

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



ACCIÓN DEL JUEGO Y EL APRENDIZAJE DE LA SERIACIÓN
EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUEVA
ESPERANZA- HUACRACHUCO; 2022

Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Educación
Inicial

Autor

Medina Carrera, Yenci Leyla

Asesor (ORCID:0000- 0001 - 5854 – 9731)

Valverde Sarmiento, Alan

Chimbote - Perú

2022

Índice general

Índice general.....	i
Índice de tablas.....	ii
Índice de figuras.....	iii
Palabra clave	iv
Constancia de originalidad.....	v
Título	vi
Resumen.....	vii
Abstract	viii
Introducción	1
Metodología	18
Resultados	22
Análisis y discusión	25
Conclusiones	27
Recomendaciones.....	28
Referencias bibliográficas.....	29

Índice de tablas

Tabla 1 Población muestral de estado de 4 años de la I.E N°84285	19
Tabla 2 Nivel del aprendizaje de la seriación en la dimensión comunica y representa ideas matemáticas en niños de 4 años	22
Tabla 3 Nivel del aprendizaje de la seriación en la dimensión matemática situaciones en niños de 4 años	23
Tabla 4 Relaciona que existe entre la acción del juego y el aprendizaje de la seriación en niños de 4 años	24
Tabla 5 Correlación de variables	24

Índice de figuras

Figura 1 Dimensión comunica y representa ideas matemáticas del aprendizaje de la seriación en niños de 4 años del nivel inicial.....	22
Figura 2 Dimensión matematiza situaciones de aprendizaje de la seriación en niños de 4 años del nivel inicial	23

Palabra clave

Tema	Acción del juego y aprendizaje de la seriación
Especialidad	Educación inicial

KEYWORD

Theme	Game action and seriation ignition
Specialty	Early childhood education

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Línea de investigación	Teoría y métodos educativos
Área	Ciencias Sociales
Sub área	Ciencias de la educación
Disciplina	Educación general (incluye capacitación, pedagogía)

Constancia de originalidad



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Acción del juego y el aprendizaje de la seriación en niños de la Institución Educativa Nueva Esperanza - Huacrachuco; 2022**" del (a) estudiante: **MEDINA CARRERA YENCI LEYLA**, identificado(a) con Código N° **1116100761**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **27%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 28 de septiembre de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



Título

Acción del Juego y el aprendizaje de la seriación en niños de la Institución Educativa Nueva Esperanza-Huacrachuco; 2022

Action of the Game and the learning of seriation in children of the Educational Institution Nueva Esperanza-Huacrachuco; 2022

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo establecer la relación entre la acción del juego y el aprendizaje de la seriación en niñas y niños de 4 años de edad de la IE. N° 84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco, 2022. Dado que los sucesos se observaron primero en su entorno natural antes de ser evaluados, la investigación es de tipo descriptivo correlacional. Presenta un enfoque cualitativo y cuantitativo que buscó afrontar el problema de investigación holísticamente de manera integral. La población y muestra de estudio estuvo conformada por 15 niños del nivel inicial. Se utilizó la guía de observación para recopilar los datos; se aplicó a la muestra y los resultados mostraron un 13% en inicio, un 60% en proceso y un 27% logrado cuya correlación es determinada muy alta con un promedio de 0,976, contrastándose la hipótesis general y determinándose el cumplimiento con el objetivo propuesto los cuales permitieron buscar una solución al problema manifestado.

Abstract

The present research aims to establish the relationship between the action of play and the learning of seriation in 4-year-old girls and boys of EI. N° 84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco, 2022. Since the events were first observed in their natural environment before being evaluated, the research is of a correlational descriptive type. It presents a qualitative and quantitative approach that sought to address the research problem holistically in a comprehensive manner. The population and study sample consisted of 15 children from the initial level. The observation guide was used to collect the data; it was applied to the sample and the results showed 13% at the beginning, 60% in process and 27% achieved whose correlation is determined very high with an average of 0.976, contrasting the general hypothesis and determining compliance with the proposed objective which allowed to seek a solution to the problem manifested.

Introducción

El trabajo de investigación se inicia por conocer los distintos problemas que se enmarcan en cuanto a los niveles de aprendizaje de la seriación en nuestros estudiantes del nivel inicial, por tal razón se realizó las siguientes revisiones bibliográficas y otras fuentes que pueden existir y estén relacionados con el trabajo de estudio y estos nos pueden orientar al desarrollo eficaz de esta investigación.

El estudio realizado por Bedón y Silva (2017) que utilizó una metodología de diseño descriptivo de tipo investigación de campo y bibliográfica en una población de 54 niños y utilizó una ficha de observación como instrumento para medir su nivel de aprendizaje de la cantidad y la seriación, reveló que los materiales y las actividades educativas favorecen el desarrollo de las cantidades y la seriación ; los siguientes resultados demuestran una falta de comprensión matemática, especialmente en lo que se refiere al emparejamiento de elementos, las secuencias numéricas, las ideas medias, la seriación y otras habilidades cruciales. Se comprobó que el entorno de lógica matemática motivaba y promovía el aprendizaje de los niños con un enfoque más creativo y didáctico tras la instalación de las actividades de lógica matemática (p. 58).

Del Águila (2018) en su investigación sobre el uso del juego como herramienta didáctica, el autor descubrió que el 50% de los profesores (05) lo utilizan a un nivel medio, con una puntuación entre 16 y 22 puntos; el 40% de los profesores (04) lo utilizan a un nivel bajo, con una puntuación entre 0 y 15 puntos; y sólo el 10%, o un profesor (01), lo utiliza a un nivel alto, con una puntuación entre 23 y 30 puntos. En otras palabras, la mayoría de los educadores o no están familiarizados con el juego o no lo incorporan a sus clases. Esto nos permite concluir que el juego es empleado como recurso didáctico en un nivel medio y contribuye moderadamente al desarrollo integral de los niños de la I.E. N°0330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región de San Martín, 2015. En este centro educativo, el 50% de los profesores piensa que el juego no se utiliza en todo su potencial para promover el crecimiento cognitivo, emocional y psicomotor de los niños. (p.45).

En Arequipa, Quispe (2018) en su estudio sobre los juegos utilizados para resolver problemas matemáticos, Mariano Melgar de la I.E. Madre del Divino Amor de Arequipa concluyó que la correlación para los juegos utilizados para responder problemas aritméticos verbales (PAEV) en el segundo grado es moderada con una tendencia fuerte y un valor final de 0,734 en base a los valores descubiertos. La mayoría de los alumnos de segundo grado de la I.E. Mariano Melgar Madre Del Divino Amor en el año 2015 demuestran que participan en actividades de temporada como pesca-pesca, mata-gente, yaquis, saltar la cuerda, liga, tejo, trompo, canicas o caretas, escondite y países; donde el 16% juega todos los días, el 22% ocasionalmente, el 38% esporádicamente, el 18% prácticamente pocas veces y el 6% no juega. En 2015, la mayoría de los alumnos de segundo grado de la I.E. Madre Del Divino Amor, Mariano Melgar-Arequipa fueron capaces de resolver correctamente problemas de enunciado verbal aritmético (PAEV) en situaciones que involucraban combinaciones 1 y 2, cambios 1, 2, 3 y 4, comparaciones 1 y 2, y ecuaciones 1 y 2.

En Lima, Lachi (2017) El objetivo del estudio era crear un método para utilizar juegos comunes con el fin de enseñar a niños de tan sólo 5 años a utilizar los números y las operaciones de forma más eficaz. La metodología de investigación fue proyectiva aplicada con una técnica cualitativa. Los datos se recogieron utilizando la guía de entrevista al profesor y el Test de Evaluación Matemática Temprana (TEMT) administrado a los niños. Participaron en el estudio 6 niños de 5 años y 2 profesores, que constituyeron la muestra intencional. El diagnóstico revela que la competencia de los niños con los números y las operaciones aún no está plenamente desarrollada, lo que se debe al uso ineficaz de los métodos de enseñanza por parte del profesor, al desconocimiento fundamentación teórica del tema y la aplicación parca de recursos didácticos, en consonancia con la teoría del enfoque sociocognitivo y la resolución de problemas. Los niños deben aprender a resolver problemas a una edad temprana para poder sobrevivir en la vida; esta capacidad puede enseñarse desarrollando una noción de matemáticas para la vida que ofrezca una base científica para el marco teórico. La creación de una estrategia didáctica mediante juegos comunes con una metodología basada en procesos lógicos para potenciar la competencia numérica y operativa es el resultado más destacable en este ámbito. Por lo tanto, es posible afirmar que el estudio

tiene una fuerte proyección formativa que ayudará a resolver los problemas del contexto examinado.

En la ciudad de Andahuaylas, se encontraron estudios de Rivas & Sullca, (2017) conocer cómo inciden los juegos tradicionales en el desarrollo del razonamiento matemático de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Teresita de la zona de San Jerónimo - Andahuaylas fue el objetivo de este estudio teórico, que utilizó una técnica de investigación cualitativa. Los hallazgos revelaron que el 30% de los estudiantes realiza actividades lúdicas mientras que el 80% no realiza actividades motrices que promuevan el aprendizaje, lo que sugiere un riesgo inmediato. Según los autores, la actividad primordial de los niños es el juego, que los motiva y despierta su curiosidad, permitiendo el desarrollo de nuevos aprendizajes. Las actividades lúdicas en el aula deben ser herramientas y estrategias importantes en el trabajo pedagógico, dando prioridad a los primeros ciclos de escolarización.

