



ESCUELA DE POSGRADO

TESIS

**PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA
DESARROLLAR LA CLASIFICACIÓN Y SERIACIÓN
EN NIÑOS DE 5 AÑOS, IE. 011 “JUAN UGAZ”,
CHICLAYO.**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN
EDUCATIVA**

Autora:

**Bach. Ventura Sandoval Claudia Irene
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0863-3155>**

Asesor:

**Mg. Pérez Martinto, Pedro Carlos
ORCID:
<https://orcid.org/0000-0001-8554-6034>**

Línea de Investigación:

**Desarrollo humano, comunicación y ciencias jurídicas para enfrentar los
desafíos globales.**

Sublínea de Investigación:

**Promoción de una educación inclusiva y de calidad con innovación
pedagógica.**

**Pimentel – Perú
2024**

**PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA DESARROLLAR LA
CLASIFICACIÓN Y SERIACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS, IE 011, “JUAN
UGAZ”, CHICLAYO**

APROBACIÓN DE LA TESIS



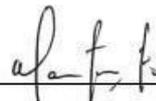
Dr. CALLEJAS TORRES JUAN CARLOS

Presidente del jurado de tesis



Dra. GARCÍA CLAVO NILA

Secretaria (o) del jurado de tesis



Mg. PEREZ MARTINTO, PEDRO CARLOS

Vocal del jurado de tesis

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Quien suscribe la **DECLARACIÓN JURADA**, soy egresado del Programa de Estudios de **Maestría en Ciencias de la Educación con Mención en Gestión Educativa** de la Universidad Señor de Sipán S.A.C, declaro bajo juramento que soy autor del trabajo titulado:

PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA DESARROLLAR LA CLASIFICACIÓN Y SERIACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS, IE 011. “JUAN UGAZ”, CHICLAYO

El texto de mi trabajo de investigación responde y respeta lo indicado en el Código de Ética del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Señor de Sipán(CIEI USS) conforme a los principios y lineamientos detallados en dicho documento, en relación con las citas y referencias bibliográficas, respetando al derecho de propiedad intelectual, por lo cual informo que la investigación cumple con ser inédito, original y autentico.

En virtud de lo antes mencionado, firman:

VENTURA SANDOVAL CLAUDIA IRENE	DNI: 16661601	
---	--------------------------	---

Pimentel, 27 de marzo de 2024.

INFORME DE ORIGINALIDAD



18% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Fuentes principales

- 16%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 10%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Derechos Reservados - Copyright
Dirección de Tecnologías de la Información
Desarrollo de Sistemas
eSeuss@uss.edu.pe

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

ÍNDICE GENERAL

APROBACIÓN DE LA TESIS	i
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD	ii
INFORME DE ORIGINALIDAD	iii
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	10
1.1. Realidad problemática	10
1.2. Formulación del Problema.....	18
1.3. Justificación e importancia del estudio	18
1.4. Objetivos	20
1.4.1. Objetivo general	20
1.4.2. Objetivos específicos.....	20
1.5. Hipótesis.....	20
1.6. Trabajos previos.....	21
1.7. Bases Teóricas relacionadas al tema	25
II. MATERIAL Y MÉTODO	42
2.1. Enfoque, Tipo y Diseño de Investigación	42
2.2. Población y muestra.....	44
2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	45
2.4. Procedimientos de análisis de datos.....	49
2.5. Criterios éticos	50
2.6. Criterios de Rigor científico.....	51
III. RESULTADOS	53
IV. DISCUSIÓN	60
V. APORTE PRÁCTICO.....	62
VI. CORROBORACIÓN ESTADÍSTICA DE LOS RESULTADOS.....	71
CONCLUSIONES	73
RECOMENDACIONES.....	74
REFERENCIAS.....	75
ANEXOS.....	79

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Lista de Cotejo la Noción de clasificación	46
Tabla 2. Estadísticos total-elemento.....	47
Tabla 3. Lista de Cotejo: De la Noción de Seriación.....	47
Tabla 4. Estadísticos total-elemento.....	48
Tabla 5. Resultados del Pretest en clasificaciónde los niños de 5 años turno tarde de la IEI 011, Chiclayo matriculados en el 2022.....	53
Tabla 6. Resultadosdel Pretest en seriaciónde los niños de 5 años del turno de la tarde de la IEI 011, Chiclayo Matriculados en el 2022.	54
Tabla 7. Resultados Totales Pre Test - Clasificación - Seriación.....	56
Tabla 8. Resultados del postest en clasificaciónde los niños de 5 años turno tarde de la IEI. 011, Chiclayo matriculados en el 2022.....	56
Tabla 9. Resultadosdel postest en seriaciónde los niños de 5 años del turno de la tarde de la IEI 011, Chiclayo Matriculados en el 2022	58
Tabla 10. Resultados Totales Pos Test - Clasificación - Seriación.....	59
Tabla 11. Comparación de Resultados entre Pretest y Postest.....	60
Tabla 12. Cuadro comparativo de la aplicación del pretest y el postest	71

DEDICATORIA

*Se la dedico a mi querido
esposo, que siempre creyó en mi
carrera y me brindó su apoyo
incondicional para concluir con
satisfacción esta maestría. Su memoria
e impronta se convirtieron en mi guía.*

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a mi familia por el apoyo emocional. Agradecemos con especial énfasis a nuestro asesor el Mg. Pedro Carlos Pérez Martinto, que nos impulsó constantemente al dominio de la metodología de la investigación pedagógica y la culminación del trabajo.

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general aplicar un programa de juegos educativos para desarrollar la clasificación y seriación en niños de 5 años, IE 011, CHICLAYO. En la etapa educativa de Educación Infantil, las Matemáticas juegan un papel importante, y en especial, el desarrollo de las habilidades lógicas. En este trabajo se ha utilizado un diseño experimental a partir de la identificación de las dificultades en las diferentes dimensiones a estudiar, la elaboración del programa y su aplicación y la valoración de los cambios de este. Se utilizó una muestra censal de acuerdo con una serie de criterios de selección, y se obtuvieron significativos resultados que evidenciaron las transformaciones iniciales en la clasificación y seriación de niños de 5 años.

Palabras clave: Nociones lógicas, Seriación, Clasificación, Correspondencia término a término.

ABSTRACT

The general objective of the research was to apply an educational game program to develop classification and serialization in 5-year-old children, IE 011, CHICLAYO. In the educational stage of Early Childhood Education, Mathematics plays an important role, and especially the development of logical skills. In this work, an experimental design has been used based on the identification of the difficulties in the different dimensions to be studied, the development of the program and its application and the assessment of its changes. A census sample was used according to a series of selection criteria, and significant results were obtained that showed the initial transformations in the classification and serialization of 5-year-old children.

KEYWORDS: Logical notions, Seriation, Classification, Term-to-term correspondence.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

Las primeras estructuras lógicas matemáticas que aprende un alumno de 5 años son las clasificaciones y las seriaciones de números, que forman la base de conocimientos para el estudio posterior de los conceptos matemáticos.

En España Priego (2018), en su investigación realizada señala que los contenidos que implican operaciones de percepción de atributos, de clasificación, estableciendo relaciones semejantes y disímiles, en juegos de la vida diaria, contribuyen su formación de competencias, habilidades en las primeras etapas de las capacidades matemáticas.

Nunes y Bryant (2005 citado en Segura, García y Farje 2021), en sus trabajos realizados en México afirman que el sentido de la planificación debe desarrollarse desde la niñez, esto es muy importante ya que permite que la educación tenga sentido ya que un niño que tiene habilidades de planificación debe tener un plan, ha aprendido las reglas del pensamiento, en cualquier caso, puede comprender y realizar correctamente varias operaciones matemáticas. Es necesario iniciar y ejecutar 3 tareas principales: seriar, clasificar, y corresponder todo eso se construyen simultáneamente, no secuencialmente.

Unicef (2019), en un informe técnico sobre América Latina y el Caribe, nos muestra que el 20% de los pre escolares entre los 5 a 6 años tienen dificultades para estudiar el pensamiento matemático, mientras el 30% de los alumnos en sexto grado no las tienen, al igual que un 53% de secundaria. De acuerdo a estos resultados se puede determinar que conforme aumenta el nivel de entrenamiento, este problema aumenta.

En Argentina, SITEAL (2020), luego de realizar una prueba que mostró el estado del pensamiento lógico de los estudiantes durante la pandemia, estimó que el 36% no dedicaba tiempo a las matemáticas, debido a muchos factores diferentes del docente, en este sentido, ofrecer alternativas para cambiar la psicología de los estudiantes con un enfoque en despertar la pasión por las matemáticas, desarrollando la frase “contemos jugando” animada por los roles de familiares y amigos, y utilizar estrategias de juego para orientar el crecimiento de destrezas del raciocinio lógico y creatividad.

Diario el Universo (2019), afirma que los estudiantes ecuatorianos enfrentan desafíos enormes y serios para reunir habilidades matemáticas con base a los resultados del examen PISAD 2018. El 71,0 % de los pequeños Ecuatorianos no aprobaron el Nivel 2, por lo tanto, no lograron resultados en la categoría principal.

Por eso, de acuerdo con los resultados de PISA (2020), considera que las consecuencias no se pueden ignorar en el caso de Ecuador porque los resultados son muy numerosos: El 71,2% y 51.3% de alumnos no alcanzan el nivel fundamental de matemáticas. Los niños deben aprender, a encontrar caminos apropiados que les permitan comparar completamente los juegos, las situaciones de juego y la realidad, a utilizar ciertas cosas, a pensar, a conocer las situaciones reales en las que se encuentran las personas, experimentarlas a través de ellas y siempre comparar ideas y su comportamiento para hacer su trabajo correctamente.

Piaget y teóricos (1976 citado en Casadiego et al. 2020), en sus investigaciones realizadas en Colombia demostraron que las operaciones lógico-matemáticas durante los años preescolares requieren el dominio de estructuras internas y ciertos conceptos antes de que puedan traducirse en situaciones puramente intelectuales. Lo que es más importante es el resultado de las acciones de los estudiantes y sus relaciones con los elementos y temas, se basa en el razonamiento lo que ayuda a los alumnos a estudiar las nociones principales de seriación, clasificación y concepto de números.

Naciones Unidas (2018), en los objetivos de desarrollo sostenible, menciona el objetivo 4 denominado “asegura una educación de calidad, inclusiva, y equitativa, y sobre todo promueve el compromiso con la enseñanza a lo largo de toda la vida para todos”, lo que, según los datos recientes significa, que uno de cada diez niños es analfabeto. Uno de los objetivos marcados en el Plan Estratégico 2030 es asegurar que todos los niños reciban atención y educación de calidad para estar preparados hacia la escuela primaria.

Por lo tanto, el fortalecimiento de las bases de la educación en la infancia es muy importante, ya que esto contribuirá al éxito de las habilidades, lo que significa elevar y mejorar los conceptos básicos de las matemáticas y los textos matemáticos para enseñar. Por ello, los datos de la evaluación nacional en la que participaron 79 países PISA (2018) son alarmantes, y el Perú se encuentra en el puesto 65 de las estadísticas, por debajo del inicio del desarrollo de la competencia y en América Latina, Perú ocupa el quinto lugar entre diez países participantes.

Según la Unidad de Medición de la Calidad Educativa (2014) se evaluaron 3520 niños de 5 años de diversos programas de PRONOEI; en matemáticas se evalúa el desarrollo de la construcción de números con la capacidad de clasificar, secuenciar, comparar, estimar y resolver problemas. Se muestra que el 14.5% de los niños del III nivel, pueden realizar tareas más complejas para su edad, mientras que el 72 % de los niños ocuparon el nivel II los cuales pueden realizar actividades sencillas y el 13, 5% de los niños son incapaces de realizar tareas sencillas.

De igual manera en el Perú se realizaron varias evaluaciones para calcular el logro académico de los alumnos en diferentes campos de estudio por parte del MINEDU (2019), que realiza múltiples evaluaciones para calcular un puntaje los estudiantes aprenden en varios campos de estudio, las cuales establecieron que de acuerdo con los puntajes del CE de los estudiantes en relación a la evaluación del desempeño en matemáticas, los puntajes de los estudiantes de segundo año mejoraron levemente en comparación con otros años, sin embargo, todavía hay deficiencias con un 16,5% de los estudiantes calificados como buenos, 32,0% en progreso y el 51,5% en un nivel de inicio.

Córdova (2012 citado en Albújar 2020), en su investigación en Piura sostiene que el principio de las matemáticas está plasmado con el comportamiento en las escuelas con los materiales y las relaciones que crean entre ellos a través de sus acciones. Los estudiantes manipulan y exploran lo que es duro, blando, rodante, grande y pequeño, mientras aprenden sobre estos conceptos y las relaciones entre los objetos. No existen relaciones para clasificar, agrupar y comparar elementos, los estudiantes las construyen sobre el fundamento de las relaciones que encuentran.

Segura, García y Farje (2021), realizaron su trabajo en Amazonas, manifestando que la preparación para la instrucción de las matemáticas se da en Educación temprana, pero también en el III ciclo de primaria, se relaciona únicamente con el desarrollo de conceptos básicos tales como serialización, clasificación, conservación de la cantidad; sin embargo, es específicamente real que los docentes están priorizando contenidos sobre otros temas que son incompatibles con los intereses de los estudiantes, lo que crea brechas para sentar una base sólida. Por ello, los lineamientos deben ser abordados de tal forma que los maestros del II y III ciclo sean capaces de utilizar métodos, diferentes formas y modalidades importantes para el enriquecimiento de experiencias a partir de relaciones con materiales específicos y

casos importantes en estas situaciones, los docentes juegan un papel clave como asesores y líderes.

Los puntos anteriores indican dificultades en la planificación para los niños y el desarrollo de la cooperación. Considerando que la separación de los niños es paulatina, depende de su desarrollo intelectual y emocional de los pequeños, como también de las condiciones creadas en el salón para que puedan crecer y planificar lógicamente sus habilidades matemáticas.

En la institución educativa Inicial N° 011 de Chiclayo, en los alumnos observamos las siguientes dificultades en clasificación y seriación:

- Deficiente desarrollo para realizar agrupaciones.
- Tienen problemas para ordenar objetos según su tamaño, color y forma.
- Dificultad para agrupar objetos según semejanzas y diferencias.
- Dificultad para el manejo de las nociones de clasificación y seriación.
- Dificultad al momento de clasificar objetos según atributos y seriar una secuencia de elementos según sus dimensiones.
- Bajo rendimiento en la noción de seriación y clasificación.
- Al realizar seriaciones lo realizan en forma aislada
- Tienen dificultades para expresar lo realizado y por ende no llega a verbalizarlo.
- No se les orienta debidamente en los conocimientos pre numéricos.
- Evidencian escasa noción en sus actividades a desarrollar de clasificación y seriación.

Las manifestaciones anteriores se resumen en el problema de investigación: *La insuficiencia en el desarrollo de juegos educativos limita la clasificación y seriación de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 011, Chiclayo.*

El problema presentado es portador de una contradicción epistémica inicial, en relación de la intencionalidad de aplicar un programa de juegos educativos para desarrollar la clasificación y seriación de los niños de 5 años nivel inicial N° 011, Chiclayo.

Las causas del problema planteado anteriormente se resumen en:

- Desinterés por parte de las maestras para emplear estrategias adecuadas e innovadoras para enseñar, captar la atención y desarrollar el interés de los niños para ejecutar las nociones de seriación y clasificación.

- Escasos materiales educativos para la ejecución de las tareas de clasificación y seriación.
- Desconocimiento de los padres de familia sobre estrategias para el desarrollo de clasificación y seriación.
- Confusión de los términos de los conceptos de las nociones de clasificación y seriación.
- Insuficiente capacitación en el proceso de clasificación y seriación en padres de familia.

Las manifestaciones causales que se aprecian recomiendan indagar en el estudio del proceso de aplicación de juegos educativos, objeto de la presente investigación.

Referente al proceso de juegos didácticos:

Cuadros (2020), argumenta que el juego aborda diferentes aspectos del desarrollo, lo que a su vez genera desarrollo en términos de personas, satisfacción y motivación. Las emociones se expresan a través de juegos, estimulando la confianza y la autoestima de los niños.

Carrillo, et al. (2020), en la investigación que realizaron han indicado que hace muchos años el juego ha sido una actividad humana, y durante mucho tiempo no se tenía idea de que los escolares aprenden jugando, algunos autores han demostrado en sus estudios que los niños utilizan métodos de juego para aprender más rápido.

Calvo y Gómez (2018), en sus investigaciones realizadas manifiesta que en el transcurso de los siglos se ha convertido en un modelo de escuela antigua donde los juegos en el aula carecen de importancia y los profesores solo transmiten conocimientos o información mientras que el niño es solo un receptor pasivo que debería callar y debe permanecer en silencio, e inamovible en su puesto.

Cuadros (2020), manifiesta que el juego es primordial en los pequeños ya que enriquece aspectos del desarrollo humano, asegura aprendizajes en edad escolar y procesos de socialización.

Gallardo y Gallardo (2018), argumentan que los niños y niñas juegan por diversión, explorando elementos y objetos, experimentando y comprendiendo la realidad y aplicando

sus hallazgos a medida que aprenden a participar, interactuar con otros y funcionar en el mundo en el que viven.

Cuadrado (2020) señaló que para los juegos de aula, tiene una clara función educativa que puede apoyar a los pequeños a desarrollar habilidades motoras, mentales, sociales, emocionales y afectivas; no solo impulsando el interés, y espíritu de observación y exploración de los niños, sino también descubriendo cosas a su alrededor. El juego se transforma en un procedimiento de adaptación a la realidad externa, por medio del cual los niños forman y reconstruyen su percepción del mundo, y también ayudan a los niños a descubrirse a sí mismos.

Carrillo, et al. (2020), argumentan que a lo largo del tiempo, el juego se ha transformado en una actividad que aún está presente en una persona, incluso antes de que siempre existiera la opinión de que el alumno aprende jugando. en su investigación, intentan probar que gracias al método del juego, el niño aprende muy rápido.

Según Gallardo (2018), el juego es una actividad divertida, interactiva y satisfactoria para todas las edades. Los niños desde que nacen empiezan a buscar cariño, a jugar, a buscar diversión, a buscar cariño ya formar comunidad; a través de ella desarrollan su imaginación, alucinaciones, creatividad, habilidades físicas, motrices y estrategias que les permiten observar, manipular y comprender el mundo que les rodea, liberar tensiones, expresar sus sentimientos y emociones y aprender a vivir en consecuencia.

Franco y Sánchez (2019) apuntan al juego como un programa necesario para promover el aprendizaje y recomiendan que los docentes faciliten y fomenten el aprendizaje en el aula como método de mejora.

Flores (2018) sostiene que el juego es bueno para el avance físico, mental, emocional y social de los pequeños, porque el único objetivo de esta actividad es apoyar el crecimiento integral de los estudiantes. Movilizar habilidades y competencias específicas para facilitar el aprendizaje. Mientras juega, el alumno utiliza todos sus sentidos, lo que le permite absorber mejor el material educativo.

Vygotsky (1978 como se cita en Pimentel 2021), enfatiza que el juego es una relación entre imaginación, deseos ilusorios, inclinaciones, necesidades, impulsos e intereses, etc., que no pueden ser satisfechos inmediatamente, y esto también se aplica a las tres etapas del juego,

la primero de los cuales reproducen las actividades de hechos reales; el otro te permitirá crear piezas imaginativas, como se suele decir, jugando con amigos imaginarios, y por último, los juegos de superdotados ayudan a fomentar el aprendizaje de los niño.