En Chimbote; Gonzales (2017) realizó una investigación para ver si se podían utilizar juegos educativos para mejorar los conceptos matemáticos. La investigación explicativa se llevó a cabo mediante un diseño preexperimental y un instrumento que se distribuyó a una población de 30 estudiantes. Se descubrió que después de 14 sesiones aplicadas en las que se creía que los alumnos mejoraban su aprendizaje a través del juego, utilizando materiales apropiados, su lograron desarrollar habilidades numéricas en el 67% de los niños de 4 años, sólo el 23% tienen un logro de proceso, y el 10% de ellos alcanzaron la meta, la investigación explicativa ; El rendimiento previsto subió al 80% tras adquirir los conocimientos posteriores a la prueba, con un 20% que aún necesita mejorar. Además, un nivel de significación de 0,000, inferior a 0,05, explica una diferencia sustancial. (p. 82).

En la presente investigación se fundamentan a partir de la variable del aprendizaje en la seriación, dónde Gonzales (2017), señala que el procedimiento lógico denominado seriación de aprendizaje permite construir relaciones de comparación con respecto a un sistema de referencia entre los miembros de un conjunto y clasificarlos de forma creciente o decreciente en función de sus diferencias.

Según la definición de competencia matemática de este documento para los itinerarios de aprendizaje del Ministerio de Educación, este término se refiere al conjunto de destrezas que un joven ha adquirido para realizar las tres tareas de formular, utilizar y comprender las matemáticas en los contextos en los que interactúan.

Las conclusiones que se exponen a continuación se refieren a las cualidades de la competencia matemática después de realizar investigaciones y leer cierta bibliografía sobre el tema:

Por tanto, ser competente en matemáticas implica ser capaz de emplear esos conocimientos a la vez que se comprenden, argumentan y analizan numerosas circunstancias. "Saber aplicar lo aprendido para resolver o dar solución a determinadas situaciones" es un componente clave de la competencia matemática.

Como ya hemos mencionado, el desarrollo de la competencia matemática supone el despliegue de un conjunto de habilidades que se manifiestan a través de dimensiones, también conocidas como competencias, que se determinan por el progreso y el avance, teniendo en cuenta determinados indicadores y desempeños de logro; estos indicadores o desempeños no son más que las señales que proporcionan una evidencia innegable de lo que el alumno debe hacer y de lo que debe saber.

Según el diseño curricular nacional y las leyes vigentes, estos aspectos son los siguientes:

La capacidad de comunicar y representar ideas matemáticas. En esta dimensión se reúnen dos sub competencias muy importantes y fundamentales para el dominio de las matemáticas:

Dimensión de cantidad:

Esta dimensión abarca la idea de número, cómo se representa, qué significan las operaciones, las magnitudes numéricas, los cálculos y las estimaciones. Además, la cuantificación y el reflejo cuantitativo de las características de estos mismos elementos, así como la comprensión del tamaño relativo, la detección de patrones numéricos y la medición de objetos reales.

Espacio y Forma:

Esta dimensión incluye el conocimiento de la colocación relativa de los objetos, el aprendizaje del desplazamiento por el espacio, las estructuras y las formas, el conocimiento de las relaciones entre las formas y las imágenes u otras representaciones visuales y otros componentes del campo geométrico.

Matematiza circunstancias: crea y aplica estrategias las siguientes sub competencias en grupos:

En esta dimensión se incluyen los cambios, las relaciones y la incertidumbre. Estos componentes pueden expresarse a veces mediante funciones matemáticas básicas, mientras que otras pueden explicarse mediante relaciones sencillas. El componente de incertidumbre está relacionado con los conceptos de dato y azar, ambos objetos de estudio de las matemáticas. Mediante la estadística y la probabilidad, respectivamente, respondemos a estas ideas.

Plantear y resolver problemas:

Esta dimensión contiene componentes que están directamente relacionados con la resolución de problemas, tales como: transformar hechos reales en modelos o esquemas matemáticos; plantear, formular y definir diversos tipos de problemas (matemáticos, aplicados, de respuesta abierta, cerrados, etc.); y resolver diversos tipos de problemas seleccionando los enfoques adecuados y validando los resultados.

La matematización es el proceso de expresar una cuestión situacional en una representación matemática. El modelo matemático se utiliza, analiza y evalúa durante su desarrollo en función de las circunstancias que lo han originado. Por ello, esta capacidad implica:

Para crear un sistema de características matemáticas (un modelo matemático) que pueda imitar o replicar el comportamiento de la realidad, primero debes identificar los aspectos del problema, la información, las condiciones y las variables que te permiten hacerlo. Crea conexiones con nuevas situaciones en las que el modelo que tienes pueda ser valioso utilizándolo. De este modo, podrá utilizar la funcionalidad y el significado del modelo en circunstancias comparables a las estudiadas. Compare, evalúe y confirme la precisión del modelo creado teniendo en cuenta sus limitaciones.

La matematización, que hace hincapié en la relación entre las matemáticas y las situaciones del mundo real, es pertinente y pone de relieve un modelo matemático, que se define como un sistema que representa y reproduce las propiedades de un estado del entorno. Es más sencillo modificar o manejar el problema, ya que este sistema está formado por componentes conectados y acciones que explican cómo interactúan. (MINEDU, 2015, pág. 29).

El proceso de las series lógicas permite crear comparaciones entre un conjunto de componentes y la gradación de dichos componentes en orden ascendente o descendente de sus diferencias. En todo entorno de aprendizaje, es fundamental que los elementos utilizados para ayudar a la diferenciación de los niños sean de distintos tamaños, pesos, grosores, etc.

Las actividades de seriación se proponen con frecuencia a los niños para ayudarles en su futura comprensión de los conceptos matemáticos. Es habitual dar al niño figuras de distintos tamaños para que las ordene. Como resultado, el niño ordenará los objetos según su tamaño. Estos elementos mantendrán así su relación entre sí en la serie según el tamaño, a excepción del primer elemento, que carece de precedente, y del último, que carece de posterior. Cada elemento es mayor que el anterior y menor que el posterior.

Una colección de cosas que tienen la misma propiedad, como el tamaño, el grosor u otro atributo, se ordenan de una manera conocida como ordenación en serie, también conocida como seriación. En otras palabras, la relación de ordenación entre cada objeto se establece comparando cada uno con los demás de uno en uno y determinando si un objeto es más grande, más pequeño, más grueso, más fino, más largo, más corto o más bajo que. Para que la comparación se cree mediante la manipulación por ensayo y error, el profesor debe presentar grupos de objetos que presenten cambios de tamaño, grosor o longitud (Piaget, 1980).

Piaget (1970) divide en tres etapas:

Primera etapa: Parejas y Tríos: El niño organiza los elementos por parejas, colocando uno diminuto y otro grande, ya que los ve como una única clase dividida en dos subclases (grande y pequeño), centrándose en los extremos y sin comparar cada

elemento con los demás. Más adelante, el niño pequeño hace tríos con tres componentes distintos: uno pequeño, uno mediano y uno enorme. En esta etapa, los niños también pueden mostrar una tendencia conocida como "escalera", en la que construyen una escalera acentuando el extremo superior mientras ignoran la línea de base y sólo tienen en cuenta un extremo de la escalera. En esta etapa inicial, el niño también amplía el trío en una sucesión corta de cuatro o cinco elementos en forma de tejado. El pequeño aún no construye las asociaciones "menor que" o "mayor que", como demuestra el hecho de que respete o no la línea de base.

Segunda etapa: El niño tiene éxito con la serie, pero sólo después de mucho ensayo y error empírico. Secuencian los elementos cronológicamente, pero les resulta todo un reto intercalarlos uno tras otro. Por ejemplo, pueden determinar los dos o tres primeros elementos de una serie de diez elementos y luego, mediante nuevos esfuerzos, deshacer el trabajo anterior para volver a empezar la serie.

Tercera etapa: cuando el niño se ha dado cuenta de la seriación metódica.

Para Piaget (1970) investiga los elementos esenciales de la serialización:

La transitividad es el proceso de asumir una relación entre dos elementos basándose en asociaciones previas que no han sido suficientemente contrastadas pero que ya han sido establecidas perceptualmente. Es señal de que un niño aún no domina el concepto de transitividad cuando necesita comparar cada pieza que incluye con todos los elementos que ha integrado previamente.

Reversibilidad: Capacidad de imaginar simultáneamente dos relaciones inversas, en las que cada elemento se considera más y menos que los anteriores.

La aplicación de la seriación cambiará en función de la edad de los alumnos y de la etapa del aula en un centro preescolar. En primer lugar, deben tenerse en cuenta los materiales. Los elementos que deben ser seriados deben distinguirse por los criterios de seriación y deben ser miembros de una clase. La serialización es una tarea que enseña a los niños a comparar las distintas partes de un conjunto para que puedan utilizar el método de "ensayo y error" para averiguar la solución.

Al estimular al niño con la seriación, le brindamos la oportunidad de emprender una carrera matemática. El pensamiento del niño se complica cada vez más mediante

comparaciones, lo que le permite crear jerarquías como "más grande que", "más grueso que", "más grande que", etc.

La seriación de animales, la seriación de cosas con textura (construyendo la serie por textura) y la seriación de la misma cosa por tamaño (coches, lápices, etc.) son sólo algunos juegos que pueden utilizarse como recursos para todas estas actividades. Las serializaciones posteriores incluyen patrones recurrentes de imágenes o eligen la siguiente imagen de acuerdo con un patrón lógico, lo que las hace más sofisticadas. Esto abre un espacio para el pensamiento razonado y la atención cuidadosa a los detalles. El niño está expuesto a un número limitado de imágenes que le obligan a distinguir entre objetos más grandes y más pequeños cuando aún es demasiado pequeño para crear series. Para este proyecto, puede utilizar objetos reales como cubos con dos tamaños, pelotas con dos tamaños y otros elementos fácilmente disponibles. Una vez que el pequeño ha comprendido la comparación, se añade un elemento más para crear un conjunto de tres componentes y, en pasos posteriores, se irán añadiendo más elementos. A medida que el niño mejore su pensamiento y afronte nuevos retos, se irá aclimatando a la serie. En niveles posteriores, se integrarán ideas de cantidad como "más que", "tantos como" e "igual a" junto con la capacidad de contar hacia atrás a través de la serie numérica, distinguir entre lugares distintos y construir un conocimiento claro de lo que significa cantidad. Todo ello da lugar también a la categorización de los elementos según sus cualidades, que es lo que provoca la materialización de la organización mental. El fuerte crecimiento matemático del niño es el resultado de todas las fases naturales.

Una diferencia comparable y coherente llamada seriación se tratará más adelante en relación con la creación de los números naturales. Ayuda al niño a adquirir una comprensión del orden que precede a la idea de los números ordinales. (Piaget ,1980).

En cuanto a la acción del juego Según Rodríguez (2018), los juegos son actividades locales o nacionales que se llevan a cabo sin el uso de juguetes tecnológicamente sofisticados. En su lugar, los participantes deben utilizar sus propios cuerpos o materiales naturales fácilmente accesibles, como piedras, ramas, tierra y flores, así como objetos comunes como botones, hilos, cuerdas y tablas. Al educar a

los niños sobre las raíces culturales de su lugar, estas actividades ayudan a preservar la cultura de una zona.

Debemos explorar el pasado para comprender mejor el presente a fin de volver a despertarlos. Sirven de depósito de conocimientos históricos, costumbres y cultura. Su práctica constante, tanto en la comunidad como en la escuela, es vista como una manifestación de la independencia de los niños que ayuda al desarrollo de habilidades y destrezas motrices fomentando el juego activo y participativo entre los niños frente a una cultura tecnológica que fomenta el sedentarismo y el aumento de la obesidad infantil. (p.31)

Para Moyles (2017) afirma que todas las actividades lúdicas adecuadamente enfocadas ayudarán a los niños a aprender cosas nuevas y promoverán un aprendizaje eficaz. En una línea similar, considera que la actividad lúdica es el método más fuerte para fomentar y adquirir nuevos conocimientos. Por tanto, una acción lúdica pretende alcanzar un objetivo específico (la comprensión).

Esto hace que la actividad, además de ser muy motivadora y divertida, sea muy cautivadora. El juego tiene la cualidad especial de ser una actividad de carácter libre, espontánea, fruto de las circunstancias, en la que el niño participa o decide jugar por su propia voluntad. También es libre porque es el niño el que elige naturalmente jugar con objetos o juguetes.

Según Morera (2018) el juego recreativo es un componente esencial de la vida cotidiana, y es especialmente imposible entender la sociedad humana sin los juegos porque representan una manifestación social y cultural de cómo los humanos se han adaptado a su entorno.

Estas actividades sirven de representación visual de la solemnidad que se ha transmitido a través de la lengua común. Pueden sufrir algunas modificaciones o alteraciones, pero conservan su personalidad original.

Cuando los profesores los utilizan en su actividad pedagógica, las instituciones educativas desempeñan un papel crucial en su conservación. Su transmisión no es sólo de padres a hijos.

Aunque varían de un lugar a otro, estos pasatiempos están estrechamente relacionados con la historia y el desarrollo cultural de los individuos y las sociedades. Sin embargo, los requisitos y directrices del juego suelen ser los mismos en todas partes. Ejecutarlos o construirlos no requiere un gran compromiso financiero porque se construyen utilizando recursos naturales como madera, piedra, materiales reciclados, etc., y si hay que comprar algo, el coste es bajo para que todo el mundo pueda acceder a ellos. La mayoría de estos juegos no exigen una gran aportación económica para producirse y jugarse.

Los niños juegan ocasionalmente a juegos como canicas, trompos, construcción, sur-sur, cometas, etc. en el entorno educativo donde se lleva a cabo esta investigación. Los deportes recreativos también tienen tendencia a pasar de moda; van y vienen a lo largo del año. Las estaciones y los elementos medioambientales también influyen. Como muestra, durante los períodos de enero a abril, cuando llueve con frecuencia, la gente juega a las canicas, un juego que se puede practicar en el interior, mientras que, durante el periodo de septiembre a octubre, cuando hay mucho viento y aire, las cometas son un juego popular. Hay una gran diversidad de estas actividades lúdicas para todos los gustos y edades, así como juegos que permiten el juego intersexual. Algunos de estos juegos son practicados mayoritariamente por hombres y otros por mujeres.

A pesar de que están en peligro de extinción debido al aumento de la industrialización que ha llevado a la introducción de juegos contemporáneos, incluidos los tecnológicos, los padres y profesores son los responsables de mantener estos juegos en nuestras tradiciones. Debido a que existen juegos para todas las edades y situaciones, las escuelas o centros educativos deberían ser los mejores lugares para que los niños practiquen estos juegos, ya que son accesibles en las zonas rurales, donde abundan los espacios abiertos. Esto se debe a que, a través de su uso, los niños pueden desarrollar una serie de habilidades, destrezas y capacidades que los juegos tecnológicos no pueden ayudarles a desarrollar. Esto se debe a que los niños de las ciudades, especialmente las industrializadas, carecen de acceso a espacios abiertos y seguros para practicar estos juegos debido a las condiciones socioculturales.

Como ya se ha dicho, hay que destacar que los juegos son realmente útiles en el proceso de enseñanza. (Gairín, 2017) Cuando hemos jugado con alumnos de todas las edades, nuestras primeras impresiones han sido de expectación inicial (por la novedad) y de satisfacción posterior (por el aspecto recreativo). Este autor, una de las máximas autoridades en la creación y análisis de juegos matemáticos, afirma que "siempre se ha creído que la mejor manera de hacer que las matemáticas resulten interesantes para los alumnos es acercarlos al juego." Todos los profesores que han practicado juegos con sus alumnos coinciden con esta impresión. Los niveles superiores de las matemáticas pueden y deben ser mortalmente serios, sobre todo cuando se utilizan para resolver problemas del mundo real. Sin embargo, en los niveles inferiores es imposible persuadir a ningún estudiante para que comprenda la teoría de grupos superiores, por ejemplo, asegurándole que, si algún día se convierte en físico de partículas, la encontrará encantadora, fascinante o incluso útil. Ni que decir tiene que la mejor manera de mantener despierto a un alumno es proponerle un juego de matemáticas, un chiste, una adivinanza, un trabalenguas o cualquiera de los miles de actividades que los profesores aburridos suelen evitar por frívolas.

Las cualidades distintivas y duraderas de estos juegos, que han permitido que niños de todas las generaciones pasadas y presentes los encuentren atractivos, son las siguientes:

- Se juega para disfrutar y divertirse.
- Facilitar el aprendizaje específico regional.
- Sus normas y leyes son fáciles de entender.
- Muchos van acompañados de música alegre e inspiradora.
- Apoyan la liberación de tensiones y emociones.
- Están a favor de la aceptación y el cumplimiento de las normas.
- Mejoran la adquisición de competencias lingüísticas del hablante y del oyente.
- Posibilitan la mejora de las capacidades de coordinación, así como el desarrollo de habilidades motrices fundamentales, generales y especializadas.

- Sirven como alternativa para llenar los tiempos libres.
- Fomentar actitudes de trabajo en equipo, compañerismo, ganas de triunfar, respeto, etc.
- Fomenta la imaginación y la creatividad.
- Contribuye a la integración social.

Asimismo, se considera las dimensiones de la acción del juego como se menciona a continuación:

Comprende su cuerpo; otros escritores han hablado de la relación entre corporeidad, sensación de estar en un lugar y tiempo determinados, y comprensión del mundo matemático. El niño juega con sus amigos utilizando objetos como pelotas, cintas o sacos de arena y observa la ordinalidad, la cardinalidad, la geometría, los conjuntos, etc. desde su posición en el entorno. De esta interacción aprenderá su primera aproximación lógica, así como cuándo especular y cuándo experimentar. Su conciencia de dónde está su cuerpo en el espacio será esencial para comprender el mundo de las matemáticas. Algunos de los juegos que contribuyen a su desarrollo son los juegos de los encantados, la gallinita ciega, Kiwi, San Miguel y el Juego de Pases del Rey.

Los juegos que utilizan el lenguaje corporal se utilizan con frecuencia como herramientas pedagógicas. Incluyen componentes expresivos y rítmicos, que se reflejan en los planes de estudios. La creación de estos juegos permite mejorar el pensamiento, el concepto, el sentimiento, la emoción y la expresión del estado de ánimo. También sirven como entrenamiento en la ejecución de operaciones matemáticas ya que posibilitan la amplitud en el cumplimiento del movimiento. Entre los juegos tenemos "Al mundo" y el juego de las canicas.

El crecimiento de un niño a lo largo de los años preescolares depende en gran medida de las actividades socio motoras, especialmente de aquellas que fomentan el desarrollo de estas capacidades. Estas actividades destacan por incidir en el desarrollo motor del niño, de tal forma que sus habilidades motrices fundamentales -como correr,

trepar, rodar, lanzar y atrapar- alcanzan el desarrollo motor e influyen no sólo en la psicomotricidad, sino también en las matemáticas. Los juegos "Siete pecados" y "Matagente" son dos de los accesibles.

Las estrategias tácticas del juego incluyen elementos muy relacionados con el pensamiento táctico, como el respeto a los compañeros y los planteamientos fundamentales que los alumnos utilizan en juegos o deportes basados en la cooperación, la oposición o la cooperación/oposición. El juego del "Lobo" es uno de los sugeridos. El orden y la disciplina extrema son útiles en matemáticas.

A continuación, se presentan algunos de los juegos que aún existen y otros que intentaremos salvar del entorno institucional en el que se realiza el presente estudio:

Algunas exigen mucho esfuerzo físico y psicomotricidad: Saltar a la soga, carrera de encostados, juego del pañuelo, juegos de habilidad manual: Trompo, canicas, cometa (juego) yoyó, las cinco piedrecitas

Se trazan cuerdas o gomas elásticas entre los dedos de los artistas o entre los dedos de ambas manos para crear figuras de cuerda.