Ugaz (2021), manifiesta que las actividades divertidas pueden promover el crecimiento de las conexiones neuronales en los niños, ya que en el cerebro se forman muchas conexiones entre las neuronas en las primeras etapas de la vida humana, que facilitan el aprendizaje y la formación. Muchos estudios confirman que, jugando más, el alumno crea más conexiones neuronales, de hecho, se desarrolla mejor, aprende mejor. Cuando el bebé no se regenera, sus capacidades se deterioran. En consecuencia, los infantes no desarrollan sus habilidades en la forma que su existencia requiere para resolver los problemas de cantidad y forma, movimiento y ubicación relacionados con el desarrollo del pensamiento lógico en los infantes, debido a que realizan acciones que no les permiten experimentar con el entorno los objetos son espontáneos, pero son guiados.

De acuerdo con el Fondo De Las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF Sección de Educación, 2018), manifiestan que el ambiente del hogar y la sociedad es el espacio donde están los niños todo el tiempo desde que nacen y van interaccionando con la familia y sus vecinos estas condiciones son muy importantes porque influyen en cómo los menores entienden y a la vez experimentan el mundo que los rodea. El ambiente brinda la oportunidad de ayudarlos a aprender a través de diversas estrategias del juego desde que nacen hasta que ingresan al nivel de inicial y primaria. Los maestros del primer año son los principales facilitadores de su aprendizaje y su función principal es brindar a los niños un espacio adecuado para aprender de forma creativa y lúdica.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2018) afirmó que el juego es muy importante y es una parte importante del aprendizaje y puede desarrollarse de manera integral. En otras palabras, el juego posibilita que la movilización de competencias sea relevante en cualquier área del currículo.

Ugaz (2021), manifiesta que un niño no busca ayuda mientras juega, porque lo encuentra atractivo y tiene el talento adecuado para organizar y determinar los problemas que se presenten. En base a su curiosidad, el docente debe fomentar este desarrollo con el fin de lograr la coherencia y solución autónoma de las situaciones que se le presenten. El juego es una dinámica muy interesante y satisfactoria para los alumnos, estimula su aprendizaje y

debemos verlo como un proceso de aprendizaje en el aula. Los juegos deben verse como enlaces a libros de texto de matemáticas.

Gallego et al. (2020), manifiestan que el juego social se considera una forma de recreación u ocio por la que los niños a veces pierden tiempo. Sin embargo, en términos de educación y aprendizaje, los adquieren importantes habilidades sociales, de desarrollo y de aprendizaje a través del juego. Por ello, en el aula, especialmente en la primera etapa de su niñez, el juego es la mejor manera de enseñar ideas o conceptos.

García y Llull (2009 citado por Gallego et al. 2020), expresan que todo profesional de la educación debería tener un conocimiento profundo del significado de los juegos, las características de los juegos y las posibilidades psicopedagógicas de los modos de juego.

Gallego et al. (2020) quienes mencionan el juego didáctico es como una actividad didáctica que promueve la enseñanza aprendizaje diverso al permitir que los niños aprendan, exploren, experimenten y descubran sus experiencias de una manera amena y divertida.

Gallardo (2018) describe el juego infantil como algo divertido, libre y flexible con el propósito de jugar, ayudar a los estudiantes a conocerse a sí mismos, el entorno en el que trabajan, comprenderlos y disfrutar socializando con los demás es muy importante para la condición física de los niños.

Hernando y Gómez (2018), señalan que existe desde hace siglos el modelo de escuela tradicional, donde los juegos no tienen ningún protagonismo en el aula, donde el docente simplemente imparte saberes y el niño no es más que un receptor pasivo.

De lo mencionado anteriormente podemos manifestar lo importante que es el juego para los pequeños ya que es una actividad innata e importante en la vida. Por lo tanto, teniendo en cuenta los aportes de los autores, es primordial incentivar e involucrar a los niños en los juegos, antes y durante la escolaridad, siendo la clasificación y seriación indispensable porque esto permitirá a los niños mejorar sus agrupaciones, ordenar objetos según su tamaño, color y forma, agrupar objetos según semejanzas y diferencias, manejar las habilidades de clasificación y seriación.

La investigación realizada, sobre el objeto de estudio existen autores que han realizado aportes significativos sobre el programa de juegos educativos, sin embargo, en mi trabajo pedagógico se observa que estos referentes teóricos y prácticos aún son insuficientes

relacionados a un programa de juegos educativos para mejorar el nivel de los aprendizajes en la clasificación y seriación en los niños.

Por lo que el campo de la investigación se precisa como la dinámica del proceso de aplicación de juegos educativos.

1.2. Formulación del Problema

La Insuficiencia en el desarrollo de juegos educativos, limita la clasificación y seriación de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 011, Chiclayo.

1.3. Justificación importancia del estudio

En las aulas se ha observado que la docente brinda conocimientos sobre clasificación y seriación sin una adecuada planificación, mientras que los niños reciben estos conocimientos de forma pasiva, reaccionan mecánicamente a las soluciones en determinadas situaciones y reaccionan a la clasificación y seriación. El desarrollo muestra desinterés. en el desarrollo de la seriación, clasificación y limitada participación en la experiencia de aprendizaje, lo que trae como consecuencia un bajo desarrollo de esta.

Por otro lado, los avances en la clasificación y ser se han centrado en enfoques basados en competencias y, desde este punto de vista, urge que los docentes se comprometan con juegos que promuevan resultados de aprendizaje. Los juegos son una parte importante del proceso de planificación. Por lo tanto, este trabajo de investigación es de gran utilidad ya que suple los vacíos y necesidades de la comunidad educativa.

En la Institución Educativa Inicial N° 011, Chiclayo se observa que existe un nivel bajo en los aprendizajes de clasificación y seriación, esto se debe a la falta de manejo de juegos educativos.

La investigación aportará a la solución del problema, en cuanto que el programa de juegos educativos permitirá desarrollar la clasificación y seriación en los niños de 5 años de la I.EI. N°. 011, Chiclayo; contribuirá a responder las demandas de los pequeños.

La novedad científica de mi aporte radica que para solucionar el problema detectado en los aprendizajes de clasificación y seriación en la Institución Educativa Inicial N°.011, Chiclayo, se propone un programa de juegos educativos que tenga en cuenta su

intencionalidad y apropiación, para mejorar el nivel de los aprendizajes de los niños en clasificación y seriación, logrando transformaciones significativas en la práctica pedagógica y en el nivel de aprendizajes de clasificación y seriación de los niños de 5 años de la I. E.I. N°. 011, Chiclayo teniendo en cuenta el enfoque por competencias y la investigación científica, con el fin de ayudarlos a avanzar hacia los niveles más altos de aprendizaje.

Respecto al aporte social, el presente estudio contribuirá a mejorar la realidad encontrada en la muestra de estudio, mejorando la clasificación y seriación en los niños de la I.EI. N°. 011, Chiclayo. Los niños serán los beneficiados con la aplicación del programa de juegos educativos, transformando los problemas de clasificación y seriación.

Un aporte práctico consistirá en la impresión que tendrá el programa de juegos educativos en planificación de la práctica educativa, ya que contribuirá a incrementar el nivel de los aprendizajes de la clasificar, seriar, en los alumnos de 5 años de la I.EI N° 011, Chiclayo.

El aporte metodológico reside en la metodología de enfoque mixto, el tipo de investigación es aplicada, de diseño de investigación explicativa, proyectiva, experimental de tipo preexperimental, la metodología servirá de base para otras investigaciones. Además, se centra en recolectar datos informativos a través de instrumentos, para conocer las dificultades y necesidades que tienen los niños en clasificación y seriación. Esta información será de gran ayuda para diseñar el programa de juegos que mejorará la clasificación y seriación en los niños de 5 años de edad de la I.EI N° 011, Chiclayo.

La significación práctica de la investigación radica en el efecto que tendrá el programa de juegos educativos que contribuirá a mejorar la clasificación y seriación de los niños de 5 años de la I.EI. 011, Chiclayo y su relevancia al desarrollar el programa de juegos educativos.

En conclusión, se logrará mejorar la seriación y clasificación mediante la aplicación de un programa de juegos educativos.

Ante esta problemática se plantea como aporte práctico un programa de juegos educativos la cual se desarrollará a través de dos dimensiones:

Dimensión motora: Que será medido a través tres indicadores: Esquema corporal, reacciones y causa-efecto.

Dimensión social: Que será medido a través de tres indicadores: Integración, adaptación y convivencia.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Aplicar un programa de juegos educativos para mejorar la clasificación y seriación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 011, Chiclayo.

1.4.2. Objetivos específicos

- a) Fundamentar epistemológicamente el proceso de aplicación de juegos educativos, su evolución histórica y su dinámica
- b) Diagnosticar la situación actual de la dinámica del proceso de aplicación de juegos educativos en relación con la clasificación y seriación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º. 011, Chiclayo.
- c) Elaborar las actividades, acciones, etapas o fases que conforman el programa de juegos educativos.
- d) Determinar mediante un preexperimento la validez del programa de juegos para desarrollar la clasificación y seriación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º. 011, Chiclayo.
- e) Comparar los datos obtenidos mediante el preexperimento, antes y después para verificar la significación de los cambios.

1.5. Hipótesis

Si se aplica un programa de juegos educativos que tenga en cuenta la dimensión motora y social, entonces se mejorará la clasificación y seriación de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 011, Chiclayo.

1.6. Trabajos previos

A nivel Internacional

Gallego et al. (2020), en sus estudios en Colombia indican que es importante enfatizar que las matemáticas no se limitan a las cartas, es solo una de muchas estrategias para promover el desarrollo de conceptos lógico - matemáticos. De algunas conversaciones con docentes, se puede observar que se refieren a las fichas como la única actividad importante en la educación matemática, dejando de lado el área de juegos varios que ayudan a los niños a mejorar su enseñanza aprendizaje matemático. Los requisitos previos enumerados hasta ahora pueden comenzar a aprender conceptos matemáticos lógicos mientras juegas. Es una estrategia didáctica que facilita (con gusto) el desarrollo de conceptos matemáticos tales como: conocimiento de la temporalidad, espacialidad, serialización, etc.

Gallego et al. (2020), en sus trabajos realizados en Colombia indicó que los conceptos de lógica y matemática deben ser abordados a partir de los 2 años. Para ello, es necesario recordar que las matemáticas no solo se prueban y aprenden en el aula, sino que también se sumergen en la vida cotidiana. La relación de los estudiantes con el conocimiento lógico-matemático es primero sensoriomotor, luego intuitivo y finalmente lógico, dependiendo de su nivel de crecimiento, y se expresa a través de acciones, lenguaje verbal y finalmente matemático.

Gallego et al. (2020), manifiestan en sus investigaciones realizadas en Colombia que cuando los estudiantes parten de sus intereses logran adquirir conocimientos de manera importante; se convierte en un aprendizaje permanente que los niños experimentan con sus 5 sentidos, y formarán la base de su comprensión para permitir el crecimiento de las actividades complejas.

Gallego et al. (2020), en sus trabajos realizados en Colombia manifiestan que los docentes deben brindar a los estudiantes experiencias que les permitan extraer lecciones matemáticas importantes de las experiencias cotidianas.

Castro (2004 citado por Gallego et al. 2020), en su investigación realizada en Venezuela manifiesta que la enseñanza de la lógica matemática a los escolares en edad preescolar debe basarse en lo que los niños saben y lo que les rodea todos los días. De esta manera, la

enseñanza se contextualiza para que los estudiantes puedan recordar fácilmente lo que se enseñó. Además, los niños en esta escuela participan en muchas actividades físicas y al hacer estas actividades interactúan constantemente con su entorno. Tales niños forman y desarrollan sus mentes; Depende de los maestros usar y explorar actividades que permitan este enfoque, que ayuda a los estudiantes a aprender conceptos matemáticos simples y luego hacerlos más complejos a medida que los niños alcanzan la madurez cognitiva.

Suñé (2020), en su investigación realizada en España afirma que proporcionar a los niños contenidos matemáticos en la fase preoperacional o utilizar estrategias que no tengan en cuenta la edad de los alumnos puede perjudicar su desarrollo cognitivo.

Priego (2018), en su investigación realizada en España, expresa que, en la primera infancia, los niños aprenden conceptos lógicos a través del comportamiento cotidiano, el juego y las tareas escolares. Por ejemplo, los niños en esta etapa de desarrollo pueden ordenar objetos por su color, forma, tamaño o textura. También durante el juego, los estudiantes tienden a clasificar juguetes de pequeños a grandes, formando colecciones de objetos estructurados (como bloques lógicos) u objetos no estructurados (como tapas de botellas, cubiertos, esponjas de colores, pinzas de colores, etc.). Témpera, etc. Gradualmente reconoce las similitudes y diferencias de los objetos, une objetos idénticos, los ordena por ensayo y error, los pone en serie, etc. Los niños también realizan acciones lógicas en su rutina diaria. Cuando ponen la mesa en orden, por ejemplo, porque saben que a cada comensal se le debe asignar un plato, servilleta, cubiertos, vasos, etc.

Salvador (2010 citado por Gallego et al. 2020), en su trabajo realizados en España expresan que es importante considerar que los niños en etapas tempranas están en constante socialización e interacción en su entorno. En otras palabras, los conceptos matemáticos lógicos están en todas partes en la vida de un niño. Por lo tanto, los profesores necesitan aprovechar al máximo un entorno que sea familiar para los estudiantes. Así como la selección adecuada de tareas y juegos libres que sean realmente interesantes y adaptados a las necesidades del estudiante, para mejorar las destrezas que el escolar ya ha aprendido o para reforzar las habilidades que el niño no ha dominado por completo, así es posible estimular más conceptos al mismo tiempo.

Morrison (2005 citado en Navarro y Larrea 2018) en su trabajo de investigación en España sugiere que los materiales sensoriales Montessori son materiales educativos que estimulan

el desarrollo sensorial, que a su vez puede ayudar a orientar el aprendizaje infantil y así promover el aprendizaje significativo. Favoreciendo las mejoras de las habilidades: como seriar, clasificar, comparar y tomar decisiones para resolver algún problema planteado.

Macedo et al. (2018 citado por Rodríguez et al. 2022), una investigación en Brasil indica que la educación matemática aún está sumida en la memorización y la mecanización, lo que les impide utilizar la práctica y se estanca en las escuelas tradicionales.

En todas las investigaciones detalladas anteriormente se destaca que es importante desarrollar en los niños de Educación Inicial conceptos básicos de seriación y clasificación, que les ayudarán a estimular las actividades mentales y lógicas necesarias para su desarrollo.

A Nivel Nacional

Navarro y Larrea (2018), manifiestan que para que los niños desarrollen conceptos matemáticos lógicos, necesitan manipular, experimentar y explorar diferentes materiales a través de sus sentidos.

Ugaz (2021), menciona la importancia de que los adultos desarrollen habilidades matemáticas a través de estrategias lúdicas porque les permite a los niños aprender de una manera divertida, agrupar, ordenar, serializar, contar y hacer muchas actividades con diferentes materiales.

Cardoso y Cerecedo (2008 como se cita en Boza y Gaitán 2019), manifiesta que es indispensable desarrollar y mejorar tres actividades en la infancia que son muy indispensables como: seriar, clasificar y corresponder las cuales se ejecutan en simultáneo. Además, ayuda al niño a incentivar, pensar, comprender y sobre todo analizar entre otros, ya que son el eje primordial de la construcción de las competencias lógico - matemáticas.

Terrazo, et al. (2020), expresan que el aprendizaje de las matemáticas es para toda la vida y que es importante comenzar temprano en la vida del niño para que pueda familiarizarse con el lenguaje y otros elementos de las matemáticas.

Agualongo (2020), manifiesta que en la actualidad podemos ver a las maestras que erróneamente intentan enseñar matemáticas formales sin darles a los niños un período de aprendizaje pre numérico; observamos que los alumnos están expuestos a la manipulación

de la memoria con contenido numérico desde las primeras etapas, porque debido a su limitada madurez, su cognición aún no puede absorber este contenido.

Navarro y Larrea (2018), manifiestan que el concepto de serialización es fundamental para la construcción del concepto de número. La serialización es una secuencia lógica que permite hacer distinciones entre un conjunto de elementos en base a criterios perceptuales. Así, el concepto de serialización crea un aspecto secuencial, y con las acciones adecuadas, el infante será capaz de establecer relaciones secuenciales y usar apropiadamente expresiones como grande-pequeño, alto-bajo, alto-bajo, grueso, etc. , luz pesada; el desarrollo de un diseño sistemático en el futuro requiere que los bebés primero reciban niveles continuos de estímulos que se transfieren con el apoyo de materiales sensoriales Montessori, porque los bebés que usan estos materiales no aborrecen las matemáticas, sino que muestran interés en ellas. El niño desarrolla el nivel del concepto de serialización paso a paso: el primero es que el infante sin serialización aún es incapaz de serializar, solo puede formar un grupo de dos (parejas) o tres elementos (tríadas), el segundo es la primera serie que puedes ordenar por ensayo y error, pero no ha llegado a la reversibilidad.

Agualongo (2020), manifiesta que actualmente se puede evidenciar que los estudiantes no se desempeñan como se espera en el aprendizaje de conceptos pre numéricos, por lo que esto depende de los maestros que no utilizan métodos adecuados para captar la atención y las tendencias de aprendizaje de los estudiantes, lo que te obliga a actuar con rapidez en esta situación.

Segura, et al. (2021), manifiestan que la clasificación, es uno de los conceptos más importantes que llevan a los estudiantes al concepto de número, por lo que es importante darles un reto numérico desde preescolar de acuerdo a su edad; sus sentidos, explorarán, manipularán, cuestionarán, construirán, ensamblarán y realizarán otras actividades relacionadas con las propiedades de los materiales, además de interactuar, aprender y prepararse para un mayor aprendizaje relacionado con los números y los cálculos.

A Nivel Local

Delgado (2019), manifiesta que las secuencias, comparaciones, clasificaciones y correspondencias son muy importantes para el crecimiento de conceptos criptográficos en el

nivel inicial, ya que nos ayudan a resolver situaciones complejas en la vida cotidiana de ellos, además, les ayuda a comparar objetos, conexiones, grupos y más tarde pueden entender el concepto de número.

Sandoval (2022) manifiesta que el estudiante en edad escolar puede progresar en razonamiento lógico matemático a través de experiencias adquiridas a través de la interacción con elementos del entorno; así, a través del juego, la manipulación y la exploración, tienen la oportunidad de determinar las propiedades de los objetos y sus relaciones, formando así conceptos en el pensamiento lógico matemático, como los conceptos pre numéricos.

En todos los estudios anteriores, encontramos que todos los autores enfatizaron la importancia de la clasificación y la secuencia porque tiene implicaciones valiosas para el desenvolvimiento de los niños, facilitando el desarrollo de condiciones favorables para las relaciones en su entorno, teniendo en cuenta las distintas diferencias, necesidades y preferencias de los niños.

1.7. Bases Teóricas relacionadas al tema

Fundamentar epistemológicamente el proceso de aplicación de juegos educativos, su evolución histórica y su dinámica.

La educación está en constante evolución, no se basa únicamente en un desarrollo de aprendizaje observacional, se centra en un patrón activo y participativo que abre el camino a nuevas estrategias para adquirir aprendizajes significativos. Para implementar y lograr esta forma de aprendizaje se utilizará la metodología presentada a través de prácticas concretas y vivenciales, contemplando al juego educativo como un método indispensable para el crecimiento de la competencia de los alumnos en el grado escolar. Para todos los niños, el juego es fundamental y necesario, es su ventana al mundo, experimentan, inventan nuevas acciones para analizar sus reacciones y sacar conclusiones propias sobre el mundo que les rodea, el juego proporciona la clave de motivación para el crecimiento y el aprendizaje .

El juego y el aprendizaje están probablemente relacionados, ya que tienen grandes desafíos para el crecimiento y el aprendizaje, ya que mediante los juegos educativos en el aula se puede motivar y enfocar mejor el aprendizaje y permitir que los niños muestren aprendizajes significativos por aprender de una forma más dinámica y sencilla.

Los niños de Educación inicial deben mostrar un gran interés y motivación por utilizar nuevas estrategias positivas para mejorar nuevas formas de trabajar con los niños como protagonistas y debe ser capaz de percibir este interés y motivación para mejorar el proceso de aprendizaje.

Salas (2018), afirma que los maestros no utilizan el juego que representa sus estrategias educativas y por esta razón, la escolarización más pequeña es más lenta y menos motivada.

Quintero et al. (2016 citado por Gallego et al. 2020), manifiestan que los juegos son, en efecto, una herramienta indispensable en la práctica profesional de los maestros de la primera infancia, creando un ambiente de aprendizaje entretenido, motivador y divertido para los niños.

Gallegos et al. (2020) quienes mencionan el juego como un método didáctico que promueve el aprendizaje diverso al permitir que los niños aprendan, exploren, experimenten y descubran sus experiencias de una manera amena y divertida

Carrillo, Garcia, Àvila y Erazo (2020), expresan que el juego ocupa el primer lugar en los métodos prácticos, es una gran actividad divertida y creativa para los niños de 3, 4 y 5 años y es muy importante en su vida de los preescolares. El juego está muy relacionado con el aprendizaje, ya que se considera una actividad muy importante para el desarrollo y el aprendizaje, por lo que quieren demostrar que se captará mejor si se utilizan juegos educativos innovadores como método de enseñanza en el aula. su motivación y así los niños en edad preescolar mostrarán interés en aprender y hacerlo más rápido y más fácil.

Concepto de juegos:

El juego es la mejor señal de desarrollo y crecimiento humano en un niño, porque a través del juego se puede expresar la libertad de lo que hay por dentro de su alma.

El juego educativo.

De acuerdo con Delgado (2011, citado por Sánchez 2018), al referirse de los juegos educativos de enseñanza, señaló que estos juegos permiten al estudiante su desarrollo, ya que a través del juego desarrollan algunas áreas de la mente, como son: la intención, la memoria, la comprensión y el conocimiento.

Por su parte Jiménez (2006, como se citó en Muñoz 2019), define al juego instruccional como una "tecnología participativa" cuyo objetivo educativo es desarrollar aspectos de

la determinación y la autonomía de los estudiantes, promoviendo un enfoque más empático de los temas que se estudian de acuerdo con el nivel educativo de los niños; por otro lado, se refiere a la inteligencia del docente para utilizar diferentes procedimientos para combinar la formación y el aprendizaje. Asimismo, los juegos favorecen el desarrollo de dominios cognitivos e intelectuales incluyendo puntos que ayudan a la imaginación, el R. lógico, la memoria, etcétera. Asimismo, promueve buenas tendencias en el desarrollo del comportamiento y el estado de ánimo pues una vez que se juega bien un juego y no hay espíritu competitivo, se produce fervor, diversión y espíritu positivo.

Teorías del juego.

Teoría Psicoanalítica (Freud): Los juegos son considerados como una forma de expresar necesidades y satisfacerlas. El instinto se expresa en el proceso de jugar; Freud combinó el juego con el instinto de placer. A través de movimientos lúdicos, el niño expresa un deseo inconsciente de revivir habilidades alarmantes, direccionando la ansiedad de los aprendizajes reales y reconstruir lo sucedido así poder dominar los episodios y resolver las dificultades.

Teoría de Vygotski y Elkonin Vygotski (1966) y Elkonin (1980): Manifiestan que las dinámicas son muy divertidas y es el motor del desarrollo, admitiendo la fundación de una Zona de desarrollo próximo. Una actividad muy atractiva comenzaría con un deseo insatisfecho que puede resolverse creando una situación simulada. Por lo tanto, al simular una actividad los niños se relacionan y se conocen con otros y a sí mismo.

Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget (1972), considerar a una persona como un procesamiento de la información, un investigador activo, que construyeron el conocimiento a partir de diagramas. Esto es una deficiòn que existe en el pensamiento del ser humano para coordinar e interpretar información; los niños usan 2 procesos de modelos de cómo usar y organizar. La asimilación ocurre cuando los niños integran nuevos conocimientos a los conocimientos existentes, esta es la primera relación entre el organismo y el ecosistema, las personas y el objeto percibido, y la adaptación ocurre cuando los niños se adaptan a Luján (la nueva información. el desarrollo 2015, citado por Herrera 2019), el desarrollo cognitivo se divide en cuatro etapas, cada una relacionada con la edad y caracterizada por un nivel diferente de pensamiento.

1.-Sensorio motora, (desde cero meses hasta los dos años), Su cualidad primordial es la inteligencia del niño para comunicarse y comprender el mundo; por lo tanto,

el pensamiento es limitado. A pesar de ello, aprende de su medio a través de la constante exploración y manipulación.

2.-Preoperacional (de tres a seis años) en esta etapa, los niños representan a su manera el mundo, usando símbolos para marcar materiales, cosas y personas; capaz de avanzar y retroceder en el tiempo (función simbólica), ampliar el léxico, aún les falta ejecutar operaciones mentales reversibles, debido a su incapacidad para pensar lógicamente, el egoísmo tiene ventajas.

3. Operaciones concretas, (7-11 años), a esta edad los niños comprenden en el desarrollo de la enseñanza y aplican operaciones lógicas a la experiencia, siempre y cuando se enfoquen en el momento y lugar presente.

4. Operaciones formales, el juego para Piaget no son más que la realización de la experiencia acumulada, adquirida en diferentes situaciones, transmitida por el niño y realizada en un momento en que el resto le toca a él estimular, organizar y realizar. Los niños (a) desarrollan su pensamiento a través del juego, el reflejo es una estrategia muy importante, dando a los niños una personalidad de apoyo y mediación en la fase de aprendizaje.

Las habilidades sensoriomotoras, simbólicas o mentales, son aspectos importantes en el desarrollo de un individuo, determinando la aparición y el desarrollo del juego. Piaget incorpora las tres estructuras principales del juego como etapas evolutivas del pensamiento humano.

Juegos simbólicos o de ficción: Es la característica de la etapa sensorio- motora. El cuerpo es lo esencial para la actividad entonces los juegos serán jugar con la voz y mirarse las manos, etc.

Juegos simbólicos o ficticios: correspondientes al pensamiento preoperatorio. Ante el simbolismo, es imperativo obtener una imagen mental que proporcione un aspecto de representación que debe ser reutilizado para abandonar el objeto. Por ejemplo, dormir con una almohada, en este caso un sustituto de almohada implica una imagen mental que mimetiza el acto de dormir por dentro. Afirma que el juego simbólico decae entre los 4 y los 7 años, ya que el símbolo representa un personaje menos egoísta, el niño está más cerca de la realidad, la estructura del juego se vuelve más coherente y controlada, adaptándolos a la

realidad, “simbolismo colectivo”. Juegos modificados: se pueden jugar a medida que aprenden un pensamiento ejecutivo en particular. Como hay una consigna, se tiene en cuenta la opinión de los demás, no solo de un jugador.

Importancia de los juegos educativos

Calero, (2003, citado por Balcázar 2019), el uso de juegos educativos en las escuelas puede trastocar las rutinas escolares, eliminando así la enseñanza tradicional monótona. Las situaciones y experiencias de juego temprano ayudan a los estudiantes a entender mejor el mundo a su alrededor y, por lo tanto, a revelar conceptos que guiarán el aprendizaje más adelante. Es muy útil emplear esta técnica ya que le permite al estudiante ampliar sus técnicas y destrezas, creando habilidades psicomotoras del cuerpo. El juego es un instrumento educativo que ayuda a los maestros a lograr la manifestación de los niños, lo que les permite construir su propio estilo de aprendizaje. Estos juegos no solo inician el logro del entendimiento y el crecimiento de destreza, sino que también ayudan a estimular el aprendizaje de materias.

Características del Juego:

- Esta es una actividad básica para los estudiantes.
- Es un modo de interactuar con la realidad.
- Tiene su propio propósito y es muy feliz
- Esta es una actividad propia para un niño.
- Tiene un movimiento espontáneo, motivador y libre.
- Para facilitar el aprendizaje.
- Esta es una actividad infantil.

Todas las habilidades físicas y mentales progresan a medida que se desarrolla un niño. Los adultos pueden entender cómo evolucionan los niños viéndolos jugar.

No se necesitan materiales de juego. Psicológicamente, se cree que los juegos pueden desempeñar algún papel en el alivio del estrés.

Cambia con la edad, por lo que surgirán más formas de juego a medida que su niño crezca.

El juego como estrategia en el desarrollo infantil.

Durante el desarrollo de un estudiante de su evolución de bebe a adulto, su principal visión de movimiento evoluciona a lo largo de un juego de trabajo. En cada etapa del desarrollo se desplaza el equilibrio entre trabajo. Para el niño en edad del nivel inicial la actividad central es el juego. Los niños en edad escolar les enseñan a realizar actividades equilibradas.

La teoría de Vygotsky (1903) establece que el simbolismo del juego está saturado de elementos socioculturales de los que el organismo extrae sus símbolos individuales. Además, el autor afirma que cuando juegan, la actividad de pensamiento de los niños es un paso más alto que la actividad seria, y el juego de los niños es el área real de desarrollo más cercana, cree que cuando juegan, los niños cuentan con dos direcciones de desarrollo: natural y natural. socio histórico.

Funciones del juego

Mediante el juego, los niños aprenden a desarrollar, explorar, dominar sus habilidades físicas y sociales. Durante el juego, el niño explora los roles familiares, adultos y sexuales a su propio ritmo, liberado de las limitaciones del mundo de los adultos. El juego enseña a los niños a interactuar con los demás, primero como observadores y luego como participantes en tareas y grupos cooperativos o competitivos. El juego proporciona un medio por el cual los niños adquieren conocimientos sobre las reglas de su cultura.

A los niños les encanta la repetición. Repiten habilidades motoras gruesas y finas aparentemente interminables en aras del dominio. A medida que sus habilidades se desarrollan el niño integra más actividades complejas y coordinadas.

Se dice que el juego libera el exceso de energía, restablece el equilibrio en el cuerpo y libera a los niños para nuevos desafíos. Aumenta las habilidades perceptivas de los niños: Los eventos u objetos en los entornos de juego permiten que los niños perciban formas y relaciones en el espacio y el tiempo. Es así cuando el estudiante empieza a seleccionar los materiales y los relaciona con otros, formándose la base del pensamiento lógico

El juego le permite al estudiante explorar un sentido de sí mismo, una estabilidad interior. El escolar empieza a confiar en la estabilidad y consistencia del entorno. El juego permite al estudiante analizar la realidad del mundo interior y exterior, además ayuda a manifestar tus sentimientos sin miedo al castigo y a su vez, te ayuda aprender a controlar el fracaso y los impulsos. Por lo tanto, este control constituye la base de la fortaleza del ego, la confianza y

la capacidad de adaptarse a las necesidades futuras. El juego es muy interesante: abre un mundo de diversión, humor y creatividad.

Entonces el juego es muy importante para la sociedad en la que vive y también para la gente. También describo el juego como una energía vital que va más allá de la necesidad inmediata y estimula el desarrollo, la capacidad de socialización de los participantes en el juego, por eso el juego tiene un gran valor intrínseco en la psicoterapia, esto realmente fortalece la discusión de la afirmación que a un niño humano se le permite manipular cuando se está divirtiendo, definitivamente ha desarrollado sus habilidades motoras gruesas, asegurando sus acciones.

Dimensiones del juego:

Dimensión afectivo y social:

Durante el juego, el niño domina sus emociones, que suelen ser muy fuertes y relacionadas con toda su vida, en la que fluye la energía. En actividades divertidas, puede aliviar la tensión interna y manipularla. Forma social: inicialmente individual y evolucionando hacia una forma más social, enfocándose primero en los padres (adultos), luego refiriéndose a otros niños. Al compartir y respetar los cambios de juego con otros niños, los niños pequeños pueden superar su propio orgullo y comprender las perspectivas de otras personas. Hasta los tres años sus relaciones se limitaban a muy pocos niños, como lo demuestra el tipo de juego, socialización.

La primera interacción social es cuando los niños comparten risas, gestos y acciones juntos. En el juego de la tormenta hay fricción física y social. Este juego puede ayudarlo a regular sus impulsos agresivos. A través del juego simbólico, el juego en grupo se vuelve cada vez más importante y facilita la interacción social. En estos juegos los niños aprenden a desempeñar roles sociales, la comunicación entre ellos facilita este aprendizaje ya que se imitan y mejoran mutuamente.

Las reglas del juego involucran las habilidades sociales y con él aparece el compañero y están asociados con ellas. Al asumir ciertas prohibiciones, el juego hace que los niños sean conscientes de los derechos de los demás.

Dimensión cognitiva:

Referente a la cognición, se ha comprobado que las ocupaciones de los juguetes tienen la posibilidad de comprenderlos y obtener construcciones cognitivas simples. Por medio del juego de símbolos crece el poder de representación y crece la mente.

Dimensión motora:

Los movimientos como la sincronización, la coordinación mano-ojo o el desarrollo muscular son toscos y sutiles. En el juego, se asume la capacidad de diagnóstico, ya que, por medio del desarrollo del infante en el juego, es viable entender no únicamente el grado de desarrollo en diferentes puntos, sino además detectar los inconvenientes y obstáculos que tienen la posibilidad de suceder naturalmente a lo largo del juego.

Concepto de clasificación:

Es la capacidad del alumno para formar un grupo de objetos de acuerdo a un criterio definido, que puede ser por color, forma, tamaño o de otras propiedades inherentes al objeto. Comprender la lógica matemática es el desarrollo de la clasificación, en la primera etapa del estudio de los conceptos matemáticos, ya que la clasificación crea diferentes relaciones mentales entre los niños, colocando todo junto sobre la base de la semejanza y diferencia.

Esto varía según sus atributos de forma, color, tamaño, etc. Las relaciones mentales son esenciales para construir la noción de lógico matemático.

Podemos decir que las nociones lógico - matemáticas representan las primeras actividades en el aprendizaje de las definiciones matemáticas ya que la clasificación interactúa con las relaciones mentales de los alumnos.

Piaget (1975, citado por Rojas y Quispe 2019), menciona que las relaciones lógicas forman clasificaciones, decaimientos, conceptos de cantidad y representaciones, por lo que es necesario realizar distintas operaciones categóricas, partiendo de formas simples y familiares. Para niños: círculo, cuadrado, triángulo.

Labinowicz (1976, citado por Rojas y Quispe 2019), manifiesta que la clasificación consiste en agrupar elementos según sus similitudes, incluye una actividad que los niños están naturalmente obligados a realizar y determinar las cualidades de los elementos que los rodean, en su entorno. Por lo tanto, la clasificación es una capacidad inherentemente informada para recopilar objetos en función de su similitud o diferencia específica.

Clases de clasificación.

Hay 2 formas de clasificación que los niños suelen realizar que son:

Las clasificaciones libres: de acuerdo con su propio criterio.

Las clasificaciones en base a propiedades: que pueden ser de preferencia: color, forma, tamaño y espesor, según sea el caso.

Desarrollo de la clasificación en niños.

La capacidad de desarrollo de clasificación en niños es progresiva. Según los teóricos, comienza durante el período sensoriomotor, alcanzando el nivel inicial del período de preoperacional, concreto y período operatorio formal.

Según Piaget (1975, como se cita en Ojas y Quispe 2019), menciona que en período pre-operacional comienza desde (2 a 7 años) y aquí se observa la clasificación, luego pasa por operaciones concretas (7 a 11 años) y se incorpora en la fase de operaciones formales (11-15 años).

a) Clasificación de etapa preoperacional (de 2 a 7 años)

Los pequeños al agrupar siempre son orientados por su pensamiento, y les piden que agrupen las cosas según sus atributos.

El niño comienza siempre agrupando de acuerdo a la forma; pero pronto pierde la conexión y se convierte en un color decisivo para cumplir. El número de objetos que son grupos razonables se pueden usar como un índice progresivo. Aunque el grupo de niños es más preciso que 5 a 7 años, los pequeños siempre han luchado para comprender la relación entre grupos en distintos niveles en el sistema de clasificación.

b). Clasificación del período de operaciones concretas (7 a 11 años)

Los pequeños de 7 a 8 pueden responder a la tarea de ingresos de la clase antes de algunos sujetos; por ejemplo, las chapas de gaseosas los separan por color, pero esta tarea es muy valiosa ya que podemos dar a los niños varias chapas de diversos colores y marcas.

La clasificación es una actividad muy innata en los pequeños, lo hacen en forma espontánea desde los 8 y 9 años, hay una sofisticación en su forma de objeto

clasificado. Puede manejar la sabiduría (clasificación) y el conjunto (capa superior) al mismo tiempo.

Tipos de clasificación:

Clasificación de figurillas.

Grupos de estudiantes comparan con algunas necesidades o intereses con la cantidad de objetos que los utilizan para representar sus símbolos. Según Ball, (1995 citado por Rojas y Quispe 2019), una biblioteca de imágenes es una colección de elementos que dependen de la configuración del espacio, un niño en una etapa más temprana realiza operaciones teniendo en cuenta la extensión, si le damos una imagen, se convierte en un aprendizaje diferente, creará una imagen en el ejemplo. en blanco, poner un triángulo y decir que es una casa o un arma con número de bloques para llenar algún juego (carro, tren).

Clasificación o figural.

Los niños están sujetos a un único atributo, puede ser el color, la forma o el tamaño de los objetos, es decir, forman grupos separados entre sí. Por ejemplo, estos conjuntos que establecen relaciones y posiciones similares no se incluyen en las clases comunes, por ejemplo, si se muestran varias geometrías; organizará colecciones de artículos y los agrupará por diferentes atributos, como la forma o el color, para que puedan agruparse.

Clasificación no figural lógica.

Piaget dijo: “Cuando un niño enseña algo temprano, algo no puede descubrir por sí mismo, ha surgido de su invención”. Thorne, (1997 citado por Rojas y Quispe 2019), si consideramos este dicho en nuestra realidad, practicando la pedagogía, nuestros estudiantes serán más apreciados porque respetamos su nivel de conciencia, como sabemos: “Las matemáticas se entienden excelentemente cuando se aplican a situaciones de la vida familiar; los niños sienten alegría cuando tienen éxito y a la vez logran relacionar el aprendizaje nuevo con lo que saben.

MINEDU (2016 como se cita en Rojas y Quispe 2019), afirma que las primeras conciencias (vista, oído, tacto, gusto y sentidos) formarán los conceptos de desarrollo de las estructuras de pensamiento lógico. Los Psicólogos manifiestan que los estudiantes a esa edad tienen conceptos básicos de clasificación y seriación, que se desarrollan a través de la edad y la práctica. Organizar los objetos de cada persona es más fácil para los niños al interactuar con

los objetos, se pueden distinguir y coleccionar de manera espontánea, incluso involucra gran cantidad de memoria.

Etapas de la operación de clasificación.