Juegos con partes del cuerpo, algunos son un tipo de competición lógica: Piedra, papel o tijera, pares o nones

También realizan esfuerzos físicos intensos o incluso muestran un comportamiento violento: Echar pulsos

También los hay que utilizan el lenguaje corporal: El juego de la película consiste en identificar el título de algo basándose únicamente en el lenguaje corporal y en pistas "silenciosas".

Juegos de persecución: Escondite, Tutti frutti (juego) gato y ratón, policía y ladrón, encantados (juego)

Juegos verbales: Retahíla, charadas, adivina, adivinanza (adivinanza) veo veo, telegrama (juego) , teléfono malogrado

Para el (Ministerio de Educacion, 2017) cree que el juego es una actividad esencial y fundamental para el crecimiento y el desarrollo de los niños. A lo largo de los seis primeros años de vida, prosigue, el cerebro de los niños pequeños crea miles de millones de conexiones neuronales que facilitan el aprendizaje y el desarrollo.

Con el fin de ofrecer una opción alternativa al actual estado de cosas en nuestra nación con respecto al proceso de aprendizaje de las matemáticas, este trabajo de investigación se justificó como precedente. Unos fundamentos matemáticos inadecuados hacen que los estudiantes tengan dificultades a lo largo de la enseñanza primaria, secundaria y, mucho más, en la universidad.

El dominio de las matemáticas es hoy en día la piedra angular irrefutable o el pilar clave para todo el desarrollo de la persona humana. Dado que las matemáticas se consideran la base del crecimiento de todas las ciencias, se ha demostrado que quienes han obtenido una formación superior en la materia son más capaces de afrontar los retos de la vida. En este sentido, es crucial encontrar formas de abordar las carencias de los escolares, especialmente de aquellos que inician su formación en la educación infantil, en la asignatura de matemáticas a través de la participación activa en su propio ingreso e interiorización. Cuando un alumno es protagonista de su propio aprendizaje, los conocimientos que adquiere son más duraderos y significativos, permitiéndole afrontarlos o aplicarlos para resolver diversos problemas.

El beneficio social se proporcionó en la medida en que se realizó una propuesta de mejora educativa y aportaciones de conocimiento teórico sobre la acción del juego y el aprendizaje de la seriación, con el objetivo de mejorar los procesos de aprendizaje de los alumnos y proporcionar una base para futuras investigaciones.

Su aportación científica fue la capacidad de diagnosticar con precisión el desarrollo académico de los alumnos en función de sus variables, como la acción de juego

y el aprendizaje de la seriación, teniendo en cuenta los numerosos elementos relacionados con el aprendizaje.

Es así que la presente investigación se planteó la siguiente circunstancia problemática surge del conocimiento de que el estudio de las matemáticas es una habilidad que puede utilizarse para activar diversas capacidades humanas, lo que la convierte en una destreza necesaria para la resolución de problemas en el entorno y contexto en el que se desarrolla.

En un esfuerzo por formar al niño como un ser humano diferente en el futuro, la Unidad de Medición de la Calidad del Ministerio de Educación ha estado trabajando en iniciativas a nivel internacional para influir en un cambio de mentalidad con respecto a las matemáticas en todas sus numerosas dimensiones. Estas experiencias no parecen tener mucho éxito, dada la larga historia de estos exámenes y el bajo nivel general de aprendizaje en todo el mundo.

Para comprender mejor cómo se producen los números, se llevaron a cabo investigaciones sobre clasificación, seriación y establecimiento de niveles. El objetivo principal era establecer distinciones entre elementos mediante la categorización, la seriación, la comparación y la cuantificación.

Se han llevado a cabo numerosos ensayos a nivel provincial para mejorar la enseñanza de las matemáticas y elevar el rendimiento de los alumnos, pero no se ha descubierto ninguna fórmula para mejorar.

Se evaluó, a niños 4 años de edad de la I.E. N° 84285 Nueva Esperanza Huacrachuco, la capacidad de construir planes de mejora como resultado de la adquisición que conduce a la formación de la seriación, a la que sigue el orden y la categorización. Estos resultados se presentaron a los educadores de la primera infancia, que hicieron hincapié en que la culpa era de la falta de ayuda en casa y de la falta de elementos adecuados para el desarrollo. Nos animamos a realizar el presente estudio porque vimos que los niños tenían problemas con la clasificación de objetos y figuras en un orden lógico.

Es por todo ello, que se planteó el siguiente problema de investigación:

¿Qué relación existe entre la acción del juego y el aprendizaje de la seriación en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 84285 – Nueva Esperanza - Huacrachuco, 2022?

Según Vygotsky, los niños pueden adoptar papeles nuevos o complementarios durante el juego interactuando con otros niños, lo que constituye una actividad social. El juego se desarrolla a partir de la necesidad de reproducir el contacto social. El juego presenta escenarios que trascienden los instintos personales y los deseos internos, ya que tiene un origen, una naturaleza y un trasfondo sociales. (Vigotsky,1979).

La conceptualización de la seriación para Barrios y Muñoz (2017) en apoyo de su argumento, el autor hace numerosas referencias a Piaget y sostiene que el razonamiento lógico de un niño se desarrolla cuando demuestra independencia en una serie de tareas específicas, como la clasificación, la simulación, la explicación y la relación. La complejidad y la reelaboración de estas funciones, sin embargo, dependen de la fluidez con que funcionen los procesos secuenciales del pensamiento lógico.

Para la variable los juegos se utilizó la guía de observación que consta de 16 ítems, organizados en 4 dimensiones que son: Comprende su cuerpo (4 ítems), Expresa corporalmente (4 ítems), Juego de habilidades sociomotrices (4 ítems), Estrategias tácticas del juego (4 ítems), cuyos valores se determinarán de acuerdo a la escala de calificaciones (I) En Inicio; (P) En Proceso; (L) Logrado. La confiabilidad del instrumento se basará en el análisis de los resultados.

La variable el aprendizaje de la seriación se utilizó la guía de observación que consta de 16 ítems, organizados en 2 dimensiones que son: Comunica y representa ideas matemáticas (8 ítems), Matematiza situaciones (8 ítems), cuyos valores se determinarán de acuerdo a la escala de calificaciones (I) En Inicio; (P) En Proceso; (L) Logrado. El grado de confiabilidad del instrumento se basará en el análisis de los resultados.

Hipótesis

Existe relación positiva entre la acción del juego y el aprendizaje de la seriación en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.

Objetivos.

Objetivo General

Determinar la relación entre la acción del juego y el aprendizaje de la seriación en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.

Objetivos Específicos

- Identificar el nivel del aprendizaje de la seriación en la dimensión comunica y representa ideas matemáticas en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.
- Identificar el nivel del aprendizaje de la seriación en la dimensión matemática situaciones en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.
- Comparar la relación que existe entre la acción del juego y el aprendizaje de la seriación en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.

Metodología

Tipo y diseño de investigación:

a. Tipo de investigación

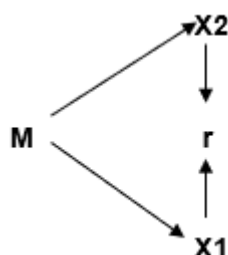
El tipo de investigación es el descriptivo correlacional porque permitió la mejora de las variables, y esto se hizo de manera prospectiva y longitudinal es decir a través de varios momentos en el tiempo, con un enfoque cuantitativo – cualitativo, al respecto señala, Hernández (2016) describe cómo la investigación correlacional trata de caracterizar las cualidades, atributos y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, elementos o cualquier otro problema objeto de estudio.

Diseño de la Investigación

El diseño permitió la correlación de las variables de investigación, y esto se hizo de manera prospectiva y longitudinal es decir a través de varios momentos en el tiempo.

Los individuos pueden ahora limitarse a construir correlaciones entre variables sin implicar o afirmar un sentido de causalidad (Hernández, Fernández y Baptista (2016). Al esquematizar este diseño tenemos el siguiente diagrama:

Estructura del diseño



Dónde:

M = Niños de 4 años de la Institución Educativa N° 84285 Nueva Esperanza

X1 = Acción del juego

X2= Aprendizaje de la seriación

r = Grado de relación de las variables

Población muestral

a. Población: Según Villalba (2018) a “la población es el conjunto de todas las instancias que cumplen un determinado conjunto de criterios” (pág. 180). El presente trabajo se realizó tomando en cuenta una población de 15 escolares de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.

b. Muestra: Para Bernal (2018) “La muestra es el segmento de la población que se selecciona, del que realmente se adquieren datos para el diseño del estudio y sobre el que se medirán y observarán las variables objeto de estudio.” (pág. 169). El tipo de muestreo es la no probabilística y se procedió por una muestra intacta, es decir las mismas de la población de 15 escolares de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.

Tabla 1

*POBLACIÓN MUESTRAL DE ESTADO DE 4 AÑOS DE LA I. E. INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N°84285 NUEVA ESPERANZA - HUACRACHUCO,2022.*

GRADO	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
	f _i	Fi	
4 AÑOS	07	08	15
TOTAL	07	08	15

FUENTE: Nóminas de matrícula – 2021.

Técnicas e instrumentos de información

Técnicas

Para la recolección de datos se empleó la técnica de la observación sistemática: “Permitió una evaluación exhaustiva de los componentes y resultados del aprendizaje en términos de conocimientos, capacidades, actitudes y valores en muchos contextos” (López y Hinojosa, 2018, p. 69).

Instrumentos.

El instrumento fue la guía de observación, los mismos que fueron validados por expertos, los cuales se muestran en los anexos como se explica:

Para el aprendizaje de la seriación se manipuló la guía de observación que consta de 16 ítems, organizados en 2 dimensiones que son: Comunica y representa ideas matemáticas (8 ítems), Matematiza situaciones (8 ítems), cuyos valores se determinarán de acuerdo a la escala de calificaciones (I) En Inicio; (P) En Proceso; (L) Logrado. A partir del estudio de los resultados, se determinó el nivel de fiabilidad del instrumento.