Piaget, (1975, como se cita en Rojas y Quispe 2019), afirma la diferencia básica de tres etapas relacionadas con la actividad de clasificación:

- a) Etapa de adquisición de imágenes en esta etapa, el grupo de niños sin una meta clara, cambian a medida, se agregan otros objetos, perdiendo así su rango de clase.
- b) Etapa de ensamblaje no figurativo: En esta etapa forman clases en base a la similitud de propiedades, incluso forman subclases, pero, aunque no entienden la idea de conjuntos, notan que no lo son. tiene una estructura de clase activa, los estudiantes comparan la instancia de la subclase con su clase adicional.
- c) Etapas de la verdadera clasificación. Al desarrollar el concepto de clases complementarias, singulares y vacías, se dio cuenta de la relación de inserción y selección entre los cuantificadores "algunos" y "todos". Normalmente, cuando se agrega un elemento a un ensamblaje, se recibe el siguiente elemento, formando así una regla que genera el arreglo al construir el modelo.

Dimensiones de clasificación:

Clasificación por color: Clasificar por colores es un recurso valioso en el avance de la lógica en los estudiantes ya que es un objetivo del área de matemáticas en esta etapa.

Clasificación por tamaño: Consisten en agrupar teniendo en cuenta los tamaños establecidos

Clasificación por forma: Estos niños tendrán que reunir en un lugar objetos según su propiedad acordada, teniendo en cuenta los requisitos de una figura.

Concepto de seriación:

Es la competencia que adquiere el estudiante para seriar objetos según un atributo común y todo este desarrollo lo hace comparando un componente con otro y comparar sus diferencias, y para llevar a cabo su diferencia, el infante instituye colaboraciones asimétricas.

Según Chadwichk (1993 como se cita en Mio 2019), por medio de las actividades de seriación, el estudiante organiza, ordenando los materiales según sus semejanzas y diferencias, se fundamenta en el ordenamiento de las diferencias de sus recursos, según una o más características.

Rencoret (1994, como se cita en Muñoz 2019), manifiesta que seriar es la habilidad de orden lógico y que establece diferencias entre 2 o 3 grupos. Además, vincula al alumno con la noción de número.

Castro (1998, como se cita en Mendoza 2020), menciona que la seriación es el orden de un grupo de materiales teniendo en cuenta la alteración de sus características privadas; y entablar un orden de sus recursos en funcionalidad a sus magnitudes así sea de forma ascendente y descendente; además por su interacción asimétrica del más grande al menor.

Gutiérrez (2011, como se cita en Mendoza 2020), menciona a la seriación como una estrategia relacionada con la asimilación en los mapas mentales del niño, asociado al criterio de orden o sucesión lógica; la destreza para equiparar o cotejar y además para implantar interrelaciones de asimetría o de simetría; es la disposición de objetos en orden secuencial según criterios.

Clases de seriaciones

Seriación visual: La seriación visual empieza desde los 4-5 años. La seriación operatoria empieza desde los seis a siete años (tiene un plan de seriación)., y a los siete años ejecuta la seriación operatoria (tiene plan de seriación y sabe intercambiar piezas).

Seriación por tacto: La seriación por tacto ayuda a remover el elemento figura 1, muestra los iguales estadios que la serialización visual, con más retraso de 1 año. En otras palabras los niños fracasan hasta los cinco a seis años, tantean entre los seis y siete años y empiezan a seriar a partir de los 8 años en adelante.

Propiedades fundamentales de la seriación:

Las propiedades son:

- a) La transitividad: Es la correlación inferida de relaciones existentes entre factores que no han sido comparadas con otros vínculos existentes. Cuando un

menor necesita comprar un artículo que forma parte del puesto de otra persona muchas veces antes.

b) La reversibilidad: Se pueden realizar dos filas inversas simultáneamente, es decir, los elementos se consideran más pequeños que la fila anterior pero más grandes que la fila siguiente.

Estadio de la operación de seriación

Según Condemaráin, (2009 como se cita en Rojas y Quispe 2019), manifiesta que la seriación como la teoría cognitiva presentan tres estadios.

Primer estadio

Colecciones figurales (hasta los 5 años, aproximadamente): En esta etapa los pequeños crean grupos muy sencillos, ellos se limitan a construir elementos del entorno: casas, torres, pastizales, etc. Hay una fuerte influencia perceptiva.

Segundo estadio:

Colecciones no figurales(5 – 7 años, aproximadamente)

El estudiante agrupa pequeños conjuntos siguiendo algunos atributos básicos; ya sea por forma tamaño o color. Aquí encontramos 3 momentos:

Colecciones de coincidencias pequeñas: estos son grupos no exclusivos y no incluyen todos los recursos.

Colecciones de criterios totalmente exclusivas: estos son grupos que cumplen criterios exclusivos y todo incluido.

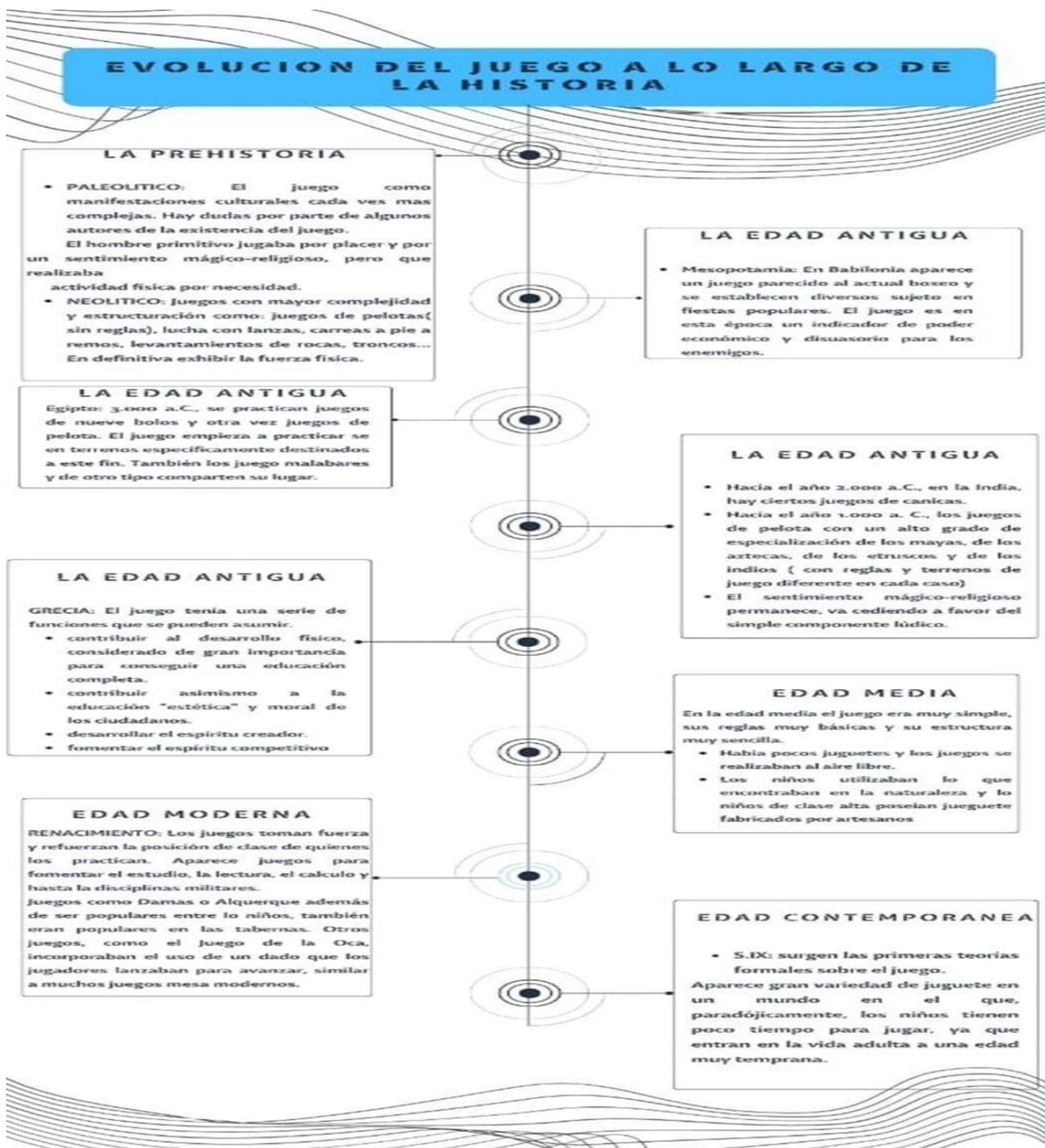
Subclases dentro de clases: Son agrupaciones para los cuales ciertas subclases están incluidas en una clase dada.

Tercer estadio:

Clases lógicas (a partir de los 7 años, aproximadamente). Son grupos en los pequeños han catalogado, utilizado todos los recursos y jerarquías, es decir, ha podido crear clases.

En este estadio, es importante que los estudiantes comprendan las interacciones integradas en el aula y se den cuenta de que los mismos objetos se pueden agrupar según diferentes

critérios. Dentro de las dimensiones de la seriación se hallan: por tamaño, por forma, por color.



Marco Conceptual

Clasificación: Según la aplicación de búsqueda inteligente Perplexity (2024) La clasificación en el aprendizaje se refiere a la capacidad de organizar y agrupar información de manera sistemática según ciertos criterios o características comunes. En el contexto educativo, la clasificación es una habilidad cognitiva fundamental que permite a los estudiantes estructurar y relacionar conceptos, facilitando la comprensión y el procesamiento de la información. Esta habilidad no solo implica identificar similitudes y diferencias entre elementos, sino también establecer conexiones significativas que contribuyan a una mejor retención y comprensión del contenido. En el aprendizaje, la clasificación juega un papel crucial al ayudar a los estudiantes a organizar sus conocimientos, identificar patrones y establecer relaciones entre conceptos, lo que promueve un aprendizaje más profundo y significativo.

El Juego: El juego se puede determinar desde diferentes puntos de vista, para Castro y Robles (2018) es una acción dinámica y agradable, muy natural e innata que incide en el crecimiento de niños pequeños, de forma natural y corresponde a las etapas del desarrollo humana.

Programa de juegos educativos: Son actividades que ayudan a los niños a aprender y mejorar su aprendizaje en todos los ámbitos. Les enseñan la actitud correcta para estudiar y las habilidades de estudio necesarias. Robles (2018)

Dinámica: En el contexto de los juegos educativos se refiere a las fuerzas y patrones de interacción que se generan dentro del juego y que influyen en el comportamiento del jugador. La dinámica incluye los desafíos, reglas, recompensas, retroalimentación y cooperación que forman parte del juego y que, a su vez, crean una experiencia de aprendizaje significativa. Koster, R. (2005) argumenta que la diversión en los juegos está directamente relacionada con el aprendizaje y que las dinámicas son el motor de este proceso. Según Koster, los juegos educativos deben diseñar dinámicas que introduzcan patrones que los jugadores puedan aprender y dominar, lo que hace que la actividad sea divertida y educativa a la vez.

Proceso: Serie de pasos o etapas diseñadas para lograr un objetivo de aprendizaje mediante el uso de dinámicas lúdicas. Los juegos educativos están destinados a promover

la participación, la colaboración y el aprendizaje significativo en un entorno controlado y motivador.

Según Gee, J. (2003), plantea que dentro de las actividades procesales se encuentran los videojuegos y los juegos educativos organizan el aprendizaje como un proceso iterativo, donde los jugadores aplican conocimientos previos, exploran nuevos conceptos y experimentan retroalimentación inmediata, lo que facilita un aprendizaje profundo.

Por su parte, Gallardo (2018), afirma que el juego didáctico como una tarea principal para el progreso de los pequeños. Además, promueve los valores, tolerancia, y el respeto a las normas y la disposición a aprender.

Cuadrado (2020), menciona que los juegos son una herramienta educativa importante, aunque algunos docentes no los incluyen en sus aulas porque creen que los juegos solo se deben hacer durante el recreo. Sin prestar atención a la importancia del juego, porque te permite resolver problemas simbólicos, y los diferentes procesos de pensamiento que se dan en el juego.

De igual forma, Saleima y Saleima (2018) conceptualizan al juego didáctico como un conjunto dinámico de interacciones en las que los niños permiten que fluya en su práctica, experiencia y conocimiento, potenciando su creatividad, creación, entretenimiento e imaginación, esto repercute en todo el proceso humano.

Juegos Educativos: Calero (2003, como se cita en Mendoza 2019), manifiesta que el juego educativo es un método de enseñanza y aprendizaje participativa destinada a desarrollar técnicas de liderazgo y comportamiento correcto, desarrollando los talentos y habilidades de los niños para el crecimiento de la clasificación y seriación, teniendo en cuenta la edad y sus dimensiones: afectivo y social, cognitivo y motor de acuerdo a la naturaleza de cada niño

Pensamiento matemático: Celi, et al (2021) señalan que el razonamiento lógico matemático brinda una oportunidad para el crecimiento de habilidades que desarrollan la inteligencia matemática, así como utilizar el pensamiento lógico, en beneficio de los estudiantes y prepararlos para comprender conceptos y construir conocimientos. Lógicamente, en base a diagramas y relaciones técnicas.

Seriación: Chadwich y Tarky (1998, como se cita en García y Taboada 2021), definen que seriar es muy valioso para la enseñanza del estudiante porque le permite construir sus conocimientos mediante la organización de la realidad, según sus semejanzas y diferencias.

II. MATERIAL Y MÉTODO

2.1. Enfoque, Tipo y Diseño de Investigación

Enfoque Mixto

Otero (2018), sostiene que un proyecto de investigación mixto incluye en recolectar, analizar e interpretar los datos cualitativos y cuantitativos que el investigador considere apropiados para su investigación. Es un método de investigación sistemático, dinámico y crítico donde el objetivo de la investigación cuantitativa y la opinión subjetiva de la investigación cualitativa se pueden combinar para resolver problemas educativos individuales.

El estudio que se propone se desarrollará por medio del planteamiento metodológico del enfoque mixto, elegido, porque se ajusta a las exigencias y particularidades de la investigación respondiendo a los objetivos cualitativos y cuantitativos.

Tipo de investigación

Cajal (2020), sostiene que la investigación aplicada se refiere a la investigación que pretende resolver problemas prácticos. Por lo tanto, su propósito es encontrar información que pueda ser utilizada para resolver problemas.

En el trabajo se realizará la investigación aplicada, porque tiene como objetivo abordar los problemas de clasificación y seriación que han sido identificados y establecidos a partir de un análisis de estudios de referencia de varios autores e investigaciones sobre el tema, así también como preparar y utilizar herramientas específicas para recolectar información y verificarla, tomar decisiones que sugieran dar soluciones a los problemas encontrados y contribuir a la expansión del conocimiento en la materia.

Diseño de investigación

Este trabajo de investigación esta direccionado, bajo el diseño explicativa, proyectiva y experimental de tipo pre- experimento.

Explicativa:

Tamayo (1994 citado por Hernández 2018), sostiene que la investigación busca la causa del campo de estudio, a través de un conjunto de procesos o procedimientos y establece relaciones entre los factores identificados en el trabajo de investigación.

El trabajo de investigación es explicativo, se inicia con la explicación del problema descubierto, pasando por el diagnóstico real tanto de su manifestación como de la causa que lo revela, por otro lado, la investigación se realiza para dar solución al problema, así como identificar sus características e identificar tendencias, responder al estado actual del tema y se continuará mediante el uso de métodos como listas de cotejo para recopilar información confiable.

En base a los resultados se propone desarrollar una solución para incrementar el compromiso de clasificación y seriación a través de un programa de juegos educativos que será de utilidad para niños y docentes.

Proyectiva:

Rodríguez (2019), sostiene que la investigación proyectiva forma parte de un conjunto de formas exploratorias de investigación científica encaminadas a adquirir nuevos conocimientos y su posterior aplicación, resolviendo problemas o interrogantes de la realidad.

Esta investigación es proyectiva porque pretende ayudar a resolver los problemas proponiendo un programa de juegos educativos en función de dos aspectos: motor y social, que permita a los niños ponerlos de acuerdo a los resultados del aprendizaje en la escuela y su finalidad es mejorar la clasificación y seriación de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial No. 011, Chiclayo. Es así que se concretizará uno de los objetivos específicos que es elaborar actividades, acciones, etapas o fases que conforman el programa de juegos educativos, dicha propuesta será validada por expertos.

Experimental de tipo Pre-experimento

Alba (2020), manifiesta que la investigación experimental (pre experimento) consiste en la manipulación de una de las variables donde participa un grupo de individuos ante un estímulo que permitirá observar los cambios o efectos de un determinado fenómeno en estudio.

Esta investigación es pre-experimental y a partir del pretest y los datos recogidos se elaborará un aporte de un programa de juegos educativos que se aplicará a la muestra y que tiene como propósito e intencionalidad modificar la variable dependiente; dicha propuesta será validada.

Para ello se aplicará a la totalidad de la muestra el aporte práctico con un solo grupo intencional aplicando primero el pretest y luego el postest.

2.2. Población y muestra.

Población: Según Robles (2019), los estudiantes que participan en este estudio son la población seleccionada con características específicas o variables a estudiar.

En la investigación el universo estuvo conformado por 25 niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial 011, Chiclayo del turno de la tarde matriculados en el año 2022.

Criterio de inclusión: Todos los niños de 5 años del turno de la tarde que se encuentran en la nómina de matrícula correspondiente al año escolar 2022, de la Institución Educativa Inicial N°. 011, Chiclayo.

Criterio de exclusión:

- Estudiantes de nivel inicial que se encuentren indispuestos de participar de la investigación.
- Estudiantes que presentan patologías graves y que impiden participar de la investigación

Muestreo

Westreicher (2021), define el muestreo como un proceso en el que se seleccionan individuos específicos pertenecientes a la población a analizar.

Se utilizó una prueba de probabilidad de tipo intencional sin criterios ni circunstancias, la cual se basa en que el investigador se basa en el juicio subjetivo, no en la selección aleatoria de la muestra. Se eligió un aula de 5 años del turno de la tarde de la IEI. N°. 011, Chiclayo en el año 2022

Muestra:

Según Hernández- Sampieri y Mendoza (2018), una muestra es un subconjunto que se considera representativo de una población o universo, los datos recolectados serán extraídos de la muestra y la población; está determinada por la situación del problema de investigación.

Rojas (2017, citado de Saldarriaga 2022), señala que la muestra, como subconjunto representativo de la población, debe tener la calidad para ser plenamente representativa del grupo, es decir, el grupo seleccionado debe agrupar las mismas cualidades generales.

La muestra es una muestra censal porque se selecciona el 100% de la población como número contable de sujetos. En este sentido Ramírez (1997) define una muestra censal como muestra en la que todas las unidades encuestadas son consideradas como muestra.

Dado que nuestra población es pequeña se tomó a los 25 niños de 5 años del turno de la tarde de la I.E. N°. 011, Chiclayo, esta muestra se le denomina muestra una porción censal. La muestra censal es una porción representativa de toda la población, a la que se le aplicará un pre- test antes de la aplicación del programa de juegos educativos y un post- test después de aplicado el programa.

Para el proceso de triangulación de la información participarán los docentes (2) de la asignatura que trabajan con estos estudiantes, dentro del proceso de aprendizaje.

2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

Métodos de investigación

Se emplearán los métodos empíricos y teóricos. Para indagar sobre el problema de estudio y son los siguientes:

Métodos teóricos:

- Análisis lógico - histórico para determinar el contexto histórico, características, propiedades, dimensiones, variabilidad del programa de juego educativo en el proceso de aprendizaje y dinámica de la clasificación y seriación. Asimismo, conocer el rendimiento de los niños en clasificación y seriación.
 - o Hipotético-deductivo, se comprueba la hipótesis de la investigación
- El problema analítico-sintético se revela tras el diagnóstico fáctico en la IE, permitiendo ofrecer y valorizar los resultados de una destreza metodológica basada en un juego educativo para optimizar aprendizaje de la clasificación y seriación.

- Los resultados del estudio inductivo-deductivo se diversifican a otras situaciones nuevas.

Métodos empíricos:

Permite recolectar información sobre el problema educativo encontrado en los niños, se utilizaron la observación directa y se aplicaron una Lista de Cotejo para recoger información sobre Clasificación y otra Lista de Cotejo para recoger información sobre seriación.

Instrumento

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En la recopilación de los documentos de la investigación se utilizó las siguientes técnicas:

- a) Identificación del problema de estudio
- b) Recolectar información a través de las técnicas de la observación, Listas de Cotejo, haciendo uso de sus correspondientes instrumentos
- c) Aplicación de las Listas de Cotejo, para recolectar información sobre la madurez de los niños en clasificación y seriación, antes y después de la aplicación del programa de juegos
- d) Aplicación del Alfa de Cronbach y el IBM SPSS para procesar los datos
- e) Se analizará la información en base a las variables de estudio
- f) Se elaborarán tablas y gráficos describiendo la realidad problemática con la información obtenida en el pre- test

Prueba de confiabilidad del Instrumento

Después de haber aplicado el coeficiente del Alfa de Cronbach utilizando la herramienta estadística SPSS, se obtuvo los siguientes resultados como se muestra en la tabla.

Listas de Cotejo de la variable: Clasificación y Seriación

Coeficiente de fiabilidad

Tabla 1. Lista de Cotejo la Noción de clasificación

Estadística de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en los elementos tipificados	N de elementos
,959	,963	12

Tabla 2. Estadísticos total-elemento

	Estadísticos total-elemento				
	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
Realiza diferentes representaciones de agrupaciones con material concreto y gráfico concreto de alto y bajo.	18,40	60,917	,823	.	,955
Agrupar una colección con los bloques lógicos de grande a pequeño.	18,24	59,607	,798	.	,956
Agrupar las cintas teniendo en cuenta el criterio largo y corto.	18,52	60,343	,875	.	,954
Clasificar las flores que tienen el mismo color.	18,16	58,973	,742	.	,958
Clasificar los carros según el criterio de tamaño: grande, mediano y pequeño.	18,48	60,843	,768	.	,956
Agrupar y clasificar los bajalenguas considerando el criterio de su grosor.	17,68	60,393	,658	.	,960
Clasificar los alimentos según su origen, luego explícalo.	18,52	60,343	,875	.	,954
Clasificar las hojas utilizando el criterio de formas	18,20	60,083	,960	.	,952
Clasificar los animales navideños considerando su hábitat.	18,48	60,677	,842	.	,954
Clasificar y agrupar las serpentinas teniendo en cuenta el criterio de color.	18,16	59,723	,814	.	,955
Clasificar los vestidos de muñecos considerando sus cualidades.	18,24	59,773	,702	.	,959
Agrupar las figuras geométricas considerando su forma.	18,48	60,677	,842	.	,954

Haciendo un análisis del coeficiente de fiabilidad obteniendo a través del Alfa de Cronbach 0,959, como plantea George y Mallery (2003 citado por Frias 2022) se plantea que el instrumento de investigación aplicado tiene una fiabilidad excelente y sus datos evidencian de manera confiable lo que se estudia.

Tabla 3. Lista de Cotejo: De la Noción de Seriación

Coeficiente de fiabilidad

Estadísticos de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en los elementos tipificados	N de elementos
,952	,955	11

Tabla 4. Estadísticos total-elemento

Estadísticos total-elemento						
	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento	
Ordena los botones del más grande al más pequeño.	15,00	46,417	,884	.	,944	
Ordena los bajalenguas del más pequeño al más grande.	15,00	47,000	,815	.	,946	
Elabora una columna con bloques lógicos, ordenados del más grande al más pequeño.	14,88	46,443	,770	.	,947	
Ordena las hojas según su tamaño.	14,80	45,083	,840	.	,945	
Ordena los cubos según su tamaño	14,84	45,057	,845	.	,944	
Identifica patrones en la serie definida por color.	14,88	45,027	,920	.	,942	
Ordena los colores del más claro al más oscuro.	14,68	45,810	,724	.	,949	
Ordena los colores del más oscuro al más claro.	14,72	46,460	,707	.	,950	
Ordena por combinación según la forma de la forma geométrica.	14,64	45,157	,743	.	,949	
Separa fichas según su forma: triángulo, cuadrado, círculo, rectángulos	14,72	45,710	,685	.	,951	
Forma series con botones intercalando las formas.	14,64	44,657	,745	.	,949	

Haciendo un análisis del coeficiente de fiabilidad obteniendo a través del Alfa de Cronbach 0,952, como plantea George y Malleny (2003 como se cita en Frias 2022) se plantea que el instrumento de investigación aplicado tiene una fiabilidad excelente y sus datos evidencian de manera confiable lo que se estudia.

Validación del instrumento por criterio de expertos

Para la validez de los instrumentos se ha tenido en cuenta 5 muestra de especialistas en el Nivel Inicial con las siguientes características:

Grado académico: Doctor y Magister en educación.

Años de experiencia en educación: Más de 25 años de servicio.

Cargo que desempeña en su institución donde labora: 4 de ellas son Directoras, 1 docente de los diferentes colegios del Nivel Inicial de la Región Lambayeque.

La muestra de especialistas validó los instrumentos aplicando la ficha de validación cuyo diseño tiene los siguientes criterios de evaluación:

- Pertinencia.
- Coherencia.
- Congruencia.
- Suficiencia.
- Objetividad.
- Consistencia.
- Organización.
- Claridad,
- Formato.
- Estructura.

Se obtuvieron las siguientes validaciones de las 5 especialistas

- | | |
|---|------|
| - Elizabeth Liliana Carbonel Mendoza: validez | 0,83 |
| - Roció del Pilar Ramírez Silva validez | 0,83 |
| - Delia Del Roció Cabrejos Ugaz validez | 0,83 |
| - Mónica Merino Guerrero validez | 0,83 |
| - Jenny Mabel Sánchez Silva Validez | 0,83 |

Valoración final de la validación por criterios de especialistas

Como conclusión en el análisis del instrumento a partir de la validez de contenido las especialistas consultadas plantean que la validez es buena para un promedio de 0,83.

$$\frac{0,83 + 0,83 + 0,83 + 0,83}{5} = \frac{4,15}{5} = 0,83 <> \text{Validez buena}$$

2.4. Procedimientos de análisis de datos

La técnica que se empleó en el presente trabajo de investigación titulado: Programa de juegos educativos para desarrollar la clasificación y seriación en niños de 5 años de la I.E.I. N°. 011, Chiclayo, fue la observación directa. El instrumento aplicado fue una Lista de cotejo, tanto para la clasificación y seriación con la finalidad de poder medir el logro de dominio en estas nociones matemáticas en los niños de 5 años de edad. La Lista de Cotejo para la clasificación consta de 12 ítems y la de seriación tiene 11. La valoración de los instrumentos fue de acuerdo con tres niveles: 1=Siempre 2= A veces y 3=Nunca

Estos instrumentos fueron validados por un equipo de cinco especialistas con gran trayectoria profesional conocedoras del tema con Grado de Magister y Doctorado respectivamente, a través de una ficha de validación cuyo resultado fue validez buena.

Para el análisis estadístico de los datos se procesaron empleando el SPSS versión 24 y en base a la escala de Likert.

2.5. Criterios éticos

Durante el desarrollo del proceso puesto a prueba, se les tratará a todos los que participan en la investigación, con respeto, así mismo se pondrá en práctica la justicia y solidaridad, protegiendo su integridad física y emocional en todo momento donde haya interacción. Las respuestas o información que se recoja de los actores involucrados solo se utilizarán con fines investigativos.

Se consideran los criterios éticos del informe de Belmont (1978), los cuales son:

- Respetar la participación voluntaria de las personas sujeto de estudio en la investigación.
- Informar en forma adecuada a todos los participantes de la muestra sobre la de la investigación y los procedimientos a seguir.
- Buscar el bienestar de los integrantes de la muestra, respetando sus decisiones y evitando causarles daño durante el tiempo que dure la investigación.
- Sostener una comunicación clara y sencilla entre el investigador y los investigados quienes serán los beneficiados con la investigación.
- Respetar los trabajos previos de autores que sirven de sustento para el trabajo de investigación.

- Utilizar fuentes confiables durante la presente investigación y respetar el derecho de autor.
- Evitar incomodar a los integrantes que conforman la muestra al momento de requerir de su participación en el proceso de la investigación.
- Informar oportunamente los resultados de la investigación a los beneficiarios sin ser falseados.

Principios generales que rigen la actividad investigadora establecidos por la Universidad Señor de Sipán.

Proteger la individualidad y la diversidad sociocultural.

Ser informado y expresar su consentimiento

Responsabilidad por la selección del tema de investigación y la implementación de ese tema.

Adherirse a los principios éticos aceptados y reconocidos por la comunidad científica.

Rigor científico en la investigación.

Publicar de forma oportuna, completa y rápida los resultados de la investigación a la comunidad.

Principios específicos que rigen la actividad investigadora

Respetar los derechos de propiedad intelectual de los investigadores o autores. Citar y hacer referencia con precisión a las fuentes incluidas en el estudio, de acuerdo con los estándares internacionales.

La participación y las contribuciones sólo son reconocidas por los participantes del estudio.

La información obtenida se utiliza con razonable reserva y con fines de investigación.

2.6. Criterios de Rigor científico

Credibilidad o veracidad

La información recabada son fiables ya que se obtendrá de la información fidedigna de los niños y docentes de la muestra, así como del análisis de la documentación proporcionada por el personal responsable de la Institución Educativa Inicial. No. 011 Chiclayo.

Asimismo, las herramientas utilizadas en la investigación serán sometidas a la valoración por criterios de especialistas o juicio de expertos para evitar falsear la investigación.

Sólo la Institución Educativa Inicial N°. 011, Chiclayo se beneficiará de los resultados de la investigación. Las herramientas de investigación y los pasos desarrollados pueden servir como guía, de qué tan similar se realice el trabajo de investigación en diferentes contextos.

Confirmabilidad auditabilidad

Los resultados de las herramientas que se utilizarán en la investigación serán analizados e interpretados de acuerdo a dos variables de investigación, las cuales serán examinadas por otros expertos investigadores.

Dependencia

Se cumplirá con los plazos establecidos para la aplicación de los instrumentos preparados para niños y maestros. Los responsables de la I.E.I nos proporcionaran la información y será de propiedad exclusiva y se utilizará únicamente con fines de investigación.

III. RESULTADOS

Tabla 5. Resultados del Pretest en clasificación de los niños de 5 años turno tarde de la IEI 011, Chiclayo matriculados en el 2022

En la tabla 5 se observa en clasificación que el ítem realiza diversas representaciones de

ITEMS	INICIO		PROCESO		LOGRADO		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Realiza diversas representaciones de agrupaciones con material concreto y gráfico de alto y bajo.	15	60	6	24	4	16	25	100
Agrupar una colección con los bloques lógicos de grande a pequeño	14	56	4	16	7	28	25	100
Agrupar cintas teniendo en cuenta el criterio largo y corto.	18	72	3	12	4	16	25	100
Clasifica objetos que tienen el mismo color.	15	60	10	40	0	0	25	100
Clasifica los carros según el criterio de tamaño grande, mediano y pequeño.	18	72	2	8	5	20	25	100
Agrupar y clasificar bajalenguas considerando el criterio de grosor	9	36	16	64	0	0	25	100
Clasificar los alimentos según su origen luego explícalo.	18	72	3	12	4	16	25	100
Clasificar las hojas utilizando el criterio de formas	10	40	11	44	4	16	25	100
Clasificar los animales navideños considerando su hábitat.	17	68	4	16	4	16	25	100
Clasificar y agrupar las serpentinas teniendo en cuenta el criterio de color	12	48	6	24	7	28	25	100
Clasificar los vestidos de tus muñecos considerando sus cualidades.	16	64	9	36	0	0	25	100
Agrupar las figuras geométricas considerando su forma	17	68	4	16	4	16	25	100

agrupaciones con material concreto y gráfico de alto y bajo el 60% obtuvo un nivel de inicio, 24,0% en proceso y el 16,0% en un nivel logrado. Así mismo en cuanto al ítem agrupa una colección con los bloques lógicos de grande a pequeño el 56,0% tiene un nivel de inicio,

16,0% en proceso y el 28,0% en un nivel de logrado, para agrupa cintas teniendo en cuenta el criterio largo y corto el 72,0% tiene un nivel de inicio, 12,0% en proceso y el 16,0% en un nivel de logrado, clasifica objetos que tienen el mismo color el 60% tiene un nivel de inicio, 40,0% en proceso y el 0,0% en un nivel de logrado, clasifica los carros según el criterio de tamaño grande, mediano y pequeño el 72,0% tiene un nivel de inicio, 8,0% en proceso y el 20,0% en un nivel de logrado, agrupa y clasifica bajalenguas considerando el criterio de grosor el 36,0% tiene un nivel de inicio, 64,0% en proceso y el 0,0% en un nivel de logrado, Clasifica los alimentos según su origen luego explícalo el 72,0% tiene un nivel de inicio, 12,0% en proceso y 16,0% en un nivel de logrado, clasifica las hojas utilizando el criterio de formas, el 40,0% tiene un nivel de inicio, 44,0% en proceso y el 16,0% en un nivel de logrado, clasifica los animales navideños considerando su hábitat, el 68,0% tiene un nivel de inicio, 16,0% en proceso y el 16,0% en un nivel de logrado, clasifica y agrupa las serpentinas teniendo en cuenta el criterio de color. el 48% tiene un nivel de inicio, 24,0% en proceso y el 28,0% en un nivel de logrado, clasifica los vestidos de tus muñecos considerando sus cualidades el 64,0% tiene un nivel de inicio, 36,0% en proceso y el 0,0% en un nivel de logrado, agrupa las figuras geométricas considerando su forma el 68,0% tiene un nivel de inicio, 16,0% en proceso y el 16,0% en un nivel de logrado.

Tabla 6. Resultados del Pretest en seriación de los niños de 5 años del turno de la tarde de la IEI 011, Chiclayo Matriculados en el 2022.

ITEMS	I		P		TOTAL			
	F	%	F	%	F	%	F	%
Ordena los botones del más grande al más pequeño	21	84	1	4	3	12	25	100
Ordena los bajalenguas del más pequeño al más grande	21	84	1	4	3	12	25	100
Elabora una columna con bloques lógicos, ordénalos del más grande al más pequeño.	19	76	2	8	4	16	25	100
Ordena las hojas según su tamaño	18	72	2	8	5	20	25	100
Ordena los cubos según su tamaño	19	76	1	4	5	20	25	100

Identifica patrones en la serie definida por color	19	76	2	8	4	16	25	100
Ordena los colores del más claro al más oscuro	16	64	3	12	6	24	25	100
Ordena los colores del más oscuro al más claro	16	64	4	16	5	20	25	100
Ordena por combinación según la forma de la figura geométrica	16	64	2	8	7	28	25	100
Separa fichas según forma triángulo, cuadrado círculo y rectángulo	18	72	7	28	0	0	25	100
Forma series con botones intercalando las formas.	17	68	8	32	0	0	25	100

En la tabla 6 se observa en seriación que el ítem ordena los botones del más grande al más pequeño el 84,0 % obtuvo un nivel de inicio, 4,0% en proceso y el 12,0% en un nivel de logrado, así mismo en el ítem ordena los bajalenguas del más pequeño al más grande 84,0% en nivel de inicio, 4,0% en proceso y el 12,0% en un nivel de logrado, elabora una columna con bloques lógicos, ordénalos del más grande al más pequeño el 76,0% en un nivel de inicio, 8,0% en proceso y el 16,0% en un nivel de logrado, ordena las hojas según su tamaño el 72,0% tiene un nivel de inicio, 8,0% en proceso y el 20,0% en un nivel de logrado, ordena los cubos según su tamaño el 76,0% tiene un nivel de inicio, 4,0% en proceso y el 20,0% en un nivel de logrado, identifica patrones en la serie definida por color el 76,0% tiene un nivel de inicio, 8,0% en proceso y el 16,0% en un nivel de logrado, ordena los colores del más claro al más oscuro, el 64% tiene un nivel de inicio, 12,0% en proceso y el 24,0% en un nivel de logrado, ordena los colores del más oscuro al más claro el 64,0% tiene un nivel de inicio, 16,0% en proceso y el 20,0% en un nivel de logrado, ordena por combinación según la forma de la figura geométrica, el 64% tiene un nivel de inicio, 8,0% en proceso y el 28,0% en un nivel logrado, separa fichas según forma triángulo, cuadrado círculo y rectángulo el 72,0% tiene un nivel de desarrollo de inicio, 28% en proceso y el 0,0% en un nivel de logrado, forma series con botones intercalando las formas el 68,0% tiene un nivel de inicio, 32% en proceso y el 0,0% en un nivel de logrado.

Tabla 7. Resultados Totales Pre Test - Clasificación- Seriación

Dimensión	I		P		L		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Dimensión Clasificación	15	60	7	26	3	14	25	100
Dimensión Seriación	18	72	3	12	4	16	25	100
Resultados Totales Pre Test	16	66	5	19	4	15	25	100

En la Tabla 7, respecto a la capacidad Clasificación el 60,0% tiene un nivel de desarrollo en Inicio, 26,0% en Proceso y 14,0% Logrado. Respecto a la capacidad Seriación, 72,0% tiene un nivel de desarrollo en Inicio, 12% en Proceso y 16,0% Logrado. A nivel de pre test, respecto a la clasificación-seriación, más de la mitad (66,0%) tiene un nivel de desarrollo en Inicio, 19,0% en Proceso y 15% Logrado.

Podemos concluir que los resultados permiten señalar que los niños de 5 años de la IEI. 011, Chiclayo del turno de la tarde, 2022 muestran deficiencias con relación a la noción de clasificación y seriación en su mayoría les cuesta realizar representaciones de agrupaciones de objetos largos y cortos, dificultad para agrupar objetos grandes, medianos y a pequeños, clasificar alimentos según su origen, etc. Así mismo les cuesta ordenar objetos, sujetos o cualquier cosa de acuerdo con el tamaño; de la misma manera les cuesta mencionar el criterio que usan para ordenar dichos objetos o sujetos.

Por lo tanto, se puede afirmar que los niños presentaban dificultad en su aprendizaje en clasificación y seriación pues la mayoría se ubica en nivel inicio.