El instrumento fue la guía de observación, los mismos que fueron aprobados por expertos, los cuales se muestran en los anexos como a continuación se explica:

Para la acción del juego se utilizó la guía de observación que consta de 16 ítems, organizados en 4 dimensiones que son: Comprende su cuerpo (4 ítems), Expresa corporalmente (4 ítems), Juego de habilidades sociomotrices (4 ítems), Estrategias tácticas del juego (4 ítems), cuyos valores se determinarán de acuerdo a la escala de calificaciones (I) En Inicio; (P) En Proceso; (L) Logrado. El análisis de los resultados sirvió de base para determinar el nivel de fiabilidad del instrumento.

En la presente estrategia de investigación se aplicó el método no experimental mediante la observación sistemática., pudimos controlar, manipular y regular una o varias variables independientes, así como la correlación entre ambas variables, lo que nos permitió determinar si las variables cambian como resultado de los tratamientos. (Carrasco,2017)

Mediante el método estadístico alfa de Cron Bach, se evaluó la validez con un índice de fiabilidad de 0,990 muy próxima a 1 lo que significa una aceptable confiabilidad.

Se comprobó la fiabilidad del contenido y la coherencia lógica del instrumento mediante la opinión de expertos. Como prueba piloto de fiabilidad, se utilizó una guía de observación con 10 estudiantes que compartían los mismos rasgos que los

encuestados. Los resultados de fiabilidad se procesaron mediante el algoritmo Alfa de Cronbach.

Confiabilidad del instrumento

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,990	10

Fuente Elaboración propia

Procesamiento y análisis de la información.

Para el tratamiento y análisis de los datos se utilizaron estadísticas descriptivas inferenciales, como la tabla de frecuencias absolutas, el porcentaje acumulado y la moda, así como cifras estadísticas, las interpretaciones correspondientes y estadísticas inferenciales, como R-Pearson para la prueba de correlación. Se utilizó la herramienta estadística SPSS versión 22 para procesar los resultados, y Excel para organizar los resultados y crear los datos estadísticos.

Resultados

Tabla 2

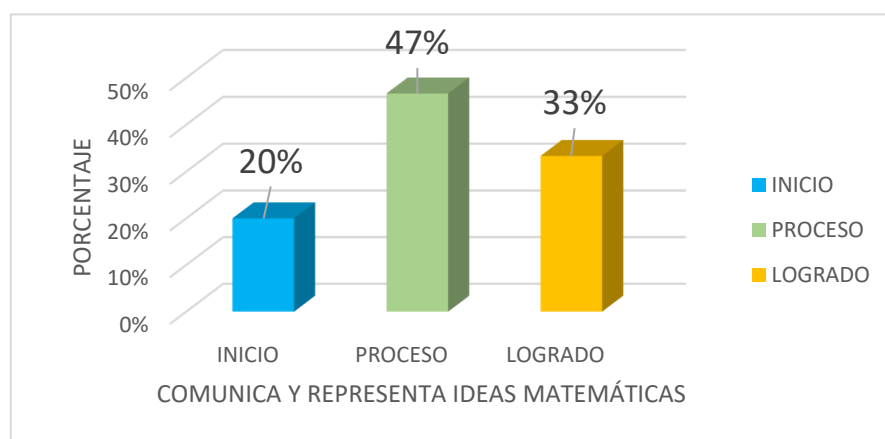
Nivel del aprendizaje de la seriación en la dimensión comunica y representa ideas matemáticas en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco, 2022.

NIVEL	COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS	
	f	%
INICIO	3	20%
PROCESO	7	47%
LOGRADO	5	33%
Total	15	100%

Fuente: Resultados de la aplicación de la guía de observación

Figura 1

Dimensión comunica y representa ideas matemáticas del aprendizaje de la seriación en niños de 4 años del nivel inicial.



Nota: Elaboración con datos de la tabla 2

En la tabla 2 y figura 1 se muestra los resultados con respecto a la aplicación de la guía de observación en el nivel del aprendizaje de la seriación en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco, 2022.

Así mismo con respecto a la dimensión comunica y representa ideas matemáticas concluimos que el 33% se encuentran en un nivel logrado, el 47% en proceso y un 20 % en inicio.

Tabla 3

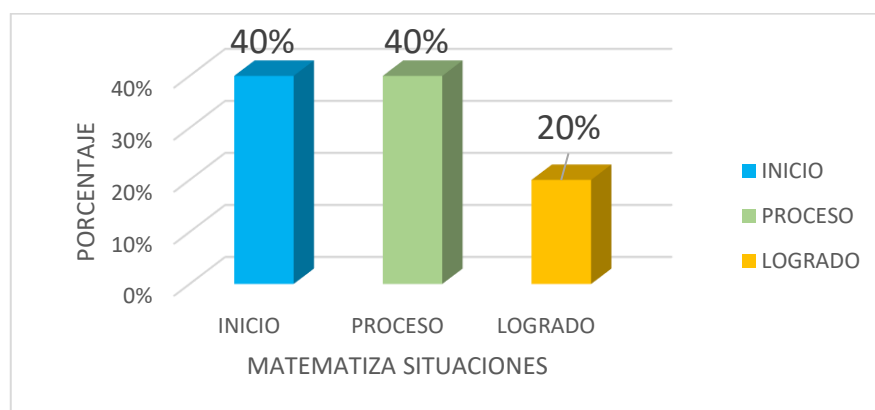
Nivel del aprendizaje de la seriación en la dimensión matemática situaciones en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco, 2022.

NIVEL	MATEMATIZA SITUACIONES	
	f	%
INICIO	6	40%
PROCESO	6	40%
LOGRADO	3	20%
Total	15	100%

Fuente: Resultados de la aplicación de la guía de observación

Figura 2

Dimensión matemática situaciones de aprendizaje de la seriación en niños de 4 años del nivel inicial.



Nota: Elaboración con datos de la tabla 3

En la tabla 3 y figura 2 se muestra los resultados con respecto a la aplicación de la guía de observación en el nivel del aprendizaje de la seriación en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco, 2022.

Así mismo con respecto a la dimensión matemática situaciones concluimos que el 20% se encuentran en un nivel logrado y el 80% en proceso y en inicio.

Tabla 4

Relación que existe entre la acción del juego y el aprendizaje de la seriación en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco, 2022.

Nivel	Variable dependiente	Variable Independiente	Frecuencia	Porcentaje válido
INICIO	3	1	4	13%
PROCESO	8	10	18	60%
LOGRADO	4	4	8	27%
Total	15	15	30	100%

Fuente: Resultado de la aplicación de la guía de observación

Tabla 5

Correlación de variables

CORRELATION

/VARIABLES =Var0001 Var0002

/PRINT = TWOTAIL SIG.

Correlaciones

		APRENDIZAJE DE LA SERIACIÓN	ACCION DEL JUEGO
APRENDIZAJE DE LA SERIACIÓN	Correlación de Pearson	1,000	,976
	Sign. (2-colas)		,000
	N	15	15
ACCION DEL JUEGO	Correlación de Pearson	,976	1,000
	Sign. (2-colas)	,000	
	N	15	15

Según el método estadístico de correlación de Pearson se encontró un valor de $r = 0,976$ entre el aprendizaje de la seriación y la acción del juego, analizando como una correlación muy alta según Hernández, Fernández y Baptista (2016), con lo que se comprueba que el aprendizaje de la seriación y la acción del juego se encuentran asociadas y una depende de la otra.

Análisis y discusión

Se encontró que están significativamente correlacionadas entre la acción del juego y el aprendizaje de la seriación en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco, 2022, al obtener un nivel de significación de $0,001 < 0,5$, tomando la decisión de aceptar la hipótesis de investigación.

Los resultados se relacionan con la investigación de Del Águila (2018), en las que se observa que el 50% de los niños utilizan al juego como recurso didáctico mientras que los otros 50 % juegan diariamente como actividades lúdicas. Se concluye que el empleo de juegos como herramienta didáctica se sitúa en un nivel medio y contribuye moderadamente al desarrollo general de los niños.

Por otro lado, Quispe (2018) cuyos resultados se encuentran relacionados con la investigación de estudio en las que se observa el 30% de los niños resuelven problemas aritméticos jugando, otros 30% resuelven problemas de comparación utilizando el juego y el 40% resuelven problemas de igualación del mismo modo a través del juego, de tal manera tiene una similitud a mi trabajo de investigación en cuanto a los porcentajes establecidos. Se llega a la conclusión que los juegos de resolución de problemas son esenciales en los escenarios de problemas aritméticos y de intercambio.

También, Rivas & Sulca, (2017) encuentro similitud en los resultados del trabajo de investigación de este autor con los resultados de mi trabajo de estudio en las que se observa que el 30% de los niños desarrollan actividades lúdicas mientras que el 70% carecen de actividades motrices de acompañamiento de actividades diarias de aprendizaje esto dificulta el aprendizaje del razonamiento lógico matemático. Concluye que el juego es la actividad primordial del niño y lo que le estimula y despierta, considera que las actividades lúdicas deben ser instrumentos y estrategias importantes en la labor educativa en el aula, con especial atención a los primeros ciclos de escolarización.

Por otro lado, Gonzales (2017) resultados similares pueden observarse en el hecho de que sólo el 40% se encuentra en logro previsto, el 20% en proceso y el 40% en inicio lo que significa que los juegos deben ser prioridades en la didáctica de la

matemática para mejorar las competencias de clasificación y seriación. Según las conclusiones del estudio, sólo el 23% de los niños de 4 años mostraron logros en el proceso, y sólo el 10% de ellos alcanzaron el nivel de logro esperado en clasificar, ordenar y agrupar. Esto significa que el juego es crucial para la creación de actividades de aprendizaje.