Tabla 8. Resultados del postest en clasificación de los niños de 5 años turno tarde de la IEI. 011, Chiclayo matriculados en el 2022

ITEMS	I		P		L		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Realiza diversas representaciones de agrupaciones con material concreto y gráfico de alto y bajo.	2	8	1	4	22	88	25	100
Agrupar una colección con los bloques lógicos de grande a pequeño	2	8	1	4	22	88	25	100

Agrupar cintas teniendo en cuenta el criterio largo y corto.	3	12	3	12	19	76	25	100
Clasificar objetos que tienen el mismo color.	2	8	2	8	21	84	25	100
Clasificar los carros según el criterio de tamaño grande, mediano y pequeño.	2	8	1	4	22	88	25	100
Agrupar y clasificar bajalenguas considerando el criterio de grosor	1	4	1	4	23	92	25	100
Clasificar los alimentos según su origen luego explícalo.	2	8	1	4	22	88	25	100
Clasificar las hojas utilizando el criterio de formas	2	8	3	12	20	80	25	100
Clasificar los animales navideños considerando su hábitat.	2	8	0	0	23	92	25	100
Clasificar y agrupar las serpentinas teniendo en cuenta el criterio de color	1	4	1	4	23	92	25	100
Clasificar los vestidos de tus muñecos considerando sus cualidades.	3	12	0	0	22	88	25	100
<u>Agrupar las figuras geométricas considerando su forma</u>	3	12	0	0	22	88	25	100

En la tabla 8 se observa en clasificación que el ítem realiza diversas representaciones de agrupaciones con material concreto y gráfico de alto y bajo el 8,0% tiene un nivel de inicio, 4,0% en proceso y el 88,0% en un nivel de logrado respectivamente. Así mismo en cuanto al ítem agrupa una colección con los bloques lógicos de grande a pequeño el 8,0% tiene un nivel de inicio, 4,0% en proceso y el 88,0% en un nivel de logrado, para agrupa cintas teniendo en cuenta el criterio largo y corto el 3,0% tiene un nivel de inicio, 3,0% en proceso y el 19,0% en un nivel de logrado, clasifica objetos que tienen el mismo color el 8% tiene un nivel de inicio, 8,0% en proceso y el 84,0% en un nivel de logrado, clasifica los carros según el criterio de tamaño grande, mediano y pequeño el 8,0% tiene un nivel de inicio, 4,0% en proceso y el 88,0% en un nivel de logrado, agrupa y clasifica bajalenguas considerando el criterio de grosor el 4,0% tiene un nivel de inicio, 4,0% en proceso y el 92,0% en un nivel de logrado, Clasifica los alimentos según su origen luego explícalo el

8,0% tiene un nivel de inicio, 4,0% en proceso y el 88,0% en un nivel de logrado, clasifica las hojas utilizando el criterio de formas, el 8,0% tiene un nivel de inicio, 12,0% en proceso y el 80,0% en un nivel de logrado, clasifica los animales navideños considerando su hábitat, el 8,0% tiene un nivel de inicio, 0,0% en proceso y el 92,0% en un nivel de logrado, clasifica y agrupa las serpentinatas teniendo en cuenta el criterio de color. el 4% tiene un nivel de desarrollo de inicio, 4,0% en proceso y el 92,0% en un nivel de logrado, clasifica los vestidos de tus muñecos considerando sus cualidades el 12,0% tiene un nivel de inicio, 0,0% en proceso y el 88,0% en un nivel de logrado, agrupa las figuras geométricas considerando su forma el 12,0% tiene un nivel de inicio, 0,0% en proceso y el 88,0% en un nivel de logrado.

Tabla 9. Resultados del postest en seriación de los niños de 5 años del turno de la tarde de la IEI 011, Chiclayo Matriculados en el 2022

ITEMS	I		P		L		TOTAL	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Ordena los botones del más grande al más pequeño	3	12	1	4	21	84	25	100
Ordena los bajalenguas del más pequeño al más grande	1	4	2	8	22	88	25	100
Elabora una columna con bloques lógicos, ordénalos del más grande al más pequeño.	2	8	1	4	22	88	25	100
Ordena las hojas según su tamaño	0	0	0	0	25	100	25	100
Ordena los cubos según su tamaño	1	4	0	0	24	96	25	100
Identifica patrones en la serie definida por color	2	8	0	0	23	92	25	100
Ordena los colores del más claro al más oscuro	1	4	1	4	23	92	25	100
Ordena los colores del más oscuro al más claro	0	0	1	4	24	96	25	100
Ordena por combinación según la forma de la figura geométrica.	1	4	1	4	23	92	25	100

Separa fichas según forma triángulo, cuadrado círculo y rectángulo.	0	0	2	8	23	92	25	100
Forma series con botones intercalando las formas.	1	4	0	0	24	96	25	100

En la tabla 9 se observa en seriación que el ítem ordena los botones del más grande al más pequeño el 12,0 % tiene un nivel de inicio, 4,0% en proceso y el 84,0% en un nivel de logrado, así mismo en el ítem ordena los bajalenguas del más pequeño al más grande 4,0% tiene un nivel de inicio, 8,0% en proceso y el 88,0% en un nivel de logrado, elabora una columna con bloques lógicos, ordénalos del más grande al más pequeño el 8,0% tiene un nivel de inicio, 4,0% en proceso y el 88,0% en un nivel de logrado, ordena las hojas según su tamaño el 0,0% tiene un nivel de inicio, 0,0% en proceso y el 100,0% en un nivel de logrado, ordena los cubos según su tamaño el 4,0% tiene un nivel de inicio, 0,0% en proceso y el 96,0% en un nivel de logrado, identifica patrones en la serie definida por color el 8,0% tiene un nivel de inicio, 0,0% en proceso y el 92,0% en un nivel de logrado, ordena los colores del más claro al más oscuro, el 4,0% tiene un nivel de inicio, 4,0% en proceso y el 92,0% en un nivel de logrado, ordena los colores del más oscuro al más claro el 0,0% tiene un nivel de inicio, 4,0% en proceso y el 96,0% en un nivel de logrado, ordena por combinación según la forma de la figura geométrica, el 4% tiene un nivel de inicio, 4,0% en proceso y el 92,0% en un nivel logrado, separa fichas según forma triángulo, cuadrado círculo y rectángulo el 0,0% tiene un nivel de inicio, 8,0% en proceso y el 92,0% en un nivel de logrado, forma series con botones intercalando las formas el 4,0% tiene un nivel de inicio, 0,0% en proceso y el 96,0% en un nivel de logrado

Tabla 10. Resultados Totales Pos Test - Clasificación- Seriación

Dimensión	I		P		L		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Dimensión Clasificación	2	8	1	4	22	88	25	100
Dimensión Seriación	1	4	1	4	23	92	25	100
Resultados Totales Postest	1	6	1	4	23	90	25	100

En la Tabla 10, respecto a la capacidad Clasificación el 2,0% tiene un nivel de desarrollo en Inicio, 1,0% en Proceso y 88,0% Logrado. Por otro lado, respecto a la competencia seriación, 1.0% tiene un nivel de desarrollo en Inicio, 1,0% en Proceso y 92,0% Logrado. A nivel de

post test, respecto a la clasificación-seriación, más de la mitad (90,0%) tiene un nivel de desarrollo Logrado, 1,0% en Proceso y 1,0% en Inicio.

Tabla 11. Comparación de Resultados entre Pretest y Postest

RESULTADOS	I		P		L		Total	
	f	%	f	%	F	%	F	%
Pre Test	16	66,0%	5	19,0%	4	15,0%	25	100
Pos Test	1	6,0%	1	4,0%	23	90,0%	25	100

En la Tabla 11, se observa que al cotejar el nivel de la clasificación- seriación obtenido en el pre test con relación al postest, el nivel en Inicio ha disminuido de un 66,0% hasta llegar a un 6,0%, el nivel de proceso ha disminuido de un 19,0% hasta llegara a un 4,0% y el nivel de logrado ha aumentado desde un 15,0% hasta llegar a un 90,0%

IV. DISCUSIÓN

El presente estudio tuvo como objetivo general aplicar un programa de juegos educativos para mejorar la clasificación y seriación en niños de 5 años del turno de la tarde de la Institución Educativa Inicial N.º 011, Chiclayo, 2022.

Así mismo, el análisis de los resultados se realizó en función de los objetivos específicos.

Gallegos et al. (2020), mencionan el juego como un programa didáctico que promueve el aprendizaje diverso al permitir que los niños aprendan, exploren, experimenten y descubran sus experiencias de una manera amena y divertida.

Dos capacidades del pensamiento matemático en el nivel inicial son la seriación y la clasificación matemática.

MINEDU (2016), menciona que la clasificación y la seriación son actividades cognitivas importantes para los estudiantes de educación inicial y así aprendan matemáticas y también teoría de números (especialmente ordinales y cardinales). La serialización se refiere a colocar la jerarquía en orden de tamaño (de menor a mayor) ya que esta es una característica popular de este tipo de ejercicio, especialmente para los niños pequeños. La seriación es un concepto matemático importante antes que la lógica.

Los resultados obtenidos en el pretest en cuanto a clasificación-seriación (Tabla 7) indican

que respecto al desarrollo de la clasificación-seriación matemática el 66,0% de los niños de la I.E.I. 011, Chiclayo; tienen un nivel en Inicio, 19,0% en Proceso y 15,0% en logrado. Asimismo, si se comparan los resultados totales obtenidos de la clasificación y la competencia de seriación, se observa que el porcentaje del nivel de Inicio es mucho mayor (72,0%) en la competencia de seriación que el obtenido en la competencia de clasificación (60,0%). De ello se deduce que el pretest muestra un nivel de la competencia de clasificación mucho más avanzado que el de la capacidad de seriación.

En cuanto a los resultados sé que obtuvo en el posttest (Tabla 10) reflejan que el 90% de los niños de la IEI 011 turno tarde, se ubican en un nivel de logrado en la competencia de clasificación y seriación, 4,0% en Proceso y 6,0% en Inicio. Asimismo, si se comparan los resultados totales obtenidos de la competencia de clasificación y los de la competencia de seriación, se evidencia que el porcentaje del nivel de Logrado es mucho mayor (92,0%) en la competencia de seriación que el obtenido en la competencia de clasificación (88,0%). De ello se entiende que el posttest muestra un nivel de la competencia seriación mucho más avanzado que el de la competencia de clasificación.

Al compararse los resultados obtenidos entre el pretest y el posttest, (Tabla 11), se observa a nivel general, una mejora en el nivel de la clasificación- seriación.

Estos resultados concuerdan con los obtenidos por García (2013), quien dice que los juegos didácticos para la enseñanza aprendizaje de las matemáticas son efectivos. Jugar es aprender porque cambia la forma en que los estudiantes pueden hacer esas actividades, además de relacionarse con la comunidad a la que están cerca, y también les da conocimientos que aumentan su formación.” De la misma manera, coincide con Cueva (2010). dijo que el Juego de enseñanza aprendizaje, tiene un gran impacto positivo en el éxito académico y el crecimiento de habilidades necesarias en matemáticas. Finalmente, los resultados concuerdan con lo dicho por Rosado (2015), quien dice que el uso de juegos didácticos ayuda al proceso de serialización en cinco años.

Ahora bien, si analizamos lo propuesto por Fernández (2008), quien habla de que “para el desarrollo del pensamiento matemático lo primero que se necesita es despertar el interés del estudiante por el mundo que le rodea”, y eso viene de Alve (2003), que. significa que el juego didácticodebe garantizar, que “los alumnos se sientanlibres, los dueños hagan lo que

quieran de inmediato”; entonces podemos concluir que una probable explicación de los resultados obtenidos en el crecimiento del nivel de desarrollo de la división-serie de niños I.E.I, 011, Chiclayo”, la serie de divisiones logró alcanzar altos niveles de desarrollo, se puede explicar que esto se debe al uso de juegos educativos.

Por lo tanto, se puede afirmar que el juego educativo en los escolares es indispensable debe ejecutarse para poder aumentar el nivel de crecimiento en las nociones de la clasificación-seriación, pero no debe ejecutar en el aula si no que debe aplicar con más frecuencia en ambientes ventilados.

V. APORTE PRÁCTICO

INTRODUCCION

En el presente acápite se sustenta, describe y desarrolla la estrategia de un programa de juegos que se propone un programa de juegos educativos para desarrollar la clasificación y seriación en los niños de 5 años de la I.E.I. N°. 011, Chiclayo.

Para el desarrollo de este programa de juegos educativos se parte apoya en la base teórica realizada por los autores: Morales 2021, Cuadrados 2020, Carrillo 2020, Gallardo 2018,

Cuadrados (2020), argumenta que el juego aborda diferentes aspectos del desarrollo, lo que a su vez genera desarrollo en términos de personas, satisfacción y motivación. Las emociones se expresan a través de juegos, estimulando la confianza y la autoestima de los niños.

Carrillo, et al. (2020), en la investigación que realizaron han indicado que hace muchos años el juego ha sido una actividad humana, y durante mucho tiempo no se tenía idea de que los escolares aprenden jugando, algunos autores han demostrado en sus estudios que los niños utilizan métodos de juego para aprender más rápido.

Gallardo (2018), el juego es una actividad divertida, interactiva y satisfactoria para todas las edades. Los niños desde que nacen empiezan a buscar cariño, a jugar, a buscar diversión, a buscar cariño ya formar comunidad; a través de ella desarrollan su imaginación, alucinaciones, creatividad, habilidades físicas, motrices y estrategias que les permiten observar, manipular y comprender el mundo que les rodea, liberar tensiones, expresar sus sentimientos y emociones y aprender a vivir en consecuencia.

Su importancia radica en la investigación aportará a la solución del problema, en cuanto que el programa de juegos educativos permitirá desarrollar la clasificación y seriación en los niños de 5 años de la I.EI. N°. 011, Chiclayo; contribuirá a responder las demandas de los pequeños.

La novedad científica de mi aporte radica que para solucionar el problema detectado en los aprendizajes de clasificación y seriación en la I.EI N°.011, Chiclayo, se propone un programa de juegos educativos que tenga en cuenta su intencionalidad y apropiación, para mejorar el nivel de los aprendizajes de los niños en clasificación y seriación, logrando transformaciones significativas en la práctica pedagógica y en el nivel de aprendizajes de clasificación y seriación de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°. 011, Chiclayo teniendo en cuenta el enfoque por competencias y la investigación científica, con el fin de ayudarlos a avanzar hacia los niveles más altos de aprendizaje.

El objetivo planteado es aplicar un programa de juegos educativos para mejorar la clasificación y seriación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 011, Chiclayo.

APORTE PRÁCTICO

Programa de juegos educativos para mejorar la clasificación y seriación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 011, Chiclayo.

El presente programa es planteado ante la problemática encontrada en la Insuficiencia en el desarrollo de juegos educativos, limita la clasificación y seriación de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 011, Chiclayo.

La educación está en constante evolución, no se basa únicamente en un desarrollo de aprendizaje observacional, se centra en un patrón activo y participativo que abre el camino a nuevas estrategias para adquirir aprendizajes significativos. Para implementar y lograr esta forma de aprendizaje se utilizará la metodología presentada a través de prácticas concretas y vivenciales, contemplando al juego educativo como un método indispensable para el crecimiento de la competencia de los alumnos en el grado escolar. Para todos los niños, el juego es fundamental y necesario, es su ventana al mundo, experimentan, inventan nuevas acciones para analizar sus reacciones y sacar conclusiones propias sobre el mundo que les rodea, el juego proporciona la clave de motivación para el crecimiento y el aprendizaje.

El juego y el aprendizaje están probablemente relacionados, ya que tienen grandes desafíos para el crecimiento y el aprendizaje, ya que mediante los juegos educativos en el aula se puede motivar y enfocar mejor el aprendizaje y permitir que los niños muestren aprendizajes significativos por aprender de una forma más dinámica y sencilla.

Los niños de Educación inicial deben mostrar un gran interés y motivación por utilizar nuevas estrategias positivas para mejorar nuevas formas de trabajar con los niños como protagonistas y debe ser capaz de percibir este interés y motivación para mejorar el proceso de aprendizaje.

Quintero et al. (2016 como se cita en Gallego et al. 2020), manifiestan que los juegos son, en efecto, una herramienta indispensable en la práctica profesional de los maestros de la primera infancia, creando un ambiente de aprendizaje entretenido, motivador y divertido para los niños.

Importancia de los juegos educativos

Calero, (2003, como se cita en Balcázar 2019), el uso de juegos educativos en las escuelas puede trastocar las rutinas escolares, eliminando así la enseñanza tradicional monótona. Las situaciones y experiencias de juego temprano ayudan a los estudiantes a entender mejor el mundo a su alrededor y, por lo tanto, a revelar conceptos que guiarán el aprendizaje más adelante. Es muy útil emplear esta técnica ya que le permite al estudiante ampliar sus técnicas y destrezas, creando habilidades psicomotoras del cuerpo. El juego es un instrumento educativo que ayuda a los maestros a lograr la manifestación de los niños, lo que les permite construir su propio estilo de aprendizaje. Estos juegos no solo inician el logro del entendimiento y el crecimiento de destreza, sino que también ayudan a estimular el aprendizaje de materias.

Juegos Educativos:

Calero (2003, como se cita en Mendoza 2019), manifiesta que el juego educativo es un método de enseñanza y aprendizaje participativa destinada a desarrollar técnicas de liderazgo y comportamiento correcto, desarrollando los talentos y habilidades de los niños para el crecimiento de la clasificación y seriación, teniendo en cuenta la edad y sus dimensiones: afectivo y social, cognitivo y motor de acuerdo a la naturaleza de cada niño

Pensamiento matemático:

Celi, et al (2021) señalan que el razonamiento lógico matemático brinda una oportunidad para el crecimiento de habilidades que desarrollan la inteligencia matemática, así como utilizar el pensamiento lógico, en beneficio de los estudiantes y prepararlos para comprender conceptos y construir conocimientos. lógicamente, en base a diagramas y relaciones técnicas.

Pasos para la construcción de la presente estrategia.

I. Introducción. Se establece el área del problema que se abordará. Indicar la problemática a abordar, la justificación e importancia, el objeto de estudio delimitado, los objetivos, metodologíautilizada.

II. Diagnóstico: Indica el estado real del aprendizaje basado en problemas y evidencia el problema en torno al cual gira y se desarrolla la estrategia.

III. Explicación del objetivo general.

IV. Planeación: Se caracterizanpor objetivosometasa cortoy mediano plazo que permiten la transformación del objeto desde su estado real hasta el estado deseado.

Planificación por etapas de las acciones, recursos, medios y métodos que corresponden a estos objetivos.

V. Instrumentación - se aclara cómo se aplicará, en qué condiciones, para qué momento, personas en cuestión, miembros.

VI. Evaluación: Para esta etapa se caracterizan los logros, disuasivos sobrevividos, evaluación de la metodología lograda al estado ideal.

Estructura del Aporte Práctico

Se considera la estructura metodológicaplanteada por Morales (2021).

Diagnóstico

Acciones del diagnóstico

Observación. - se pudo evidenciar:

En la institución educativa Inicial N° 011 de Chiclayo, se observaen los niñoslas siguientes dificultades en clasificación y seriación:

- Deficiente desarrollo para realizar agrupaciones.
- Tienen problemas para ordenar objetos según su tamaño, color y forma.
- Dificultad para agrupar objetos según semejanzas y diferencias.
- Dificultad para el manejo de las nociones de clasificación y seriación.
- Bajo rendimiento en la noción de seriación y clasificación
- Dificultad al momento de clasificar objetos según atributos y seriar una secuencia de elementos según sus dimensiones.
- Al realizar seriaciones lo realizan en forma aislada
- Tienen dificultades para expresar lo realizado y por ende no llegan a verbalizarlo.
- No se les orienta debidamente en los conocimientos pre numéricos.
- Evidencian escasa noción en sus actividades a desarrollar de clasificación y seriación.

Dentro de las aulas se observa que la docente imparte los conocimientos de clasificación y seriación sin la debida planificación, por otro lado, los niños reciben dichos conocimientos de manera pasiva, respondiendo mecánicamente ante la solución de determinadas situaciones, demostrando desinterés en el desarrollo de la clasificación y seriación y limitada participación en las experiencias de aprendizaje, lo que trae como consecuencia un bajo desarrollo de la misma.