Conclusiones

Se determina la existencia de una relación entre la acción del juego y el aprendizaje de la seriación en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco, 2022, mediante el coeficiente de correlación de Pearson de 0,990, con un valor de 0,001 menor que 0,05, por lo tanto, se acepta la hipótesis de estudio.

Se observa en la tabla 2 y figura 1 que el 33% se encuentran en un nivel logrado, el 47% en proceso y un 20 % en inicio. Por lo tanto, la mayoría de los estudiantes se ubican en el nivel de proceso con respecto a la dimensión “comunica y representa ideas matemáticas” en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco, 2022.

Se observa en la tabla 3 y figura 2 que el 20% se encuentran en un nivel logrado, el 40% en proceso y un 40 % en inicio. Por lo tanto, la mayoría de los estudiantes se ubican en el nivel de inicio y en proceso con respecto a la dimensión “matematiza situaciones” en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco, 2022.

Se observa en la tabla 4 que de un total de 15 estudiantes el 27% se encuentran en un nivel logrado, el 60% en proceso y un 13 % en inicio. Como resultado, se confirma que la acción del juego y el aprendizaje de la seriación se correlacionan positivamente en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco, 2022.

Recomendaciones

Es vital investigar la viabilidad de la acción del juego en el área de matemáticas con seriación, donde la toma de decisiones no sólo se centra en el profesor sino también en el alumno, para aumentar la eficacia del aprendizaje autodirigido de los estudiantes.

Se aconseja que la preparación a nivel preescolar incluya actividades organizadas agradables, juegos didácticos que fomenten y potencien los aprendizajes importantes de los alumnos y el desarrollo del pensamiento lógico matemático, en particular las capacidades mentales de clasificación y seriación.

Dado que los infantes de cuatro años son la edad ideal para el proceso de aprendizaje de la cantidad y la seriación, los educadores deberían aprovecharlo centrándose más en el desarrollo del pensamiento lógico para garantizar que no haya lagunas de comprensión y, como resultado, crear individuos críticos y reflexivos capaces de resolver problemas en la vida real.

Para continuar con los estudios sobre la aplicación de la acción del juego y hacer del campo matemático un punto de partida para tomar conciencia del aprendizaje de la seriación, es necesario continuar con la investigación correlacional como primer acercamiento a la realidad de nuestras instituciones educativas.

Referencias bibliográficas

- Bedòn, D., & Silva, T. (2017). *"El ambiente lógico matemático en el desarrollo de las relaciones de cantidad, de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Alfonso Villagómez, en el año lectivo 2015-2016"*. Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias de la Educación y Tecnológica, Ecuador.
- Del Águila, L. (2018). *El Juego como Recurso Didáctico en el proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños en la I.E. N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril del distrito de Tarapoto, provincia y región San Martín, 2015*. Tesis para título profesional, Universidad César Vallejo, Facultad de Educación de Idiomas, Tarapoto-Perú.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2016). *Metodología de la investigación*. México: McGraw.
- Gairín, J. (2017). *Efectos de la utilización de juegos educativos en la enseñanza de las matemáticas*. . España : Educar.
- Gonzales, L. (2017). *Aplicación de juegos didácticos con el enfoque significativo para mejorar el aprendizaje de las nociones numéricas en el área de matemáticas, en los estudiantes de 4 años de Educación Inicial IE N°1555 Coishco , Chimbote , 2016*. Tesis para obtener el Grado de Maestro, Universidad católica Los Ángeles de Chimbote, Escuela de Posgrado, Chimbote.
- Lachi, R. (2017). *Juegos como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*. Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola, Escuela de Posgrado, Lima-Perú.
- MINEDU. (2017). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños?-Matemática*.

- Ministerio de Educacion. (2017). *Rutas de aprendizaje versión 2017. ¿Por qué y para que estudian nuestros estudiantes? I ciclo del área curricular de matemáticas de Educación inicial.* . Lima: MINEDU.
- Morera, M. (2018). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. (U. N. Rica, Ed.) *Revista de Ciencias del Movimiento y salud.*
- Moyles, J. (2017). *Ministerio de Educación y Cultura. El juego en la Educación Infantil y Primaria.* . Madrid:: Ediciones Morata S.L.
- Piaget, J. (1980) *Inteligencia y adaptación biológica.*
- Quispe, M. (2018). *Relación de los juegos en la resolución de problemas aritméticos de enunciado verbal (PAEV) de los estudiantes de segundo grado de la I.E. Madre Del Divino Amor, Mariano Melgar- Arequipa. 2015.* Tesis para Título , Universidad Nacional de San Agustín, Facultad de Ciencias de la Educación, Arequipa-Perú.
- Rivas, F., & Sullca, R. (2017). *Influencia de los juegos en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas 2017.* Universidad Tecnológica de los Andes, Escuela Profesional de Educación, Apurímac-Perú.
- Vigotsky, I. (1979). *Teorías del constructivismo.*
- Zubieta, F. (2013). *Chota en la Cultura. Revista Cultural Insula, 45-46.* Chota.

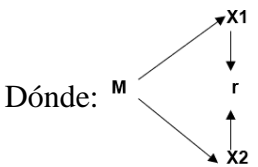
ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización de variables

VAR.	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
ACCIÓN DEL JUEGO	Según Vygotsky, los niños pueden adoptar papeles nuevos o complementarios durante el juego interactuando con otros niños, lo que constituye una actividad social. El juego se desarrolla a partir de la necesidad de reproducir el contacto social. El juego presenta escenarios que trascienden los instintos personales y los deseos internos, ya que tiene un origen, una naturaleza y un trasfondo sociales.	Se utilizó la guía de observación que consta de 16 ítems, organizados en 4 dimensiones que son: Comprende su cuerpo (4 ítems), Expresa corporalmente (4 ítems), Juego de habilidades sociomotrices (4 ítems), Estrategias tácticas del juego (4 ítems), cuyos valores se determinarán de acuerdo a la escala de calificaciones (I) En Inicio; (P) En Proceso; (L) Logrado.	Comprende su cuerpo	Se desplaza de forma autónoma controlando los movimientos básicos.	1,2,3 y 4
			Expresa corporalmente	Siente sensaciones corporales placenteras que orienten en la construcción del equilibrio psico-físico.	5,6,7 y 8
			Juego de habilidades sociomotrices	Construye juegos y actividades físicas que se adecúen a las necesidades y posibilidades del niño,	9,10,11 y 12
			Estrategias tácticas del juego	Utiliza diversas tácticas para llegar a la meta del juego.	13,14,15 y 16
APREN DIZAJE DE LA	Para Piaget sostiene que el razonamiento lógico de un niño se desarrolla cuando demuestra independencia en una serie de	Se utilizó la guía de observación que consta de 16 ítems, organizados en 2	Comunica y representa ideas matemáticas	Posee capacidades para comprender todo aquello que lo rodea.	1,2,3,4,5,6,7 y 8

	<p>tareas específicas, como la clasificación, la simulación, la explicación y la relación. La complejidad y la reelaboración de estas funciones, sin embargo, dependen de la fluidez con que funcionen los procesos secuenciales del pensamiento lógico.</p>	<p>dimensiones que son: Comunica y representa ideas matemáticas (8 ítems), Matematiza situaciones (8 ítems), cuyos valores se determinarán de acuerdo a la escala de calificaciones (I) En Inicio; (P) En Proceso; (L) Logrado.</p>	<p>Matematiza situaciones</p>	<p>Reconoce las diferencias que existen entre las acciones, los objetos o los fenómenos observables a través del análisis, la comparación, la abstracción y la imaginación.</p>	<p>9,10,11,12,13,14,15 y 16</p>
--	--	---	-------------------------------	---	---------------------------------

Anexo 2: Matriz de consistencia

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿Qué relación existe entre la acción del juego y el aprendizaje de la seriación en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 84285 – Nueva Esperanza - Huacrachuco, 2022?</p>	<p>Acción del juego</p>	<p>Objetivo General: Determinar la relación entre la acción del juego y el aprendizaje de la seriación en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.</p>	<p>Existe relación positiva entre la acción del juego y el aprendizaje de la seriación en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.</p>	<p>Tipo de investigación: La investigación es de tipo descriptivo correlacional, con un enfoque cuantitativo –cualitativo.</p> <p>Diseño de investigación: Estructura del diseño</p> <div style="text-align: center;">  <p>Dónde: M</p> </div> <p>M: Niños de 4 años de la I.E. N°84285 Nueva Esperanza X1: Acción del juego X2: aprendizaje de la seriación r: Grado de relación de las variables</p>
	<p>Aprendizaje de la seriación</p>	<p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar el nivel del aprendizaje de la seriación en la dimensión comunicativa y representa ideas matemáticas en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022. Identificar el nivel del aprendizaje de la seriación en la dimensión matemática situaciones en niños de 4 años de la 		

		<p>Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparar la relación que existe entre la acción del juego y el aprendizaje de la seriación en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022. 		<p>Población y Muestra: Población Muestral:</p> <p>El presente trabajo se realizará tomando en cuenta una población de 15 escolares de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.</p> <p>Muestra: El tipo de muestreo es la no probabilística y se procederá por una muestra intacta, es decir las mismas de la población.</p> <p>Técnica e instrumento de recolección de datos:</p> <p>Técnica: La observación Sistemática</p> <p>Instrumento: Guía de observación</p>
--	--	--	--	---

Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos

GUIA DE OBSERVACIÓN DEL APRENDIZAJE DE SERIACIÓN

La presente guía de observación es para saber el nivel de Conocimiento sobre el aprendizaje de la seriación en los niños de 4 años de la I.E. N° 84285 Nueva Esperanza – Huacrachuco, 2022

VALORACIÓN

CÓDIGO	RANGO
LOGRADO	33 - 48
PROCESO	17 - 32
INICIO	00 - 16

ITEMS	I	P	L
COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS			
1. Expresa el criterio para ordenar (seriación)			
2. Crea secuencias, teniendo en cuenta distintos patrones de creación.			
3. Reconoce los datos o elementos (hasta 3 que se repiten en una situación de regularidad y lo expresa en un patrón de repetición.			
4. Reconoce los datos o elementos (hasta 5 que se repiten en una situación de regularidad y lo expresa en un patrón de repetición.			
5. Ordena los 4 cubos desde el más pequeño al más grande.			
6. Ordena las 4 pelotas desde el más grande al más pequeño.			
7. Ordena los 4 cubos del más grueso al más delgado.			
8. Ordena 4 tarjetas de color rojo desde el más oscuro al más claro			
MATEMATIZA SITUACIONES			
9. Propone hasta 3 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.			
10. Propone hasta 5 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.			
11. Propone hasta 7 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.			
12. Propone hasta 10 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición			
13. Construye el significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar.			
14. Construye el significado y uso de los patrones de repetición en situaciones problemáticas que involucran regularidades.			
15. Construye el significado de diversos tipos de relaciones lógicas, espaciales, numéricas y relaciones de cambio en situaciones cotidianas reales.			
16. Compara y describe colecciones de objetos utilizando cuantificadores: muchos - pocos, uno – ninguno y otras expresiones propias del medio.			