Por otro lado, el progreso de la clasificación y seriación se centra en el enfoque por competencias, ante esta perspectiva urge la necesidad de que las docentes se comprometan a utilizar juegos que faciliten el logro de los aprendizajes. Los juegos son una parte esencial en el proceso de la planificación. Es por eso que el presente trabajo de investigación es de gran ayuda porque da respuesta a las carencias y necesidades de la comunidad educativa

Objetivo:

Organizar acciones planificadas para la formulación del objetivo general de la estrategia, con la determinación de las premisas y los requisitos.

Planeación estratégica:

PRIMERA ETAPA: APROXIMACIONES TEÓRICO - PRÁCTICA			
OBJETIVO: Fundamentar epistemológicamente el proceso de aplicación de juegos educativos, su evolución histórica y su dinámica			
N°	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	RESPONSABLE
01	Sesión 1: Sensibilización a las docentes	Se realiza la sensibilización a las docentes del nivel inicial, se les comparte un formulario Google con una encuesta de opinión.	Directorade la IE Docente
	Sesión 2: Panel Fórum virtual	Con participación de docentes del nivel Inicial y de los institutos pedagógico-públicos y privados, se realizar un panel fórum presencial con la finalidad de compartir experiencias pedagógicas exitosas en cuanto a la metodología de la seriación y clasificación.	Directorade la IE Directoras de los I.S.P Docente Directora Especialista de la Ugel. Docentes
	Sesión 3: Capacitación a cargo de la especialista del Nivel Inicial	Se realizar una sesión demostrativa para analizar la información que les permita a los niños del nivel inicial mejorar las dificultades en seriación y clasificación.	

SEGUNDA ETAPA: PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN COLEGIADA			
OBJETIVO: Elaborar las actividades, acciones, etapas y fases que conforman el programa de juegos educativos			
N°	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	RESPONSABLE
02	Sesión 4: Presentación del Currículo Nacional	La directora de la Institución Educativa presenta a las docentes del nivel inicial el currículo Nacional y sus contenidos.	Directora Docentes
	Sesión 5: Planificación de las actividades de los juegos educativos.	Organizadas las docentes por ciclo se realiza la planificación colegiada de las diferentes actividades de los juegos educativos	Directora Docentes
	Sesión 6: Autoevaluación de la planificación de actividades	Apoyados de la rúbrica propuesta por la directora de la institución Educativa del nivel inicial del II ciclo, se autoevalúan la planificación propuesta por las docentes del nivel.	

TERCERA ETAPA: SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIA CURRICULAR

OBJETIVO: Comparar los datos obtenidos mediante el pre experimento, antes y después para verificar la significación de los cambios.

N°	ACTIVIDAD	DESCRIPCION	RESPONSABLE
03	Sesión 7: Jornada de interaprendizaje	Se socializarán con las docentes del nivel inicial los resultados alcanzados durante aplicación del programa de juegos para desarrollar la clasificación y seriación en niños de 5 años.	Directora Docentes
	Sesión 8: Taller de reflexión	Apoyados con el cuaderno de campo las docentes del nivel inicial harán una reflexión sobre sí los juegos ayudaron a mejorar las nociones de seriación y clasificación.	Especialista de la Ugel

Instrumentación.

Duración

La implementación de la Estrategia se realizará durante 1 trimestre a través de sus 3 etapas en 7 sesiones y 1 taller.

Condiciones

Requisitos:

Autorización por parte de la directora, para la ejecución de la Estrategia de aprendizaje en la Institución Educativa.

Participación y compromiso de los docentes en la participación y ejecución de las estrategias.

Se requiere personal especializado para realizar el taller sobre la estrategia de aprendizaje basado en juegos de clasificación y seriación.

Preparación metodológica al docente sobre las acciones y contenidos a desarrollar en la implementación de la estrategia para juegos de clasificación y seriación.

Responsables y participantes

Responsables:

La persona responsable, es la Bach Claudia Irene Ventura Sandoval, con la ayuda de las docentes que laboran en la Institución Educativa del aula de 5 años. Dicho objetivo es plenamente conocido por la responsable de aplicarla.

Participantes:

Capacitadores: Especialistadel nivel Inicial

Directora de IE.

Docentes de la institución Educativa

Directorasde los Institutos Pedagógicos Públicos y Privados

Presupuesto

Tabla: Presupuesto de la Etapa aproximaciones teórico - práctica

1^{RA} ETAPA – APROXIMACIONES TEÓRICO - PRÁCTICA					
Nº	Descripción	Cantidad	Indicador	Precio Unidad	Precio Total
1	Actividades programadas en la fase	1	Ponente	800.00	800.00
		20	Refrigerio	10.00	200.00
		1	Millar de papel	30.00	30.00
		50	Papel sábana	0.20	10.00
		80	Plumones	2.00	160.00
		40	Folder	1.00	40.00
Total					1240.00

Tabla: Presupuesto de la planificación y ejecución colegiada

2^{DA} ETAPA – PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN COLEGIADA					
Nº	Descripción	Cantidad	Indicador	Precio Unidad	Precio Total
1	Actividades programadas en la fase	1	Ponente	800.00	800.00
		20	Refrigerios	10.00	200.00
		1	Millar de papel	20.00	20.00

		70	Papel sábana	0.20	14.00
		70	Plumones	2.00	140.00
Total					1174.00

Tabla: Presupuesto de la sistematización de la experiencia curricular

3^{RA} ETAPA – SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA CURRICULAR					
N°	Descripción	Cantidad	Indicador	Precio Unidad	Precio Total
1	Actividades programadas en la fase	1	Ponente	1000.00	1000.00
		20	Refrigerios	10.00	200.00
		1	Millar de papel	20.00	20.00
		50	Papel sábana	0.20	10.00
		80	Plumones	2.00	160.00
Total					1390.00

Evaluación

ETAPA	INDICADOR DE LOGRO	CRITERIO DE MEDIDA	EVIDENCIA
Aproximaciones teórico - práctica	Fundamentar epistemológicamente el proceso de aplicación de juegos educativos, su evolución histórica y su dinámica	El 85% de los participantes realizan el recojo de información sobre las encuestas de opinión. - El 90% de las docentes compartieron sus experiencias pedagógicas. El 80% de las docentes participaron en el análisis de la información para mejorar las dificultades, a cargo de la especialista del nivel inicial.	Formulario google Libro de actas Compromiso

ETAPAS	INDICADOR DE LOGRO	CRITERIO DE MEDIDA	EVIDENCIA
Planificación y ejecución colegiada	Elaborar las actividades, acciones, etapas o fases que conforman el programa de juegos educativos.	El 75% de las docentes del nivel inicial lograron entender el currículo Nacional expuesto por la directora de la IE. El 85 % de las docentes organizadas por ciclo realizan la planificación	Currículo Nacional Firma de docentes asistentes

		colegiada de las diferentes actividades propuestos de los juegos educativos. El 70% de las docentes se autoevalúan sobre la planificación y las relacionan con las rubricas propuesta por la directora de la IE.	Rubricas.
--	--	---	-----------

ETAPAS	INDICADOR DE LOGRO	CRITERIO DE MEDIDA	EVIDENCIA
Sistematización de la experiencia curricular	Comparar los datos obtenidos mediante el pre experimento, antes y después para verificar la significación de los cambios	El 87% de las docentes socializan resultados alcanzados durante la ejecución del programa de juegos.	Registro de asistentes Actas de compromiso.
		El 80 % de los docentes participan del taller de reflexión sobre los juegos educativos mejoran la noción de seriación y clasificación.	

VI. CORROBORACIÓN ESTADÍSTICA DE LOS RESULTADOS

Tabla 12. Cuadro comparativo de la aplicación del pretest y el postest

Pre Test - Clasificación- Seriación

Dimensión	Inicio %	Proceso %	Logrado %
Dimensión Clasificación	60	26	14
Dimensión Seriación	72	12	16
Resultados Totales Pre Test	66	19	15

Pos Test - Clasificación- Seriación

Dimensión	Inicio %	Proceso %	Logrado %
Dimensión Clasificación	8	4	88
Dimensión Seriación	4	4	92
Resultados Totales Postest	6	4	90

Nota. Tabla comparativa de las variaciones logradas después de la aplicación de la lista de cotejo.

En la presente tabla se puede observar después de haber aplicado el programa, dividido en 2 dimensiones hubo cambios con respecto a los porcentajes y niveles, donde se observa que el 88% se ubica en el nivel de logrado en la dimensión de clasificación y el 92% se ubica en el nivel de logrado en la dimensión de seriación, de esta manera se concluye que

se ha logrado desarrollar de manera satisfactoria en las 2 dimensiones de la clasificación y seriación.

CONCLUSIONES

En este trabajo de investigación enfocada en el programa de juegos educativos para desarrollar la clasificación y seriación en niños de 5 años nivel inicial 011 “Juan Ugaz”, Chiclayo.

Conforme a los objetivos específicos:

- Se caracterizó epistemológicamente el proceso de aplicación de juegos educativos, su evolución histórica y su dinámica, por lo que fue ideal tener en cuenta distintas teorías y fundamentos las cuales fueron considerables para este trabajo investigativo las cuales avalaron mediante el objeto y la relación con el campo del estudio.
- Se diagnosticó la situación actual de la dinámica del proceso de aplicación de juegos educativos en relación con la clasificación y seriación en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N°. 011, Chiclayo, mediante la lista de cotejo, lo que nos brindó los resultados después de aplicar las sesiones.
- Se implementaron acciones las cuales estaban establecidas en fases y etapas, esto identificado hacia la planeación estratégica de un porte práctico.
- Se demostró a través de la aplicación del programa de juegos educativos, quienes fueron los beneficiarios los alumnos de 5 años turno tarde de la I.E.I 011” Juan Ugaz” de haber obtenido resultados positivos es decir tiene una veracidad a las sesiones del programa empleado.

RECOMENDACIONES

- A la Directora de la institución Educativa 011 “Juan Ugaz” debe de observar los resultados del diagnóstico para así poder integrar y emplear el programa de juegos educativos ya que ayudo a mejorar la clasificación y seriación a los niños de dicha institución.
- A las maestras de las instituciones Educativas de la Provincia de Chiclayo deben de conocer y aplicar diversas dinámicas para poder desarrollar las nociones de clasificación y seriación aplicando el programa de juegos educativos.
- A los padres de familia, evaluar la eficacia, considerando lo trabajado en el Programa de juegos educativos para desarrollar la clasificación y seriación; y así mejorar el aprendizaje significativo de las nociones de clasificación y seriación, en las situaciones de rutinas diarias en casa ya sea en el paseo, o una reunión familiar.

REFERENCIAS

- Agualongo Agualongo, N. (2020). *Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de las nociones pre-numéricas en los estudiantes de segundo año de una Institución Educativa en Quinsaloma* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo del Perú]. Repositorio Institucional <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/49158>.
- Albujar Núñez, S. (2020). *Habilidades de pre-cálculo en estudiantes de 5 años en una Institución Educativa Inicial Pública de mi Perú* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola del Perú]. Repositorio Institucional <https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/10431>.
- Antón, M. (2007). *Planificar la etapa 0-6: Compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. Graó.
- Arias, J., y Covinos, M. (2021). *Diseño y Metodología de la Investigación* (Primera ed.). Enfoques Consulting ERL.
- Boza, R., y Gaitán, R. (2019). *Evaluación de las competencias básicas en matemática en alumnos de 5 años de dos centros educativos particulares y dos estatales del Distrito de La Molina* [Tesis de Maestría, Pontificia Católica del Perú]. Repositorio Institucional <http://hdl.handle.net/20.500.12404/15825>.
- Calvo, P., y Gómez, M. (2018). *Aprendizaje y juego a lo largo de la historia*. *Revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales*(40), 23-31 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6906464>.
- Cardoso, E., y Cerecedo, M. (2008). *El desarrollo de las competencias matemáticas en la primera infancia*. *Revista Iberoamericana de Educación*, 47, 1-11 <https://rieoei.org/RIE/article/view/2270>.
- Carrillo, M., García, D., Ávila, c., y Erazo, J. (2020). *El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño*. *Revista arbitrada interdisciplinaria KOINONIA*, V(1). doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>
- Casadiago, A., Avendaño, k., Chavarro, G., Avendaño G, Guevara, L., y Avendaño, A. (2020). *Classification criteria in preschool children using logical blocks*. *Revista latinoamericana de investigación en matemática educativa*,. doi:<https://doi.org/10.12802/relime.20.2332>.
- Castro, J. (2004). *El desarrollo de la noción de espacio en el niño de educación inicial*. *Revista acción pedagógica*, 13(2).
- Castro, L., y Robles. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del Grado de Transición del Liceo La Alegria de aprender*. 3(2), 54-67 <http://hdl.handle.net/10656/7302>.

- Còrdova Cànona, M. (2012). *Propuesta Pedagògica para la adquisiciòn de la nociòn de nùmero en el Nivel Inicial 5 años de la IE. 15027- Sullana [tesis maestrìa Universidad del Perù]*. Repositorio Institucional <https://hdl.handle.net/11042/1419>.
- Cuadrado Montiel, D. (2020). *El juego como estrategia para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano en los niños y niñas del grado de transiciòn de la Instituciòn Educativa del Municipio de Moñitos Còrdoba* [Tesis de Maestrìa, Universidad Nacional de Colombia. Repositorio Institucional <http://hdl.handle.net/20.500.11907/2552>].
- El Universo. (2019, febrero 26). *Ecuador reprobò en Matemàticas en Evaluaciòn Internacional*. El Universo.
- Flores, H. (2018). *Los juegos tradicionales. Un recurso para desarrollar competencias matemàticas Antonio Ruìz de Montoya* <http://hdl.handle.net/20.500.12833/433>.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia- UNICEF. (2019-2030). *Cada niño aprende. Estrategias de Educaciòn*. New York, EE.UU.
- Franco, A., y Sanchez. (2019). *Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometria en Educaciòn Primaria: Estudio preliminar*. Educacao e Pesquisa 45.
- Frias- Navarro, D. (2022). *Apuntes de estimaciòn de la fiabilidad de la consistencia interna de los items de un instrumento de medida*. Universidad de Valencia <https://www.uv.es/friasnav/AlfaCronbach.pdf>.
- Gallardo, J., y Gallardo, P. (2018). *Teorìas sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. Revista Educativa Hekademos, 24 Año XI <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>.
- Gallego, A., Vargas , E., Pelaèz, O., Arroyave, L., y Rogrìguez, M. (2020). *El juego como estrategia pedagògica para la enseñanza de las matemàticas: Retos maestros de primera infancia*. Revista Universidad Distrital Francisco Josè de Caldas, 19(2), 133-142. doi:DOI: 10.14483/16579089.14133
- Garcia, A., y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodologia*. Revista Pulso.
- Gòmez, A. (2017). *Ideas Generales sobre el Mètodo de Maria Montessori. Manual Pràctico. (7. CEPE, Ed.)*
- Hernàndez-Sampieri, R., y Mendoza, C (2018). *Metodologia de la invetigaciòn, las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mexico.
- Hernando, P., y Gòmez, M. (2018). *Aprendizaje y juego a lo largo de la historia*. *Revista hispanoamericana de historia de las ideas politicas y sociales*, 23-31. <https://n9.cl/4exi>

- Macedo, S., Correa, F., Rocha, M., Miranda, R., y Pires, B. (2019). *Uso de material reciclado para la construcción de material didáctico en la enseñanza de las matemáticas*. *Research, Society and Development*, 8(3). doi:DOI: <https://doi.org/10.33448/rsd-v8i3.756>
- Ministerio de Educación. (2016). *Curriculo Nacional*. Lima: Imprenta de MINEDU.
- Ministerio de Educación. (2018). *Resultados de la Evaluación Internacional PISA*. Perú: Minedu.
- Morrison, G. (2005). *Educación infantil (9ª ed.)*. Madrid, España: Pearson educación S.A.
- Navarro, L., y Larrea, R. (2018). Materiales sensoriales Montessori en el desarrollo de la noción de serción en infantes de cinco años. *Revista científica EDUSER*, 5(1), 79-88.
- Nunes, T., y Bryant, P. (2005). *Las matemáticas y su aplicación: La perspectiva del niño*. Siglo XXI.
- ONU. (2018). *Objetivos de desarrollo sostenible*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- Paniora, Y., Esteban, N., Paniora, F., Escandón, A. (2022). *Programa juego y aprendo en las nociones matemáticas básicas en niños del nivel inicial*. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 6(22). doi:<https://doi.org/10.3396>.
- Piaget, J., y Teóricos, A. (1976). *Desarrollo cognitivo*. España : Fontaine.
- Piaget, J. (1985). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Psique.
- Pimental, K. (2021). *Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de preescolar. Revisión sistemática* [Tesis de Doctor, Universidad César Vallejo del Perú]. Repositorio institucional.
- PISA (2020). *Resultados Educativos en el Ecuador: Examen Crítico a la luz de los Exámenes Internacionales PISA*.
- Priego Garcia, C. (2018). *Clasificación, seriación y correspondencia término a término: Un estudio en un aula de educación infantil* [Tesis de Maestría, Universidad de La Laguna de Colombia]. Repositorio institucional <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/8993>.
- Quintero, S., Ramirez, L., y Jaramillo, B. (4 de Abril de 2016). *Actitud lúdica y lenguajes expresivos en la educación de la primera infancia*. *Revista virtual Universidad Católica del Norte*, 48, 155-170.

- Ramírez, T. (1997). *Cómo hacer un proyecto de investigación*. Caracas, Venezuela: Panapo.
- Rodríguez, J., Ríos, T., Caizaluisa, N., y Pazmiño, A. (2022). Uso de material alternativo para el desarrollo de operaciones lógicas del pensamiento matemático. *Revista maestro y sociedad*.
- Saco, M., Acedo, E., y Vicente, C. (2001). *Los juegos populares y tradicionales una propuesta de aplicación*. Merida.
- Saleima, A., y Saleima. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. (Primera, Ed.) Ecuador .
- Salvador, A. (2010). *El juego como recurso didáctico en el aula de matemáticas*.
- Segura, I., García, J., y Farje, E. (26 de Febrero de 2021). *Nivel de desarrollo de las nociones de seriación y clasificación de los estudiantes, Amazonas, Perú*. Revista de Investigación Científica UNTRM: Ciencias Sociales y Humanidades, 4(1), 24-31.
- SITEAL. (2020). *Programa Nacional de Matemáticas*.
- Suñe, M. (2020). *Importancia de la competencia lógico-matemática en los estudiantes del Grado de Educación Infantil*. Revista de la Didáctica de las Matemáticas, 103, 49-64. Obtenido de <http://www.sinewton.org/numeros>
- Terrazo, E., Riveros, D., y Oseda, D. (2020). *Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa N° 329 Huancavelica*. Revista Conrado, 16(76), 24-30.
- Ugaz Bartolo, M. (2021). *Estrategia didáctica para desarrollar nociones matemáticas en niños de 5 años de una Institución educativa pública de Lima* [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola del Perú] Repositorio Institucional. <https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/11289>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Naciones Unidas para la infancia.
- UNICEF Sección de Educación. (2018). *Fondo de las Naciones Unidas para la infancia* . [United Nations Children`s Fund]. Obtenido de <https://n9.cl/ad62>
- Vygostki, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (Tercera ed.).
- Westreicher, G. (2021). Muestreo. *Economipedia.com*.

ANEXOS

ANEXO 1. Matriz de consistencia

Título: PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA DESARROLLAR LA CLASIFICACIÓN Y SERIACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS NIVEL INICIAL 011 “JUAN UGAZ”, CHICLAYO.

Formulación del Problema	Objetivos	Técnicas e Instrumentos
<p>En la institución educativa Inicial N° 011 de Chiclayo, se observa en los niños las siguientes dificultades en clasificación y seriación:</p> <p>Deficiente desarrollo para realizar agrupaciones.</p> <p>Tienen problemas para ordenar objetos según su tamaño, color y forma.</p> <p>Dificultad para agrupar objetos según semejanzas y diferencias.</p> <p>Dificultad para el manejo de las nociones de clasificación y seriación.</p> <p>Bajo rendimiento en la noción de seriación y clasificación</p> <p>Dificultad al momento de clasificar objetos según atributos y seriar una</p>	<p>Objetivo general: Aplicar un programa de juegos educativos para mejorar la clasificación y seriación en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N.º 011, Chiclayo</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> Fundamentar epistemológicamente el proceso de aplicación de juegos su evolución histórica y su dinámica Diagnosticar la situación actual de la dinámica del proceso de aplicación de juegos educativos en relación con la clasificación y seriación en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N.º. 011, Chiclayo. Elaborar las actividades, acciones, etapas o fases que conforman el programa de juegos educativos. Determinar mediante un preexperimento la validez del programa de juegos para desarrollar la clasificación y seriación en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N.º. 011, Chiclayo. Comparar los datos obtenidos mediante el pre experimento, antes y después para verificar la significación de los cambios. 	<p>Técnicas:</p> <p>Observación Directa</p> <hr/> <p>Instrumentos:</p> <p>Lista de cotejo</p>
	<p>Hipótesis</p>	

<p>secuenciade elementos según sus dimensiones.</p> <p>Al realizar seriaciones lo realizan en forma aislada</p> <p>Tienen dificultades para expresar lo realizado y por ende no llegan a verbalizarlo.</p> <p>No se les orienta debidamente en los conocimientospre numéricos.</p> <p>Evidencian escasa noción en sus actividades a desarrollar de clasificación y seriación.</p> <p>La Insuficiencia en el desarrollo de juegos educativos, limita la clasificación y seriación de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 011, Chiclayo.</p>	<p>Si se elabora un programa de juegos educativos que tenga en cuenta la dimensión motora y social, entonces se mejorará la clasificación y seriación de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 011, Chiclayo.</p>			
<p>Tipo y diseño de la Investigación</p>	<p>Población y muestra</p>		<p>Variables y dimensiones</p>	
<p>Enfoque Mixto</p> <p>Tipo: aplicada</p>	<p>Población:</p>	<p>Muestra</p>	<p>Variable independiente</p>	<p>Dimensiones</p>
	<p>Està conformada por 25 niños del turno de la tarde de</p>	<p>Será No probalística</p>	<p>Programa de juegos educativos.</p>	<p>Dimensión social</p> <p>Dimensión motora</p>

Diseño: explicativa, proyectiva y experimental de tipo pre experimento	5 años de edad de la I.EI. 011, Chiclayo	Está compuesta por 25 niños	Variable dependiente	Dimensiones
			Clasificación y seriación	Dimensión de clasificación Dimensión de seriación

	importante para el crecimiento de su potencial en la educación preescolar.				
Variable dependiente: Clasificación y seriación	Labinowicz (1987, citado en López 2018), dice que clasificar es agrupar objetos según su similitud. Actividades en las que los niños participan naturalmente. Marie (1993, citado en López 2018), expresa que seriar en los estudiantes se representa en formas de encajamiento de objetos.	Clasificación y seriación	Dimensiones de la seriación Dimensiones de la clasificación:	Seriación por tamaño	Nominal
				Seriación por color:	
				Seriación por forma	
				Clasificación por color	
				Clasificación por tamaño	

				Clasificación por forma:	
--	--	--	--	--------------------------	--

Anexo 03: Instrumentos

LISTA DE COTEJO DE LA NOCIÓN DE CLASIFICACIÓN PARA NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

NOMBRE:

FECHA:

La lista de cotejo está destinada a evaluar la clasificación en los niños de 5 años de edad. Este test se aplicará en forma individual a cada niño, consta de 12 ítems.

Valoración:

1	2	3
INICIO	PROCESO	LOGRADO

Nº	ITEM	VALORACION		
		1	2	3
1	Realiza diversas representaciones de agrupaciones con material concreto y gráfico de alto y bajo			
2	Agrupar una colección con los bloques lógicos de grande a pequeño.			
3	Agrupar cintas teniendo en cuenta el criterio largo y corto.			

4	Clasifica objetos que tienen el mismo color.			
5	Clasifica los carros según el criterio de tamaño grande, mediano y pequeño.			
6	Agrupar y clasificar las lenguas considerando el criterio de grosor.			
7	Clasificar los alimentos según su origen luego explícalo.			
8	Clasificar las hojas utilizando el criterio de formas			
9	Clasificar los animales navideños considerando su hábitat.			
10	Clasificar y agrupar las serpentinas teniendo en cuenta el criterio de color.			
11	Clasificar los vestidos de tus muñecos considerando sus cualidades.			
12	Agrupar las figuras geométricas considerando su forma			

LISTA DE COTEJO DE LA NOCION DE SERIACION PARA NIÑOS DE 5 AÑOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA.....

NOMBRE:

FECHA:

La listade cotejo está destinada a evaluar la clasificaciónen los niños de 5 años de edad.

Este test se aplicaráen forma individual a cada niño, consta de 12 items.

Valoración:

1	2	3
INICIO	PROCESO	LOGRADO

Nº	ITEM	VALORACION		
		1	2	3
1	Ordena los botones del más grande al más pequeño.			
2	Ordena los bajalenguas del más pequeño al más grande			
3	Elabora una columna con bloques lógicos, ordénalosdel más grande al más pequeño.			
4	Ordena las hojas según su tamaño			
5	Ordena los cubos según su tamaño			

6	Identifica patrones en la serie definida por color			
7	Ordena los colores del más claro al más oscuro			
8	Ordena los colores del más oscuro al más claro			
9	Ordena por combinación según la forma de la figura geométrica.			
10	Separa fichas según forma triángulo, cuadrado círculo y rectángulo.			
11	Forma series con botones intercalando las formas.			

ANEXOS 04 VALIDACIÓN

Anexo

FICHA DE VALIDACIÓN

XIII. INFORMACION GENERAL

13.1. Nombres y apellidos del validador: Jenny Mabel Sánchez Silva
 13.2. Cargo e institución donde labora: Directora I.E.T. N° 017 ZANA
 13.3. Experiencia profesional (AÑOS) 30
 13.4. Autor del instrumento: Clavio Jans Ventura Sarmiento

XIV. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems de la estrategia y marcar con una cruz dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

- 13. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
- 14. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
- 15. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	El instrumento posibilita recoger lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Las dimensiones e indicadores son congruentes entre si y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	La aplicación de los instrumentos se realizó de manera objetiva y teniendo en consideración las variables de estudio.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	La elaboración de los instrumentos se ha formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	La elaboración de los instrumentos ha sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	El cuestionario de preguntas ha sido redactado en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada una de las partes del informe que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El desarrollo del informe cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)			10	15	
		C	B	A	Total

Coefficiente de validez : $\frac{A+B+C}{30} = \frac{25}{30} = 0,83$

Intervalos	Resultados
0.00 - 0.49	Validez nula
0.50 - 0.59	Validez muy baja
0.60 - 0.69	Validez baja
0.70 - 0.79	Validez aceptable
0.80 - 0.89	Validez buena
0.90 - 1.00	Validez muy buena

XV. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

VALIDEZ BUENA

I.E.T. N° 017
 ZANA
 DIRECTORA
 Mg. Jenny M. Sánchez Silva
 D.B.I. 16 FEB 2017

Anexo

FICHA DE VALIDACIÓN

IV. INFORMACION GENERAL

4.1. Nombres y apellidos del validador: Montica Merino Guerrero
 4.2. Cargo e institución donde labora: Directora F.E.T. 121 "Nuestro Señora del Pilar"
 4.3. Experiencia profesional (AÑOS) 36
 4.4. Autor del instrumento: Clasificación Drene Ventura Sandoval

V. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los items de la estrategia y marcar con una cruz dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

- 4. Deficiente (si menos del 30% de los items cumplen con el indicador)
- 5. Regular (si entre el 31% y 70% de los items cumplen con el indicador)
- 6. Buena (si más del 70% de los items cumplen con el indicador)

Criterios	Indicadores	Aspectos de validación del instrumento			Observaciones Sugerencias
		1 D	2 R	3 B	
• PERTINENCIA	El instrumento posibilita recoger lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Las dimensiones e indicadores son congruentes entre si y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los items son suficientes en cantidad para medir la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	La aplicación de los instrumentos se realizó de manera objetiva y teniendo en consideración las variables de estudio.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	La elaboración de los instrumentos se ha formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	La elaboración de los instrumentos ha sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	El cuestionario de preguntas ha sido redactado en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada una de las partes del informe que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El desarrollo del informe cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL			10	15	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente de validez : $\frac{A+B+C}{30} = \frac{25}{30} = 0,83$

Intervalos	Resultados
0.00 - 0.49	Validez nula
0.50 - 0.59	Validez muy baja
0.60 - 0.69	Validez baja
0.70 - 0.79	Validez aceptable
0.80 - 0.89	Validez buena
0.90 - 1.00	Validez muy buena

VI. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

VALIDEZ BUENA

Mag. Montica Merino Guerrero
 DIRECTORA
 DNI: 16429223

Anexo

FICHA DE VALIDACIÓN

I. INFORMACION GENERAL

- 1.1. Nombres y apellidos del validador: Della Del Rosario Caballero Ugaz
 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente de aula Inicial N° 9152
 1.3. Experiencia profesional (AÑOS) 10
 1.4. Autor del instrumento: Clayda Irene Ventura Sandoval

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems de la estrategia y marcar con una cruz dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

1. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
 2. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
 3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Criterios	Aspectos de validación del instrumento Indicadores	1 2 3			Observaciones Sugerencias
		D	R	B	
• PERTINENCIA	El instrumento posibilita recoger lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Las dimensiones e indicadores son congruentes entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	La aplicación de los instrumentos se realizó de manera objetiva y teniendo en consideración las variables de estudio.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	La elaboración de los instrumentos se ha formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	La elaboración de los instrumentos ha sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	El cuestionario de preguntas ha sido redactado en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada una de las partes del informe que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El desarrollo del informe cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)					
			10	15	
		C	B	A	Total

Coefficiente de validez : $\frac{A+B+C}{30} = \frac{25}{30} = 0,83$

Intervalos	Resultados
0.00 - 0.49	Validez nula
0.50 - 0.59	Validez muy baja
0.60 - 0.69	Validez baja
0.70 - 0.79	Validez aceptable
0.80 - 0.89	Validez buena
0.90 - 1.00	Validez muy buena

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

VALIDEZ BUENA

Della Del Rosario Caballero Ugaz
 MG. EN EDUCACION
 CPPC 278851
 DNI 16687609

FICHA DE VALIDACIÓN

Anexo

X. INFORMACION GENERAL

10.1. Nombres y apellidos del validador: Rocío Del Pilar Ramirez Silva
 10.2. Cargo e institución donde labora: Directora I.E.T. 183 Pastoralista de Fe y Vida
 10.3. Experiencia profesional (AÑOS) 31
 10.4. Autor del instrumento: Claudia Irene Ventura Sandoval

XI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems de la estrategia y marcar con una cruz dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

10. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
 11. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
 12. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	El instrumento posibilita recoger lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Las dimensiones e indicadores son congruentes entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	La aplicación de los instrumentos se realizó de manera objetiva y teniendo en consideración las variables de estudio.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	La elaboración de los instrumentos se ha formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	La elaboración de los instrumentos ha sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	El cuestionario de preguntas ha sido redactado en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada una de las partes del informe que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El desarrollo del informe cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL			10	15	
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		C	B	A	Total

Coefficiente de validez : $\frac{A+B+C}{30} = \frac{25}{30} = 0,83$

Intervalos	Resultados
0.00 - 0.49	Validez nula
0.50 - 0.59	Validez muy baja
0.60 - 0.69	Validez baja
0.70 - 0.79	Validez aceptable
0.80 - 0.89	Validez buena
0.90 - 1.00	Validez muy buena

XII. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

VALIDEZ BUENA

DIRECCIÓN
 Rocío Del Pilar Ramirez Silva
 DIRECTORA
 2012 1646987

Anexo

FICHA DE VALIDACIÓN

VII. INFORMACION GENERAL

7.1. Nombres y apellidos del validador: Elizabeth Liliana Carbanal Mendoza
 7.2. Cargo e institución donde labora: Dir. de Tercera Enseñanza, UPEL - Juan Ugaz
 7.3. Experiencia profesional (AÑOS): 24
 7.4. Autor del instrumento: Claudia Irene Ventura Sandoval

VIII. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems de la estrategia y marcar con una cruz dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

- 7. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
- 8. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
- 9. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Criterios	Aspectos de validación del instrumento Indicadores	1 2 3			Observaciones Sugerencias
		D	R	B	
• PERTINENCIA	El instrumento posibilita recoger lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Las dimensiones e indicadores son congruentes entre si y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	La aplicación de los instrumentos se realizó de manera objetiva y teniendo en consideración las variables de estudio.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	La elaboración de los instrumentos se ha formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	La elaboración de los instrumentos ha sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	El cuestionario de preguntas ha sido redactado en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada una de las partes del informe que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	El desarrollo del informe cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
CONTEO TOTAL					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)					
		10	15		
		C	B	A	Total

Coefficiente de validez : $\frac{A+B+C}{30} = \frac{25}{30} = 0,83$

Intervalos	Resultados
0.00 - 0.49	Validez nula
0.50 - 0.59	Validez muy baja
0.60 - 0.69	Validez baja
0.70 - 0.79	Validez aceptable
0.80 - 0.89	Validez buena
0.90 - 1.00	Validez muy buena

IX. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

VALIDEZ BUENA

1.E.I. N° 01 - JUAN UGAZ
 Elizabeth Carbanal Mendoza
 DIRECTORA
 D.N.S. 16654192

Anexo 05

CONSENTIMIENTO INFORMADO



Institución: INICIAL 011 “JUAN UGAZ”

Investigador: CLAUDIA IRENE VENTURA SANDOVAL

Título: PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA DESARROLLAR LA CLASIFICACIÓN Y SERIACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS NIVEL INICIAL 011 CHICLAYO”.

Yo, Elizabeth Liliana Carbonel Mendozaidentificadocon DNI N° 16659192,
DECLARO:

Haber sido informado (a) de forma clara, precisa y suficiente sobre los fines y objetivos que busca la presente investigación PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA DESARROLLAR LA CLASIFICACIÓN Y SERIACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS NIVEL INICIAL 011, CHICLAYO”, así como en qué consiste mi participación.

Estos datos que yo otorgue serán tratados y custodiados con respeto a la intimidad, manteniendo el anonimato de la información y la protección de datos desde los principios éticos de la investigación científica. Sobre estos datos se asisten los derechos de acceso, rectificación o cancelación que podré ejercitar mediante solicitud ante el investigador responsable. Al término de la investigación, seré informado de los resultados que se obtengan.

Por lo expuesto otorgo MI CONSENTIMIENTO para que se realice la Entrevista/Encuesta que permita contribuir con los objetivos de la investigación:

Objetivogeneral de la investigación:

Elaborar un programa de juegos educativos para mejorar la clasificación y seriación en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N.º 011, Chiclayo.

Objetivos específicos:

Caracterizar epistemológicamente el proceso de aplicación de juegos educativos y su dinámica.

Determinar las tendencias históricas del proceso de aplicación de juegos educativos y su dinámica.

Diagnosticar el estado actual de la dinámica del proceso de aplicación de juegos educativos en relación con la clasificación y seriación en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°. 011, Chiclayo.

Elaborar las actividades, acciones, etapas o fases que conforman el programa de juegos educativos.

Aplicar un programa de juegos para desarrollar la clasificación y seriación en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°. 011, Chiclayo.

Validar por criterio de especialistas la propuesta de la estrategia elaborada.

Chiclayo, 2 de mayo del 2022



Mg. Elizabeth Liliana Carbonel Mendoza

DNI: 16659192

Anexo 6. ACTA DE APROBACIÓN DE INFORME DE TESIS



ACTA DE APROBACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

El DOCENTE Mg. PÉREZ MARTINTO PEDRO CARLOS del curso de
SEMINARIO DE TESIS II, asimismo el Asesor Mg. PEDRO CARLOS PERÉZ
MARTINTO

APRUEBAN:

El Trabajo de Investigación: “PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA
DESARROLLAR LA CLASIFICACIÓN Y SERIACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS, IE
011, CHICLAYO”

Presentado por: Bach. VENTURA SANDOVAL CLAUDIA IRENE de la
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN
EDUCATIVA.

Chiclayo, de 27 de marzo de 2024.

Mg. PÉREZ MARTINTO
PEDRO CARLOS

Docente de Curso

Mg. PEDRO CARLOS PERÉZ
MARTINTO

Asesor

Anexo 7 ACTA DE SIMILITUD TURNITIN

ANEXO 02: ACTA DE REVISIÓN DE SIMILITUD DE LA INVESTIGACIÓN



ACTA DE REVISIÓN DE SIMILITUD DE LA INVESTIGACIÓN

Yo **Mg. PÉREZ MARTINTO PEDRO CARLOS**, docente del curso de **SEMINARIO DE TESIS II** del Programa de Estudios de **MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN EDUCATIVA** y revisor de la investigación del estudiante, **Bach. VENTURA SANDOVAL CLAUDIA IRENE**, titulada:

PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA DESARROLLAR LA CLASIFICACIÓN Y SERIACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS, IE 011, CHICLAYO

Se deja constancia que la investigación antes indicada tiene un índice de similitud del **18%**, verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el software de similitud **TURNITIN**. Por lo que se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con lo establecido en la Directiva sobre índice de similitud de los productos académicos y de investigación en la Universidad Señor de Sipán S.A.C., aprobada mediante Resolución de Directorio N° 145-2022/PD-USS.

En virtud de lo antes mencionado, firmo:

Mg. PÉREZ MARTINTO PEDRO CARLOS	001194553	
------------------------------------	-----------	--

Pimentel, 30 de septiembre de 2024.

ACTA DE REVISIÓN DE SIMILITUD DE LA INVESTIGACIÓN



Yo Dr. Juan Carlos Callejas Torres, docente del curso de Seminario de Tesis II del Programa de Estudios de “PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA DESARROLLAR LA CLASIFICACIÓN Y SERIACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS, IE 011, CHICLAYO” y revisor de la investigación del estudiante, Ventura Sandoval Claudia Irene , titulada:

“PROGRAMA DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA DESARROLLAR LA CLASIFICACIÓN Y SERIACIÓN EN NIÑOS DE 5 AÑOS, IE 011, CHICLAYO”.

Se deja constancia que la investigación antes indicada tiene un índice de similitud del 18%,%, verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el software de similitud TURNITIN. Por lo que se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con lo establecido en la Directiva sobre índice de similitud de los productos académicos y de investigación en la Universidad Señor de Sipán S.A.C., aprobada mediante Resolución de Directorio N° 145-2022/PD-USS.

Pimentel, 1 de Octubre de 2024

Dr Callejas Torres Juan Carlos

CE N° 001170407