Fuente: Tomado de: (Copa C.; Quispe E.; Aguilar J.C. y Calderón L.S.)

Modificado por el investigador: Medina Carrera Yenci Leyla .

GUIA DE OBSERVACIÓN DE LA ACCIÓN DEL JUEGO

La presente guía de observación es para saber el nivel de Conocimiento sobre la acción del juego en los niños de 4 años de la I.E. N° 84285 Nueva Esperanza – Huacrachuco, 2022

CÓDIGO	RANGO
LOGRADO	33 - 48
PROCESO	17 - 32
INICIO	00 - 16

ITEMS	I	P	L
COMPRENDE SU CUERPO			
1. Realiza libremente el “juego los encantado”.			
2. Juega con entusiasmo “la gallinita ciega”.			
3. Realiza actividades motrices al realizar en “juego Kiwi”.			
4. Realiza espontáneamente el juego que “pase el Rey”.			
EXPRESA CORPORALMENTE			
5. Utiliza su cuerpo al realizar “el juego mundo”.			
6. Se desplaza en diferentes direcciones al realizar “el juego de canicas”.			
7. Percibe el cuerpo de los demás.			
8. Disfruta de las dinámicas corporales.			
JUEGO DE HABILIDADES SOCIOMOTRICES			
9. Mueve su cuerpo al realizar el “juego mata gente”.			
10. Ubica a sus compañeros uno detrás de otro de forma secuencial al realizar “el juego lanzar al cesto”.			
11. Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas.			
12. Evita los juegos bruscos, amenazas o apodos.			
ESTRATEGIAS TÁCTICAS DEL JUEGO			
13. Utiliza diversas estrategias tácticas al realizar “el juego el lobo”.			
14. Utiliza diversas estrategias tácticas al realizar “el juego el zapatito roto”.			
15. Realiza juegos tácticos para ser expresadas en un patrón de repetición.			
16. Utiliza diversas técnicas en juegos recreativos que le ayudan llegar a la meta.			

Fuente: Tomado de: (Copa C.; Quispe E.; Aguilar J.C. y Calderón L.S.)

Modificado por el investigador: Medina Carrera Yenci Leyla .

Anexo 4: Tabulación de variables

ACCION DEL JUEGO																											
Dimensión	COMPRENDE SU CUERPO						EXPRESA CORPORALMENTE						JUEGO DE HABILIDADES SOCIOMOTRICES						ESTRATEGIAS TÁCTICAS DEL JUEGO						PUNTAJE TOTAL	NIVEL	
	N°	ITEMS 1	ITEMS 2	ITEMS 3	ITEMS 4	PUNTAJE	NIVEL	ITEMS 5	ITEMS 6	ITEMS 7	ITEMS 8	PUNTAJE	NIVEL	ITEMS 9	ITEMS 10	ITEMS 11	ITEMS 12	PUNTAJE	NIVEL	ITEMS 13	ITEMS 14	ITEMS 15	ITEMS 16	PUNTAJE			NIVEL
1	1	1	1	1	4	I	1	1	1	1	4	I	1	1	1	1	4	I	1	1	1	1	4	I	16		
2	2	2	2	2	8	P	2	2	2	2	8	P	2	2	2	2	8	P	2	2	2	2	8	P	32		
3	2	2	2	2	8	P	2	2	2	2	8	P	2	2	2	2	8	P	3	2	2	2	9	L	33		
4	1	1	1	1	4	I	1	1	1	1	4	I	1	1	1	1	4	I	2	1	2	2	7	P	19		
5	2	2	2	3	9	L	2	2	3	2	9	L	2	2	2	2	8	P	2	2	2	2	8	P	34		
6	2	2	2	2	8	P	1	2	2	1	6	P	2	2	2	2	8	P	2	2	2	2	8	P	30		
7	3	2	3	2	10	L	2	3	2	2	9	L	2	2	3	3	10	L	2	2	2	2	8	P	37		
8	3	3	3	3	12	L	2	3	3	2	10	L	2	2	2	2	8	P	2	2	2	2	8	P	38		
9	2	1	2	2	7	P	2	2	2	2	8	P	3	1	2	2	8	P	2	1	3	3	9	L	32		
10	1	1	1	1	4	I	1	1	1	1	4	I	1	1	1	1	4	I	3	1	3	2	9	L	21		
11	3	3	3	3	12	L	2	3	3	2	10	L	1	1	1	1	4	I	1	1	2	2	6	P	32		
12	2	2	2	2	8	P	1	2	2	1	6	P	1	1	1	1	4	I	1	1	1	1	4	I	22		
13	2	2	2	2	8	P	1	2	2	1	6	P	2	2	2	2	8	P	2	2	2	2	8	P	30		
14	1	2	1	2	6	P	1	1	2	1	5	P	2	2	3	2	9	L	3	2	3	2	10	L	30		
15	2	3	2	2	9	P	2	2	2	2	8	P	1	1	1	1	4	I	2	1	2	3	8	P	29		

APRENDIZAJE DE LA SERIACIÓN

Dimensión	CONCEPTUAL										ACTITUDINAL								PUNTAJ				
	N°	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	PUNTAJ	NIVEL	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15	item16	PUNTAJE	NIVEL	E	NIVEL
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	16	
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	P	2	2	2	2	2	2	2	2	16	P	32	
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	16	P	3	2	2	2	2	2	2	2	17	L	33	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	16	
5	2	2	2	3	2	2	3	2	2	18	L	2	2	2	2	2	2	2	2	16	P	34	
6	2	2	2	2	1	2	2	1	2	14	P	2	2	2	2	2	2	2	2	16	P	30	
7	3	2	3	2	2	3	2	2	2	19	L	2	2	2	3	2	2	3	3	19	L	38	
8	3	3	3	3	2	3	3	2	2	22	L	2	2	2	2	2	2	2	2	16	P	38	
9	2	1	2	2	2	2	2	2	2	15	P	2	3	1	2	3	1	2	2	16	P	31	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	16	
11	3	3	3	3	2	3	3	2	2	22	L	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	30	
12	2	2	2	2	1	2	2	1	2	14	P	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	22	
13	2	2	2	2	1	2	2	1	2	14	P	2	2	2	2	2	2	2	2	16	P	30	
14	1	2	1	2	1	1	2	1	2	11	P	3	3	2	3	2	2	3	2	20	L	31	
15	2	3	2	2	2	2	2	2	2	17	L	1	1	1	1	1	1	1	1	8	I	25	

Anexo 5: Evaluación de juicio de expertos



UNIVERSIDAD SAN PEDRO FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:

Acción del Juego y el aprendizaje de la seriación en niños de la Institución Educativa Nueva Esperanza- Huacrachuco; 2022.

2. INVESTIGADOR:

Medina Carrera, Yency Leila

3. OBJETIVO GENERAL:

Determinar la relación entre la acción del juego y el aprendizaje de la seriación en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.

4. CARÁCTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:

La población está constituida por 15 niños de 4 años del nivel inicial, de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.

TAMAÑO DE LA MUESTRA:

Conformada por una muestra de 15 niños de 4 años del nivel inicial, de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO

Cuestionario

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:

DAMARIS ESTHER AVALOS VEGA

2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:

MAGISTER EN EDUCACIÓN

INSCRITO EN LA SUNEDU

CON CODIGO A 01806788

3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA:

IE. N° 1546 LA VICTORIA – CHIMBOTE

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

ASPECTOS DE VALIDACIÓN DE VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
APRENDIZAJE DE LA SERIACIÓN	COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS CONCEPTUAL	Posee capacidades para comprender todo aquello que lo rodea.	1. Expresa el criterio para ordenar (seriación)	X		X		X		X		
			2. Crea secuencias, teniendo en cuenta distintos patrones de creación.	X		X		X		X		
			3. Reconoce los datos o elementos (hasta 3 que se repiten en una situación de regularidad y lo expresa en un patrón de repetición.	X		X		X		X		
			4. Reconoce los datos o elementos (hasta 5 que se repiten en una situación de regularidad y lo expresa en un patrón de repetición.	X		X		X		X		
			5. Ordena los 4 cubos desde el más pequeño al más grande.	X		X		X		X		
			6. Ordena las 4 pelotas desde el más grande al más pequeño.	X		X		X		X		
			7. Ordena los 4 cubos del más grueso al más delgado.	X		X		X		X		
			8. Ordena 4 tarjetas de color rojo desde el más oscuro al más claro.	X		X		X		X		
	MA TE	Reconoce las diferencias que existen entre las	9. Propone hasta 3 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.	X		X		X		X		

acciones, los objetos o los fenómenos observables a través del análisis, la comparación, la abstracción y la imaginación.	10. Propone hasta 5 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.	X		X		X		X		
	11. Propone hasta 7 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.	X		X		X		X		
	12. Propone hasta 10 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.	X		X		X		X		
	13. Construye el significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar.	X		X		X		X		
	14. Construye el significado y uso de los patrones de repetición en situaciones problemáticas que involucran regularidades.	X		X		X		X		
	15. Construye el significado de diversos tipos de relaciones lógicas, espaciales, numéricas y relaciones de cambio en situaciones cotidianas reales.	X		X		X		X		
	16. Compara y describe colecciones de objetos utilizando cuantificadores: muchos - pocos, uno – ninguno y otras expresiones propias del medio.	X		X		X		X		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento se valida por su eficiencia y correspondencia, teniendo en cuenta el objetivo principal del tema investigado para el que ha sido creado quedando apta para su aplicación.

Chimbote, 20 de diciembre de 2022



Damaris Esther Avalos Vega
MG. EN EDUCACIÓN
DNI N° 45246908



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

5. TÍTULO DEL PROYECTO DE:

Acción del Juego y el aprendizaje de la seriación en niños de la Institución Educativa Nueva Esperanza- Huacrachuco; 2022.

6. INVESTIGADOR:

Medina Carrera, Yency Leila

7. OBJETIVO GENERAL:

Determinar la relación entre la acción del juego y el aprendizaje de la seriación en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.

8. CARÁCTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:

La población está constituida por 15 niños de 4 años del nivel inicial, de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.

TAMAÑO DE LA MUESTRA:

Conformada por una muestra de 15 niños de 4 años del nivel inicial, de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO

Cuestionario

III.DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:

SONIA ROXANA VEGA EVALGELISTA

2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:

MAGISTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA.

3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA:

IE- 88164- FELIX REYES OLIVOS - HUALALAY- DISTRITO TAUCA – PROV. PALLASCA

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

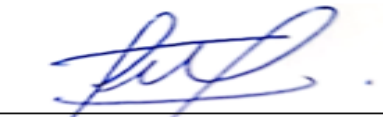
ASPECTOS DE VALIDACIÓN DE VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
APRENDIZAJE DE LA SERIACIÓN	COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS CONCEPTUAL	Posee capacidades para comprender todo aquello que lo rodea.	1. Expresa el criterio para ordenar (seriación)	X		X		X		X		
			2. Crea secuencias, teniendo en cuenta distintos patrones de creación.	X		X		X		X		
			3. Reconoce los datos o elementos (hasta 3 que se repiten en una situación de regularidad y lo expresa en un patrón de repetición.	X		X		X		X		
			4. Reconoce los datos o elementos (hasta 5 que se repiten en una situación de regularidad y lo expresa en un patrón de repetición.	X		X		X		X		
			5. Ordena los 4 cubos desde el más pequeño al más grande.	X		X		X		X		
			6. Ordena las 4 pelotas desde el más grande al más pequeño.	X		X		X		X		
			7. Ordena los 4 cubos del más grueso al más delgado.	X		X		X		X		
			8. Ordena 4 tarjetas de color rojo desde el más oscuro al más claro.	X		X		X		X		
MA TE	Reconoce las diferencias que existen entre las	9. Propone hasta 3 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.	X		X		X		X			

acciones, los objetos o los fenómenos observables a través del análisis, la comparación, la abstracción y la imaginación.	10. Propone hasta 5 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.	X		X		X		X		
	11. Propone hasta 7 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.	X		X		X		X		
	12. Propone hasta 10 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.	X		X		X		X		
	13. Construye el significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar.	X		X		X		X		
	14. Construye el significado y uso de los patrones de repetición en situaciones problemáticas que involucran regularidades.	X		X		X		X		
	15. Construye el significado de diversos tipos de relaciones lógicas, espaciales, numéricas y relaciones de cambio en situaciones cotidianas reales.	X		X		X		X		
	16. Compara y describe colecciones de objetos utilizando cuantificadores: muchos - pocos, uno – ninguno y otras expresiones propias del medio.	X		X		X		X		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento se valida por su eficiencia y correspondencia, teniendo en cuenta el objetivo principal del tema investigado para el que ha sido creado quedando apta para su aplicación.

Chimbote, 20 de diciembre de 2022



ZONIA Vega Evalgelista
Mg. EN EDUCACIÓN
DNI N° 41268392



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)

I. DATOS GENERALES:

1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:

Acción del Juego y el aprendizaje de la seriación en niños de la Institución Educativa Nueva Esperanza- Huacrachuco; 2022.

2. INVESTIGADOR:

Medina Carrera, Yency Leila

3. OBJETIVO GENERAL:

Determinar la relación entre la acción del juego y el aprendizaje de la seriación en niños de 4 años de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.

4. CARÁCTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:

La población está constituida por 15 niños de 4 años del nivel inicial, de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.

TAMAÑO DE LA MUESTRA:

Conformada por una muestra de 15 niños de 4 años del nivel inicial, de la Institución Educativa N°84285 Nueva Esperanza - Huacrachuco,2022.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO

Cuestionario

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:

MONICA MERCEDES LOYOLA CRIBILLERO

2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:

MAGISTER EN EDUCACIÓN

INSCRITO EN - SUNEDU

3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA:

IE. N° 1537- VILLA MARÍA NVO.CHIMBOTE.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

ASPECTOS DE VALIDACIÓN DE VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
APRENDIZAJE DE LA SERIACIÓN	COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS CONCEPTUAL	Posee capacidades para comprender todo aquello que lo rodea.	1. Expresa el criterio para ordenar (seriación)	X		X		X		X		
			2. Crea secuencias, teniendo en cuenta distintos patrones de creación.	X		X		X		X		
			3. Reconoce los datos o elementos (hasta 3 que se repiten en una situación de regularidad y lo expresa en un patrón de repetición.	X		X		X		X		
			4. Reconoce los datos o elementos (hasta 5 que se repiten en una situación de regularidad y lo expresa en un patrón de repetición.	X		X		X		X		
			5. Ordena los 4 cubos desde el más pequeño al más grande.	X		X		X		X		
			6. Ordena las 4 pelotas desde el más grande al más pequeño.	X		X		X		X		
			7. Ordena los 4 cubos del más grueso al más delgado.	X		X		X		X		
			8. Ordena 4 tarjetas de color rojo desde el más oscuro al más claro.	X		X		X		X		
	MA TE	Reconoce las diferencias que existen entre las	9. Propone hasta 3 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.	X		X		X		X		

	acciones, los objetos o los fenómenos observables a través del análisis, la comparación, la abstracción y la imaginación.	10. Propone hasta 5 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.	X		X		X		X		
		11. Propone hasta 7 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.	X		X		X		X		
		12. Propone hasta 10 elementos que se repiten para emplear, completar o crear patrones de repetición.	X		X		X		X		
		13. Construye el significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar.	X		X		X		X		
		14. Construye el significado y uso de los patrones de repetición en situaciones problemáticas que involucran regularidades.	X		X		X		X		
		15. Construye el significado de diversos tipos de relaciones lógicas, espaciales, numéricas y relaciones de cambio en situaciones cotidianas reales.	X		X		X		X		
		16. Compara y describe colecciones de objetos utilizando cuantificadores: muchos - pocos, uno – ninguno y otras expresiones propias del medio.	X		X		X		X		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento se valida por su eficiencia y correspondencia, teniendo en cuenta el objetivo principal del tema investigado para el que ha sido creado quedando apta para su aplicación.

Chimbote, 20 de diciembre de 2022



Mónica Loyola Cribillero
Mg. EN EDUCACIÓN
DNI. N° 43572153

Anexo 6: Publicación en el repositorio.



1. Identificación del Autor			
Medina Carrera, Yenci Leyla		40670217	leylamc10@hotmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Testa	Trabajo de Suficiencia Profesional	Trabajo Académico	Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional *			
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bachiller	Título Profesional	Título Segunda Especialidad	Maestría
4. Título del Documento de Investigación			
<p>Acción del Juego y el aprendizaje de la seriación en niños de la Institución Educativa Nueva Esperanza-Huacrachuco; 2022</p>			
5. Programa Académico			
Educación Inicial			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Abierto o Público * (info@repositorio.usp.edu.pe/openAccess)	Acceso restringido * (info@repositorio.usp.edu.pe/restrictedAccess) (*)		
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS *

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de Investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. *

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	25	09	2023




Firma

Anexo 7: Reporte de similitud

Acción del Juego y el aprendizaje de la seriación en niños de la Institución Educativa Nueva Esperanza- Huacrachuco; 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
9	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	

		1 %
10	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1 %
11	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
13	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
15	repositorio.ipnm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	repository.uniminuto.edu Fuente de Internet	<1 %

21	trascender.unison.mx Fuente de Internet	<1 %
22	repositorioacademico.upc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
24	de.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
25	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
26	qdoc.tips Fuente de Internet	<1 %
27	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1 %
29	conceptodefinicion.de Fuente de Internet	<1 %
30	jsrep.journals.ekb.eg Fuente de Internet	<1 %
31	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
32	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

33	www.efdeportes.com Fuente de Internet	<1 %
34	Abdías Chávez-Epiquén, Ketty Marilú Moscoso-Paucarchuco, Juan Raúl Cadillo-León. "Método activo en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de la cultura Awajún, Perú", Uniciencia, 2021 Publicación	<1 %
35	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
36	ediagnostikoak.net Fuente de Internet	<1 %
37	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
38	repositorio.ulasamericas.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	www.udd.cl Fuente de Internet	<1 %
40	archive.org Fuente de Internet	<1 %
41	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
42	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
	repositorio.utn.edu.ec	

43	Fuente de Internet	<1 %
44	www.comlock.com Fuente de Internet	<1 %
45	www.msn.com Fuente de Internet	<1 %
46	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
47	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano de Derechos Humanos, Volume 31 (2015)", Brill, 2017 Publicación	<1 %
48	doku.pub Fuente de Internet	<1 %
49	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
50	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %