

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



**Actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática en
niños de cinco años Institución Educativa N° 909-José
Gálvez, Celendín, Cajamarca. 2020**

**Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en
Educación Inicial**

Autora

Zelada Portocarrero, Concepción

Asesor

ORCID:0000 0002 7514 0935

William Honorio Cueva Valverde

Chimbote – Perú

2024

Índice

1. PALABRAS CLAVE	ii
2- CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD	iii
2. TITULO DEL TRABAJO	iv
3. RESUMEN	v
4. ABSTRACT	vi
5. INTRODUCCION	1
5.1 Antecedentes y fundamentación científica	4
5.2 Justificación de la investigación	23
5.3 Problema	25
5.4 Conceptualización y operacionalización de las variables	25
5.5 Hipótesis	26
5.6 Objetivos	26
5.6.1 Objetivo general	26
5.6.2 Objetivos específicos	26
6. METODOLOGÍA	27
6.1 Tipo y Diseño de Investigación	27
6.2 Población y muestra	28
6.3 Técnica e instrumentos de investigación	29
6.4 Procesamiento y análisis de la información	32
7. RESULTADOS	34
8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	38
9. CONCLUSIONES	43
10. RECOMENDACIONES	44
11. AGRADECIMIENTO	45
11. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	46
12. ANEXOS	61

Palabras clave

Tema	Actividades lúdicas aprendizaje matemático
Especialidad	Educación Inicial

Keyword

Topic	Playful mathematical learning activities
Specialty	Initial Education

Línea de investigación

Línea de investigación	Teoría y métodos educativos
Área	Ciencias sociales
Subárea	Ciencias de la educación
Disciplina	Educación general



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

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

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática en niños de cinco años Institución Educativa N° 909-José Gálvez, Celendin, Cajamarca. 2020**" del (a) estudiante: **ZELADA PORTOCARRERO CONCEPCION** , identificado(a) con Código N° **3617100010**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **26%**, 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, 26 de febrero de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



NOTA:

Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

TÍTULO

Actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática en niños de cinco años
Institución Educativa N° 909 - José Gálvez, Celendín. Cajamarca. 2020

Playful activities and mathematics learning in five-year-old children Educational
Institution No. 909 - José Gálvez, Celendín. Cajamarca. 2020

Resumen

La investigación que se presenta buscó establecer la conexión entre actividades lúdicas y aprendizaje de matemática en alumnos de cinco años Institución Educativa N° 909 Celendín, Cajamarca. 2020. Se optó enfoque cuantitativo, de tipología básica; se trabajó con el diseño descriptivo transeccional, correlacional. La población muestral se conformó por 33 participantes. La técnica que se seleccionó fue la Observación para las actividades lúdicas y para el aprendizaje de matemática se trabajó con un Test (prueba objetiva). La conclusión principal es de acuerdo al coeficiente de Pearson es $r= 1,000$, indica que existe una correlación de alto grado de asociación, por qué el valor p calculado es de $0,000$, siendo menor al valor 0.01 de esta manera se rechazó la hipótesis estadística y se pudo aceptar la supuesta respuesta planteada por la investigadora. Comprobándose, la existencia de una relación positiva perfecta de las actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática de los alumnos, Institución Educativa N° 909 Celendín, Cajamarca. 2020; lo que implica que cada vez que aumente las actividades lúdicas en esa misma proporción se incrementa también el aprendizaje de matemática de forma constante.

Abstract

The research presented sought to establish the connection between recreational activities and mathematics learning in five-year-old students Educational Institution No. 909 Celendín, Cajamarca. 2020. A quantitative approach was chosen, with a basic typology; We worked with the descriptive, correlational, transectional design. The sample population consisted of 33 participants. The technique that was selected was Observation for recreational activities and for learning mathematics we worked with a Test (objective test). The main conclusion is that according to the Pearson coefficient, $r= 1,000$, it indicates that there is a correlation with a high degree of association, why the calculated p value is 0.000, being less than the value 0.01. In this way, the statistical hypothesis was rejected and the supposed answer proposed by the researcher could be accepted. Verifying the existence of a perfect positive relationship between recreational activities and students' mathematics learning, Educational Institution No. 909 Celendín, Cajamarca. 2020; which implies that every time recreational activities increase in that same proportion, mathematics learning also increases constantly.

Introducción

Los antecedentes, en el ámbito internacional se consideran los aportes internacionales de los siguientes investigadores:

Guerrero y Tejada (2022) llevaron a cabo un estudio en una escuela de educación inicial para evaluar el impacto de actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático de los niños. A través de una combinación de métodos cualitativos y cuantitativos, los investigadores encontraron evidencia sólida de que estas actividades representan una herramienta eficaz para estimular el aprendizaje y el desarrollo cognitivo en los más pequeños. Los resultados de su investigación, basados en un análisis detallado de datos obtenidos mediante entrevistas, encuestas y observaciones, sugieren que el juego es fundamental para sentar las bases del pensamiento matemático en la primera infancia.

Venegas, Prieto, Chipre y Jativa (2023) profundizan en la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, basándose en una exhaustiva revisión documental. Los autores destacan que el juego, especialmente en la primera infancia, es un vehículo fundamental para la construcción de conceptos matemáticos abstractos. Al manipular objetos, resolver problemas y colaborar con otros, los niños desarrollan habilidades de razonamiento, resolución de problemas y pensamiento crítico, esenciales para su desempeño académico y futuro profesional. Sin embargo, es importante considerar que la eficacia de las actividades lúdicas depende de su diseño y adaptación a las características individuales de cada niño, así como de la mediación del docente. Los resultados obtenidos respaldan la idea de que las actividades lúdicas, diseñadas de manera adecuada y adaptadas a las características de cada niño, favorecen un aprendizaje significativo y motivador. Al permitir a los niños explorar, experimentar y manipular materiales concretos, se promueve la comprensión intuitiva de conceptos matemáticos y se facilita la transición hacia un pensamiento más formal.

Díaz y Alay (2023) se propusieron crear un conjunto de juegos y actividades diseñados específicamente para potenciar el razonamiento matemático en niños de

preescolar en Ecuador. A través de un estudio descriptivo, los investigadores identificaron dificultades significativas en la comprensión de conceptos básicos como la secuencia numérica y las medidas. El 71.42% de los niños participantes mostraron dificultades para ordenar números del 1 al 10, revelando la necesidad de intervenciones pedagógicas más enfocadas en estas áreas. Los resultados de la investigación sugieren que es necesario fortalecer las habilidades de seriación, clasificación y medida en los niños de educación inicial, mediante la implementación de actividades lúdicas que promuevan la exploración, la manipulación de objetos y la resolución de problemas.

Ludeña y Zambrano (2022) desarrollaron una guía de actividades lúdicas innovadora, dirigida a estimular el razonamiento matemático en niños de preescolar. A través de un enfoque mixto, que combinó métodos teóricos y empíricos, los investigadores diseñaron una propuesta práctica y eficaz. La validación de esta guía por parte de expertos y la aplicación de un coeficiente de concordancia confirman su potencial para mejorar los aprendizajes matemáticos en los niños, contribuyendo así a una educación inicial de mayor calidad. Los resultados de esta investigación abren nuevas posibilidades para la enseñanza de las matemáticas en la educación inicial, demostrando que el juego puede ser un aliado fundamental para despertar el interés de los niños por los números y las operaciones.

Con el objetivo de mejorar el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de quinto grado, Quintero (2022) llevó a cabo un estudio en Cúcuta, Colombia. Utilizando un enfoque mixto, el investigador combinó métodos cualitativos y cuantitativos para identificar las barreras existentes y proponer soluciones. Los resultados de la investigación evidenciaron la necesidad de incorporar actividades lúdicas en el aula para hacer las clases más dinámicas y significativas. Como resultado, se desarrolló un portafolio de actividades diseñadas para promover el pensamiento lógico-matemático y la participación activa de los estudiantes. Los hallazgos de esta investigación sugieren que la incorporación de actividades lúdicas en el aula puede transformar el aprendizaje de las matemáticas en una

experiencia más enriquecedora y significativa para los estudiantes, contribuyendo a mejorar su rendimiento académico y su actitud hacia esta disciplina.

En su estudio, Rocca (2022) exploró el potencial de las actividades lúdicas para fomentar el desarrollo cognitivo en niños de educación inicial en Venezuela. Utilizando un enfoque cualitativo, a través de un enfoque de investigación-acción, la investigadora recolectó datos a través de entrevistas y observaciones, y diseñó un plan de acción basado en las necesidades identificadas, logro demostrar que el uso de estrategias lúdicas como la manipulación de objetos y los juegos de observación favorece el aprendizaje activo y significativo. Los resultados de la investigación evidencian la importancia de crear ambientes de aprendizaje enriquecedores y significativos, donde los niños puedan explorar y aprender a través del juego.

Mujica y Márquez (2022) se propusieron analizar las prácticas pedagógicas utilizadas por educadoras de párvulos en Chile para fomentar el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 2 a 4 años. A través de un estudio cualitativo, las investigadoras identificaron una variedad de estrategias didácticas que promueven la exploración, la manipulación de materiales y la interacción social, favoreciendo así la construcción de conceptos matemáticos. Los resultados de este estudio subrayan la importancia de ofrecer experiencias de aprendizaje significativas y contextualizadas para estimular el pensamiento matemático en la primera infancia a través de la exploración y la experimentación. Los hallazgos de esta investigación revelan la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales y adoptar enfoques más lúdicos y activos.

En el plano nacional a continuación se exponen los aportes de las investigaciones más relevantes realizadas

Con el objetivo de mejorar las habilidades matemáticas de los niños de nivel inicial, Copa (2024) llevó a cabo una investigación en una institución educativa de Puno. Utilizando un enfoque cualitativo, la autora recolectó datos a través de entrevistas, encuestas y observaciones. Los resultados de este estudio permitieron identificar las fortalezas y debilidades de las prácticas pedagógicas existentes y

diseñar un conjunto de estrategias lúdicas para fortalecer el pensamiento lógico-matemático en los niños.

Espíritu (2022) exploró cómo las actividades lúdicas pueden contribuir al desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años en el contexto de la educación a distancia. A través de un estudio cualitativo, la investigadora analizó las prácticas pedagógicas de una docente y concluyó que la implementación de diversas actividades lúdicas favorece la adquisición de conceptos matemáticos básicos y el desarrollo de habilidades como la clasificación, la seriación y la resolución de problemas.

Gordon, Balladares, Bravo, Quito y Unuzungo (2022) diseñaron un programa de actividades lúdicas para potenciar las habilidades matemáticas en niños de una IE. de Santo Domingo, Piura. A través de una investigación cuantitativa, se evaluó el impacto de este programa en un grupo de 80 estudiantes. Los resultados mostraron un avance significativo en el desarrollo del pensamiento matemático de los niños, especialmente en áreas como las relaciones numéricas y geométricas. Estos hallazgos respaldan la idea de que el juego es una herramienta efectiva para promover el aprendizaje de las matemáticas en la primera infancia.

Parra (2021) investigó el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades matemáticas de niños de 5 años. Los resultados de su estudio, realizado en una institución educativa de Canchamalca, fueron contundentes: los niños que participaron en las actividades lúdicas mostraron un progreso significativo en su capacidad para comprender conceptos matemáticos, resolver problemas y razonar de manera lógica. Estos hallazgos confirman la importancia del juego como una herramienta eficaz para estimular el aprendizaje matemático en la primera infancia.

La fundamentación científica de las actividades lúdicas requiere abordar primero el concepto de juego. Según el Diccionario de la Real Academia Española, se define como una actividad recreativa con reglas, en la que se puede ganar o perder. No obstante, debido a su polisemia y a las interpretaciones

subjetivas de diversos autores, ninguna definición puede abarcar completamente el fenómeno lúdico (Paredes, 2002, p. 21).

El juego, al igual que cualquier realidad sociocultural, no puede ser descrito en términos absolutos; por ello, las definiciones reflejan únicamente ciertos aspectos de su naturaleza. A continuación, se presentan diversas perspectivas aportadas por diferentes autores:

Viciano y Conde (2002, p. 83) consideran que el juego es “un medio esencial de expresión y comunicación, que promueve el desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual y socializador”. Para ellos, constituye una herramienta clave para potenciar las capacidades emocionales, sensoriomotrices, cognitivas y sociales de los niños.

Por su parte, Carmona y Villanueva (2006, p. 11) lo definen como “una forma de interacción con la realidad influenciada por factores internos del jugador y caracterizada por su naturaleza intrínsecamente placentera”. En este contexto, destacan que, mientras en la vida cotidiana las actividades suelen ser un medio para alcanzar un objetivo, en el juego la acción tiene valor en sí misma, proporcionando satisfacción, alegría y disfrute.

Torres (2002, p. 291) resalta que el juego facilita el aprendizaje mediante actividades divertidas, breves y con reglas, que fomentan valores como el respeto, la responsabilidad, la solidaridad y la confianza en uno mismo. Estas actividades no solo favorecen la adquisición de conocimientos de manera significativa, sino que también fortalecen habilidades sociales y emocionales.

A través del juego, los niños expresan emociones y pensamientos que no siempre pueden comunicar con palabras. Según este enfoque, el juego refleja sus deseos, preocupaciones y ansiedades, funcionando como un medio para resolver procesos internos y enfrentar desafíos futuros. Aunque los adultos no siempre comprendan este "lenguaje secreto", es fundamental respetarlo.

El rol del docente es esencial para crear un ambiente que favorezca estas experiencias lúdicas, ayudando al niño a desarrollar su autonomía de forma

progresiva. En resumen, el juego es una actividad espontánea, libre y placentera que permite al niño descubrirse, relacionarse con los demás y entender su entorno.

La teoría de Vygotsky fundamenta teóricamente

Es fundamental considerar las contribuciones de la teoría de Vygotsky, quien destaca el valor del juego como un elemento clave en el desarrollo infantil. Según este autor, el aprendizaje se construye a través de la interacción con otras personas, la cultura y el entorno, enmarcándose dentro de una perspectiva sociocultural. A este proceso, Vygotsky lo denomina la zona de desarrollo próximo. En este contexto, el conocimiento, las ideas, los valores y las actitudes se desarrollan mediante las relaciones sociales.

Como otros autores, Vygotsky reconoce que el juego es esencial en la infancia. Sin embargo, para él no es solo una actividad placentera, sino que abre nuevos horizontes imaginativos. Según su planteamiento, "la imaginación constituye un proceso psicológico único en el niño, característico de la actividad consciente humana" (Vygotsky, 1988). En este sentido, destaca investigaciones que analizaron los primeros juegos infantiles, observando que los juegos en los que prevalece la imaginación suelen ser, por excelencia, aquellos basados en reglas.

Vygotsky argumenta que no hay juego sin reglas, aunque estas no sean explícitas ni establecidas previamente. Por ejemplo, cuando una niña juega a ser mamá, la muñeca naturalmente asume el rol de hija, y la niña reproduce reglas de comportamiento materno, aunque no sea plenamente consciente de ellas. Solo las acciones que se ajusten a esas reglas son aceptadas durante el juego, como imitar gestos, palabras o actitudes.

Estos comportamientos suelen aparecer en niños mayores de 4 años. Antes de esta etapa, sus acciones están más influenciadas por las condiciones inmediatas del entorno en el que se desarrolla la actividad. A partir de los 4 años, los niños despliegan acciones basadas en situaciones imaginarias y comienzan a guiar su conducta según el significado de los objetos, más que por los objetos mismos. Por ejemplo, un cojín puede transformarse en una muñeca o una escoba en un caballo,

ya que la acción está regida por ideas y reglas imaginativas, en lugar de las características físicas del objeto.

El juego desempeña un papel crucial en la educación inicial, ya que es una herramienta esencial para el desarrollo integral de los niños. A través del juego, los pequeños desarrollan habilidades cognitivas, sociales y físicas, además de expresar emociones, temores, afectos y fantasías de forma espontánea y natural.

En la revista *El Juego como Herramienta de Aprendizaje* (Benítez M., 2009, p. 4), se resalta que el juego constituye el principal medio de expresión de los niños, ya que les permite comunicarse con el mundo que los rodea. Este siempre adquiere significado en función de las experiencias y necesidades individuales de cada niño.

Aunque el juego es relevante en todas las etapas de la vida, resulta particularmente importante en la primera infancia. En este período, el juego actúa como un recurso pedagógico indispensable que favorece la maduración y contribuye al desarrollo equilibrado de la personalidad. Tanto en el ámbito familiar como en el escolar, el tiempo que los niños dedican a jugar les permite desarrollar su personalidad, ya sea con fines educativos o simplemente recreativos. Por ello, el juego posee un valor educativo incalculable.

A través del juego, los niños descubren su entorno, exploran su cuerpo, fortalecen su vocabulario y observan el comportamiento de los adultos. Como menciona Benítez (2009, p. 3):

- El juego tiene un significado especial para los niños, relacionado con sus experiencias y necesidades.
- Refleja cómo perciben a sí mismos, a los demás y al mundo.
- Fomenta la convivencia y favorece relaciones sociales más saludables.
- Estimula la creatividad, la imaginación y todos los sentidos.
- Promueve hábitos de cooperación al requerir, en algunos casos, la participación de otros.

- Permite canalizar energía física y mental de manera productiva y placentera.

Además, el juego facilita numerosos aprendizajes:

- En el ámbito físico: correr, saltar, trepar, sujetar objetos, entre otros.
- En el desarrollo del lenguaje: desde el balbuceo hasta la narración de historias.
- En habilidades sociales: cooperar, negociar, respetar turnos y seguir reglas.
- En la inteligencia emocional: fortalecer la autoestima y compartir sentimientos.
- En la inteligencia racional: clasificar, contar, memorizar y comparar.
- En el conocimiento de su cuerpo: explorar habilidades y reconocer límites.
- En las relaciones interpersonales: entender expectativas, reacciones y modos de interactuar con otros.

Los niños tienen un deseo innato de aprender, por lo que es fundamental proporcionarles un entorno adecuado que estimule su desarrollo. Este espacio debe ser amplio, acogedor y seguro, permitiendo libertad de movimiento y exploración. Además, los ambientes deben incluir elementos atractivos, como láminas decorativas, mobiliario ligero y materiales accesibles, incluso para los más pequeños. Según el MINEDU (2009), estos recursos no solo enriquecen el lenguaje, sino que también potencian las capacidades cognitivas y emocionales de los niños.

El juego como estrategia

El juego como estrategia para promover la autonomía es fundamental en la etapa de la primera infancia. Según el Mineduc Chile (2014), el juego es la principal actividad de niñas y niños, ya que no solo les brinda alegría y satisfacción, sino que también les permite expresar emociones, aliviar tensiones, relacionarse con sus pares y adultos, respetar normas de convivencia y explorar el mundo que los rodea.

Esta actividad, caracterizada por su carácter exploratorio, fomenta habilidades como la creatividad, la capacidad de innovar, enfrentar desafíos, tomar iniciativas, autocuidarse y proponer nuevas ideas, todas ellas esenciales para el desarrollo de la autonomía. Por estas razones, es crucial que desde la escuela se ofrezcan espacios que estimulen el juego, permitiendo a los niños fortalecer su aprendizaje y su capacidad de actuar de manera independiente.

En el nivel preescolar, los juegos didácticos deben centrarse en actividades que fomenten la madurez intelectual y el pensamiento lógico. Estos juegos suelen involucrar la manipulación de objetos, favoreciendo el desarrollo de habilidades básicas como la clasificación, el razonamiento y la observación. El material didáctico utilizado en esta etapa es una herramienta esencial para enriquecer el aprendizaje, ya que despierta el interés y la motivación de los estudiantes.

El material didáctico y su importancia en preescolar

Montessori (2012) enfatizó la relevancia del material didáctico, especialmente en los primeros años, destacando que este debe ser accesible y estar presente tanto en el aula como en los espacios donde los niños interactúan. En este sentido, la lúdica juega un papel central, ya que a través del juego los niños construyen conocimientos, desarrollan habilidades comunicativas, asumen normas y valores, y experimentan el gozo de aprender en un entorno significativo y enriquecedor (Lineamientos de Preescolar, 1998).

El juego constituye una actividad fundamental que fomenta la socialización, el trabajo en equipo y la formación de valores, ampliando y consolidando conocimientos de manera efectiva. Materiales como los bloques lógicos, el dominó y el ábaco son herramientas clave para desarrollar el pensamiento lógico-matemático.

Los bloques lógicos y su función educativa

Los bloques lógicos, introducidos por Dienes y Hull, consisten en 48 piezas que varían en color, forma, tamaño y grosor. Estas piezas permiten realizar actividades como clasificar, comparar y ordenar, favoreciendo el razonamiento lógico y la transición del pensamiento concreto al abstracto. Este material es ideal

para que los niños trabajen conceptos matemáticos básicos y desarrollen habilidades como la observación y la organización de ideas.

El dominó como recurso didáctico

El dominó es otro juego útil en preescolar, ya que estimula la imaginación, la memoria y el cálculo mental. A través de actividades con este juego, los niños refuerzan conceptos matemáticos como la secuencia numérica, las relaciones de orden y la correspondencia uno a uno. Además, el dominó contribuye a que los pequeños adquieran el concepto de cantidad al asociar visualmente los puntos en las fichas.

El ábaco y su aplicación en el aprendizaje inicial

El ábaco, ampliamente utilizado en el aprendizaje matemático, no solo facilita cálculos básicos como suma y resta, sino que también ayuda a los niños a comprender conceptos abstractos como la conservación de la cantidad. Mediante actividades manipulativas, el ábaco permite a los niños diferenciar entre cantidad, tamaño y forma, fortaleciendo su comprensión matemática y su capacidad de análisis.

En esta investigación, el ábaco se propone como una herramienta para explorar la conservación de cantidades, utilizando bolas de diferentes tamaños y formas. Aunque no se encontraron referencias específicas sobre esta aplicación, se busca demostrar que el ábaco puede ser un recurso versátil para alcanzar este objetivo.

La relevancia de la actividad lúdica

La dimensión lúdica en la educación inicial no solo fomenta el aprendizaje significativo, sino que también permite a los niños disfrutar del proceso, conectarse con su entorno y desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Por lo tanto, es imprescindible valorar y promover el juego como una herramienta educativa integral.

Dimensiones de las actividades lúdicas

a. Dimensión Social

Esta dimensión permite que los niños se comuniquen de manera espontánea con sus pares y adultos, facilitando el aprendizaje de normas de convivencia y el desarrollo de su personalidad. A través del juego, los pequeños experimentan valores como la cooperación, la solidaridad, la amistad, la paciencia y la tolerancia, al tiempo que satisfacen sus deseos personales. (Valles, 2019).

Tamayo y Restrepo (2017) destacan que la dimensión social de la lúdica está vinculada a las emociones, las cuales se expresan en acciones de carácter biopsicosocial. Esto refleja la necesidad de producir, sentir y comunicar en el entorno social del niño.

b. Dimensión Pedagógica

De acuerdo con Tamayo y Restrepo (2017), los juegos son herramientas fundamentales para el desarrollo integral de los niños. Estos no solo potencian habilidades motoras e intelectuales, sino que también contribuyen al equilibrio personal y a la integración social. En este enfoque, las experiencias del niño se convierten en un “componente lúdico” que facilita su aprendizaje.

En esta dimensión, el juego fomenta habilidades cognitivas como la imaginación, la creatividad y el pensamiento lógico. También tiene un impacto significativo en el desarrollo motor, evaluando aspectos como el equilibrio, el control postural, la motricidad fina y las percepciones sensoriales del niño. (Valles, 2019).

c. Dimensión Psicológica

El juego es una vía efectiva para que los niños procesen y liberen miedos y tensiones, además de ayudarles a controlar sus emociones y encontrar satisfacción, placer y motivación en sus actividades. A través de esta dimensión, el niño asimila sus experiencias y aprende a gestionarlas. (Valles, 2019).

Según Tamayo y Restrepo (2017), el juego resulta especialmente placentero cuando permite a los niños utilizar su imaginación y conectar su realidad con sus emociones. Esto les da la oportunidad de establecer sus propias normas y de regular sus acciones, lo que contribuye al fortalecimiento de su autorregulación y desarrollo emocional.

También se presenta información relacionada con el aprendizaje matemático, iniciando con su conceptualización. Este tipo de aprendizaje se refiere al conjunto de habilidades que permiten a una persona realizar operaciones básicas, interpretar datos, emplear el pensamiento reflexivo y crítico para aplicar conocimientos sobre el entorno en situaciones cotidianas.

El desarrollo del conocimiento lógico-matemático ocurre cuando el niño establece conexiones entre sus experiencias al manipular objetos y su interacción con el entorno. Este proceso, conocido como "abstracción reflexiva", no se observa directamente, ya que es una construcción interna del individuo. El aprendizaje evoluciona desde conceptos simples hacia estructuras más complejas, consolidándose porque no depende únicamente de los objetos, sino de las acciones realizadas sobre ellos (Piaget citado en Arismendi & Díaz, 2008).

La teoría de Piaget acerca del pensamiento matemático sostiene que el desarrollo cognitivo comienza cuando el niño incorpora elementos del medio a sus estructuras mentales. Antes de iniciar la educación formal, la mayoría de los niños adquiere nociones importantes sobre conteo, números y aritmética. Este progreso se organiza en cuatro etapas o estadios que representan diferentes niveles de comprensión, siendo cada uno un avance hacia estructuras más complejas.

Según Piaget (2001), las matemáticas elementales comprenden un sistema de conceptos y métodos fundamentales para resolver problemas. Por ejemplo, la comprensión del número y del conteo significativo surge en el "estadio operacional concreto". Los niños que aún no han alcanzado esta etapa no logran comprender plenamente el concepto de número ni realizar un conteo significativo, mientras que aquellos que sí lo han alcanzado pueden hacerlo con facilidad. Esto suele observarse en niños que cursan el cuarto año de educación básica.

Piaget (citado en Santamaría, 2002) identifica tres tipos de conocimiento que favorecen el desarrollo de la inteligencia infantil:

- a) **Conocimiento físico**, adquirido mediante la manipulación de objetos y la interacción con el entorno.
- b) **Conocimiento lógico-matemático**, resultado de una abstracción reflexiva que el niño construye mentalmente a partir de las relaciones entre los objetos. Este conocimiento, una vez interiorizado, se retiene, ya que depende de la acción sobre los objetos y no únicamente de los objetos en sí.
- c) **Conocimiento social**, que se desarrolla a través de la interacción con otras personas, incluyendo adultos y pares.

En síntesis, el conocimiento lógico-matemático surge del pensamiento reflexivo y se construye a través de las relaciones del niño con su entorno, avanzando de lo más sencillo a lo más complejo. Su característica distintiva es que, una vez adquirido, se consolida de manera duradera, puesto que se basa en la experiencia derivada de las acciones sobre los objetos y no únicamente en estos. (Baroody, 2005).

En este apartado se abordan las etapas que componen el proceso de aprendizaje de las matemáticas, destacando que este desarrollo se lleva a cabo en diversas fases: experiencias vivenciales, manipulación, representación gráfica y simbólica, y finalmente la abstracción. Una característica fundamental es que el conocimiento adquirido en este proceso se consolida y perdura, ya que está basado en la acción directa del individuo.

Según Piaget, el aprendizaje matemático se construye bajo ciertas tendencias:

- El niño desarrolla sus habilidades interactuando con su entorno y los objetos que lo conforman.
- En este contexto, adquiere representaciones mentales que se expresan mediante la simbolización.

- El conocimiento surge a partir de un desequilibrio cognitivo, que se supera a través de los procesos de asimilación, adaptación y acomodación.
- Este aprendizaje se internaliza cuando las nuevas ideas se ajustan a las estructuras cognitivas existentes.

Antes de que las operaciones lógicas-matemáticas se manifiesten como habilidades intelectuales, es esencial que en la etapa preescolar se fomente el desarrollo de estructuras internas. Estas estructuras se consolidan mediante la interacción del niño con objetos y personas, lo que le permite reflexionar y adquirir nociones esenciales para el pensamiento lógico-matemático, como la clasificación, la seriación, el concepto de número y la conservación de cantidades.

Practicar matemáticas implica realizar actividades como razonar, imaginar, explorar, descubrir, probar, generalizar, aplicar técnicas y destrezas, estimar y verificar resultados. Según Baroody (2007), el aprendizaje matemático comienza como una actividad cognitiva informal, evolucionando a través de distintas etapas. Las experiencias numéricas, con el tiempo, enriquecen esta base inicial, convirtiéndola en un soporte para las matemáticas formales que se enseñan en la escuela primaria. Este conocimiento formal no solo complementa el aprendizaje inicial, sino que lo enriquece, proporcionando significado y funcionalidad.

El conocimiento matemático formal se refiere a las habilidades y conceptos desarrollados en el ámbito escolar. Este aprendizaje incluye el manejo de símbolos escritos, algoritmos, propiedades de las operaciones, agrupamientos numéricos y relaciones entre números. También demanda un razonamiento explícito en el que los estudiantes puedan justificar procedimientos y resultados. Por su parte, Rigal (2006) sostiene que el éxito en matemáticas está relacionado tanto con las funciones simbólicas y visuales como con acciones prácticas como agrupar, ordenar y contar, junto con procesos de abstracción empírica y reflexiva.

Los conceptos básicos, como las operaciones aritméticas iniciales (suma, resta, igualdad, desigualdad), así como problemas relacionados con la vida cotidiana, complementan esta base. En la etapa preescolar, uno de los principales objetivos es desarrollar habilidades como clasificar, ordenar y establecer

relaciones. Estas habilidades intelectuales y motrices permiten la comprensión de conceptos fundamentales relacionados con números y geometría.

El aprendizaje de las matemáticas en preescolar debe enfocarse de manera lúdica, integrando actividades que fomenten habilidades como la seriación, la clasificación, el concepto de número y la conservación de cantidades. Es importante destacar el papel del material didáctico como herramienta clave para este propósito, ya que facilita un aprendizaje dinámico y motivador. Dicho material no solo promueve el interés de los niños, sino que también enriquece los espacios pedagógicos, favoreciendo un aprendizaje significativo y duradero.

Clasificación

La clasificación es una operación lógica fundamental en el desarrollo del pensamiento matemático, estrechamente vinculada con la comprensión del concepto de número. Este proceso interviene en múltiples aspectos de nuestra estructura cognitiva (Peraza, L. J., Paez, B. S., & Villalpando, R. M., 2006).

Clasificar no solo implica reunir objetos físicamente, sino establecer mentalmente relaciones de semejanza y diferencia que permitan agrupar elementos según características comunes. Este proceso inicia cuando el niño identifica propiedades físicas de los objetos, los compara, y establece conexiones o diferencias entre ellos. Así, comienza a desarrollar la capacidad de agrupar y generalizar intuitivamente los objetos según sus similitudes.

Seriación

Para comprender la seriación, es esencial entender el concepto de serie, que se refiere a una secuencia de elementos con una relación específica entre sí. La seriación es una habilidad mental básica que se desarrolla en la infancia y precede a la comprensión numérica. Según Baroody (2007), la seriación consiste en comparar, relacionar y ordenar elementos en función de sus diferencias, lo que da lugar a una serie.

Antes de ordenar elementos en una serie, el niño atraviesa experiencias concretas, como agrupar objetos en colecciones ("grandes" y "pequeños") o establecer relaciones entre pares (largo-corto, grueso-delgado, liso-áspero). Una

de las nociones iniciales que el niño adquiere es la relación de "antes y después", una base para entender la sucesión de elementos. Esta habilidad, además de facilitar el aprendizaje matemático, tiene aplicaciones en otras áreas, como la lectoescritura. Es fundamental que el niño explore su entorno desde una perspectiva pedagógica, donde se le brinden herramientas para aprender e interiorizar de manera autónoma (Villegas, 2010).

Concepto de Número

El concepto de número es crucial para el desarrollo intelectual del niño, ya que permite coordinar relaciones entre objetos y progresar en su actividad mental. El número representa un orden impuesto activamente sobre el mundo, permitiendo actuar sobre él de manera simbólica mediante códigos, signos y un lenguaje formal aceptado socialmente. Según Baroody (2007), "el conocimiento matemático es una interpretación o creación mental reconocida socialmente".

La construcción del concepto de número comienza con acciones sensorio-motrices sobre los objetos y evoluciona hacia un pensamiento abstracto que coordina relaciones. Este desarrollo permite realizar operaciones como sumar, restar, comparar, repartir, medir e igualar. En palabras de Baroody, el número es el pilar sobre el cual se edifica el conocimiento matemático, sirviendo como base para la construcción de la ciencia matemática.

Conservación de la Cantidad

El entorno proporciona al niño experiencias prácticas relacionadas con los números, donde el interés por contar surge de manera espontánea. Inicialmente, el niño puede nombrar los números sin comprender plenamente su significado.

La conservación de la cantidad, un aspecto clave del concepto de número, es fundamental para entender tanto el aspecto cardinal como el ordinal. De Bosch (1976) define este concepto como "la capacidad de reconocer que una cantidad permanece constante pese a las modificaciones en su disposición, siempre que no se añada ni se elimine nada". Este aprendizaje resulta complejo debido a la mecanización del uso de números en el entorno social del niño.

En las primeras etapas, los niños a menudo asocian cantidades con la longitud de los conjuntos, creyendo que hileras más largas contienen más elementos, aunque no sea cierto. Por ello, la educación preescolar debe preparar al niño para adquirir estas nociones mediante actividades lúdicas, situaciones cotidianas y la guía de un adulto (Villegas, 2010).

La noción de conservación implica desarrollar estructuras mentales que permitan el razonamiento reversible, un componente esencial para el aprendizaje lógico-matemático.

Como entendemos el área de matemática

Desde su nacimiento, los niños y niñas exploran su entorno de manera natural, utilizando sus sentidos para obtener información y encontrar soluciones a los problemas que enfrentan. A través de estas experiencias, manipulan objetos y establecen relaciones, agrupándolos, ordenándolos y vinculándolos conforme a sus propios criterios. Con el tiempo, adquieren una mejor comprensión de las relaciones espaciales entre su cuerpo, el espacio, las personas y los objetos que los rodean. Este proceso evoluciona, permitiéndoles abordar situaciones más complejas relacionadas con la cantidad, forma, movimiento y ubicación.

El aprendizaje matemático en esta etapa inicial es gradual, acorde al desarrollo del pensamiento del niño, el cual depende de su madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal. Además, el ambiente del aula desempeña un papel fundamental en facilitar este desarrollo. Las actividades deben diseñarse para captar el interés del niño, incentivándolo a resolver problemas que impliquen relacionar, probar estrategias diversas y comunicar sus hallazgos.

El área de Matemática fomenta el logro de competencias clave en la Educación Básica Regular, como “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

El enfoque que guía la enseñanza y aprendizaje en esta área de matemática está basado en la resolución de problemas, destacando las siguientes características:

- La matemática es una construcción cultural en constante evolución.
- Las actividades matemáticas se desarrollan en torno a problemas significativos dentro de diferentes contextos, organizados en cuatro categorías: cantidad; regularidad, equivalencia y cambio; forma, movimiento y localización; y gestión de datos e incertidumbre.
- Resolver problemas implica enfrentar desafíos que requieren reflexión e investigación, lo cual permite a los estudiantes construir y reorganizar sus conocimientos matemáticos.
- Los problemas pueden ser planteados tanto por el docente como por los propios estudiantes, promoviendo la creatividad y la diversidad de enfoques.
- Las emociones, actitudes y creencias desempeñan un papel importante en el aprendizaje.

Competencias del Ciclo II en Educación Inicial

Competencia 1: Resuelve problemas de cantidad

Capacidades

Para resolver problemas relacionados con la cantidad, el niño desarrolla las siguientes capacidades:

- Traduce cantidades en expresiones numéricas.
- Explica su comprensión sobre números y operaciones.
- Utiliza estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

Nivel esperado al finalizar el Ciclo II

El niño puede identificar, agrupar y ordenar objetos hasta el quinto lugar, establecer seriaciones de hasta cinco elementos y comparar cantidades y pesos.

También emplea el conteo para expresar cantidades de hasta 10 objetos y utiliza cuantificadores como "muchos", "pocos", "ninguno" o expresiones como "más que", "menos que". Además, comprende nociones de tiempo, como "ayer", "hoy" y "mañana".

Ejemplos de desempeños propuestos por el MINEDU

- Agrupa objetos según criterios perceptuales y explica su elección.
- Realiza seriaciones basadas en tamaño, longitud o grosor.
- Establece correspondencias uno a uno en actividades cotidianas.
- Utiliza expresiones que demuestran comprensión de cantidad, peso y tiempo.
- Aplica el conteo en actividades que requieren juntar, agregar o quitar hasta cinco elementos.

Competencia 2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Capacidades

Para resolver problemas relacionados con la forma, el movimiento y la localización, el niño desarrolla las siguientes capacidades:

- Representa objetos con formas geométricas y sus transformaciones.
- Expresa su comprensión sobre formas y relaciones geométricas.
- Emplea estrategias para orientarse en el espacio.

Nivel esperado al finalizar el Ciclo II

El niño puede relacionar objetos con formas bidimensionales y tridimensionales, expresar ubicaciones en el espacio (por ejemplo, "cerca de", "lejos de", "hacia adelante"), y comparar longitudes utilizando expresiones como

"más largo" o "más corto". Además, resuelve problemas que implican desplazamientos o construcciones con material concreto.

Ejemplos de desempeños que propone el MINEDU

- Relaciona formas geométricas con objetos del entorno.
- Compara medidas en situaciones prácticas.
- Se ubica en el espacio y organiza sus movimientos en función de su entorno.
- Representa sus experiencias mediante dibujos o materiales concretos, mostrando relaciones espaciales y de medida.
- Explora distintas estrategias para resolver problemas de ubicación, desplazamiento y construcción de objetos.

Como se concibe el aprendizaje de matemática en educación inicial

Cuando un niño ingresa a la escuela a los 3 años, trae consigo una diversidad de conocimientos adquiridos en su hogar y su entorno. Estos aprendizajes, generalmente adquiridos a través de la repetición, el juego y los medios de comunicación, se reestructuran en el aula. En este contexto, la matemática desempeña un papel esencial, ya que facilita la comprensión del mundo sociocultural y natural que rodea al niño mediante las interacciones con su entorno.

Sus primeras percepciones sensoriales (visuales, auditivas, táctiles, gustativas y olfativas) son la base para construir conceptos que desarrollan el razonamiento matemático. Por ello, el área de Matemática debe priorizar el desarrollo de habilidades de pensamiento lógico aplicadas a situaciones reales, utilizando el juego como una herramienta fundamental para el aprendizaje en la infancia. Además, es indispensable que los niños trabajen con materiales concretos como un paso previo hacia el pensamiento abstracto.

La matemática también proporciona herramientas esenciales para la representación simbólica, el desarrollo del lenguaje y la construcción del pensamiento lógico. Por esta razón, es importante fomentar la comunicación matemática, promoviendo el uso adecuado del lenguaje y la expresión de ideas a través de conceptos matemáticos.

Aspectos clave en el aprendizaje matemático en preescolar

El desarrollo de fundamentos matemáticos en esta etapa incluye:

- Identificar, describir y reconocer características de los objetos del entorno.
- Relacionar y clasificar objetos mediante la agrupación, ordenación, seriación y secuenciación.
- Manipular las propiedades de los objetos para explorar transformaciones y resolver problemas más allá de las operaciones aritméticas.

Las nociones, capacidades y actitudes matemáticas son esenciales para que los niños puedan abordar los desafíos cotidianos de manera creativa, oportuna y efectiva.

Según el Ministerio de Educación, las matemáticas son indispensables en la vida diaria, comparables en importancia a los alimentos. Estas han sido una herramienta fundamental para el desarrollo de la civilización. Desde acciones básicas en la prehistoria, como contar presas cazadas, hasta la construcción de viviendas o templos, las matemáticas han estado presentes en todos los aspectos de la vida humana. Su organización y jerarquización han permitido avances significativos en la comprensión y manejo del mundo que nos rodea (MINEDU, 2017).

Dimensiones del aprendizaje en el área de Matemática

Se presentan las dimensiones que se trabajan en la competencia "Resuelve problemas de cantidad":

a. Traduce cantidades a expresiones numéricas

Implica representar las relaciones entre los datos y las condiciones de un problema mediante expresiones numéricas. Estas expresiones actúan como sistemas que integran números, operaciones y sus propiedades, utilizando objetos y elementos presentes en el entorno del niño.

b. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones

Se refiere a la capacidad de expresar de manera clara los conceptos relacionados con números, operaciones y sus propiedades. Esto incluye el uso del lenguaje numérico, diversas formas de representación y la interpretación de información contenida en dichas representaciones.

c. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo

Consiste en seleccionar y emplear una variedad de métodos para realizar cálculos, estimaciones y mediciones. Esto abarca el uso de estrategias como el cálculo mental, la aproximación y la comparación, adaptándolas a las situaciones presentadas.

En la competencia "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización", se consideran las siguientes dimensiones:

d. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones
Modelar significa representar las características de los objetos, su posición y movimiento a través de formas geométricas, considerando sus elementos, propiedades y las transformaciones que experimentan en el plano.

e. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas
Se trata de expresar de manera clara las propiedades y transformaciones de las formas geométricas, así como su ubicación en un sistema de referencia. También implica establecer relaciones entre estas formas utilizando lenguaje geométrico, representaciones gráficas y simbólicas.

f. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio
Implica comunicar posiciones y desplazamientos en el espacio,

tomando como referencia un punto o una posición propia. Esto se logra utilizando expresiones como "hacia adelante", "a la derecha" o "a la izquierda", apoyándose en recursos visuales como flechas o diagramas.

Además, incluye el uso de estrategias y herramientas para manipular y visualizar formas, construir objetos y medir longitudes empleando unidades no convencionales. También abarca el trazado de rutas, la estimación de distancias y superficies, y las transformaciones de figuras bidimensionales y tridimensionales.

Se tienen en cuenta ciertos criterios para poder justificar el proceso investigativo

El estudio que se ha realizado tiene un profundo significado, pues pretende demostrar que el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia metodológica tiene una estrecha relación con el incremento del aprendizaje de la matemática en los alumnos de cinco años del preescolar, de la misma forma permitirá establecer pautas que nos ayuden a poner en uso los juegos didácticos como un medio eficiente y eficaz en el desarrollo del aprendizaje. En efecto, resulta muy oportuno realizar la presente investigación, porque permite el desarrollo de las capacidades para utilizar otras estrategias que nos ayuda a desarrollar la matemática mediante actividades lúdicas, actividades recreativas, estimulando la imaginación y la creación de los alumnos; de esta manera estaremos solucionando problema que se deriven.

Su relevancia social del proyecto se da en la medida que va a trascender en nuestra comunidad porque al encontrar la relación entre la práctica de actividades lúdicas y el aprendizaje en el área de matemática en pequeños de educación inicial. Entonces serán los que se beneficien en un primer momento los educandos IE. N° 909 José Gálvez, pero indirectamente se beneficiarán los demás niños de la misma edad de otras instituciones de las mismas características dentro de la provincia de Celendín, porque sus aprendizajes será significativos que ayudarían a sus padres para lograr el éxito deseado en una buena formación de sus hijos, en un segundo momento se beneficiarán los docentes por que a ellos les alcanzaremos los hallazgos más sustantivos a fin de que optimicen sus estrategias de enseñanza en mejorar e incrementar los aprendizajes de sus educandos y finalmente será la

comunidad la que se beneficie por que contribuirá en su desarrollo progresivo. En definitiva, podemos afirmar que su alcance será a los niños (as)s, docentes y comunidad en general.

Las implicaciones prácticas del estudio se verificarán cuando contribuya en resolver problemas prácticos y reales que se suscitan en el contexto social donde se investiga; es decir al encontrar las correlaciones que puedan tener entre las actividades lúdicas y el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de educación inicial. De cuyas conclusiones se puedan derivar a resolver otros problemas con las mismas variables o con otras que estamos en la actualidad y eso constituye una implicancia práctica porque de alguna manera ayudará a solucionar problemas educativos en las comunidades.

El valor teórico de la investigación se encontrar cuando nuestro esfuerzo intelectual se pueda llenar el vacío que existe en nuestras comunidades de encontrar las relaciones que entrañan las dos variables que estamos estudiando, es decir, las actividades lúdicas y el aprendizaje de la matemática en la niñez. De igual manera, de los resultados que se obtengan serán los antecedentes para poder estandarizar los resultados, también puede servirnos los datos recabados para poder revisar otros estudios o problemas más complejos, revisar, complementar e incrementar una teoría encontrada o estudiada, de igual manera se podrá conocer con mayor detalle el comportamiento de una u otras variables o sus respectiva la conexión entre ellas. Finalmente, la importancia estriba en que podremos conocer en detalle ciertos resultados que anteriormente no lo sabíamos; así como también, intentaremos sugerir o proponer nuevos conocimientos, o supuestas respuestas para estudios futuros.

Para finalizar, el aporte metodológico de nuestro trabajo se evidenciará cuando contribuya a la investigación que se iniciado a crear nuevos instrumentos para recolectar o analizar la información. De igual manera, contribuirá a definir conceptos, variables o relación entre variables (actividades lúdicas y aprendizaje del área de matemática en nuestro caso), también se puede sugerir de cómo se debe investigar más adecuadamente en otra población más amplia.

Se plantea a continuación el problema

En nuestro país, el sistema educativo enfrenta múltiples desafíos. En 2006, ocupábamos uno de los últimos lugares en calidad educativa en América Latina. Sin embargo, en los últimos años, se han observado avances gracias a un aumento en la inversión gubernamental en este sector. Se han creado nuevas instituciones educativas, mejorado las condiciones de las ya existentes y fortalecido las competencias docentes mediante capacitaciones. A pesar de ello, aún queda mucho por hacer para alcanzar los estándares de calidad educativa presentes en otros países del continente.

El nuevo currículo de educación inicial resalta el juego y el arte como enfoques clave para el aprendizaje. Las actividades lúdicas son fundamentales en esta etapa, ya que el juego es una actividad esencial durante la infancia. A través del juego, los niños desarrollan habilidades como la expresión, el aprendizaje y la comunicación, tanto con ellos mismos como con su entorno. Además, esta actividad integra múltiples dimensiones del desarrollo infantil, abarcando aspectos cognitivos, físicos, afectivos, sociales y culturales.

En las instituciones educativas de nivel inicial de nuestra región, se evidencian ciertas limitaciones en el desarrollo del pensamiento matemático, un problema que también afecta a la provincia de Celendín, particularmente en la Institución Educativa N.º 909 del distrito de José Gálvez. Allí, la mayoría de los estudiantes enfrenta dificultades en el fortalecimiento de su pensamiento lógico-matemático, lo que sugiere una carencia de actividades lúdicas orientadas a este propósito. Por ello, se plantea el uso de estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje para abordar esta problemática. En base a esta situación, se formula la siguiente interrogante:

¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N.º 909 de Celendín, Cajamarca, en el año 2020?

Definición conceptual actividades lúdicas

Constituyen formas de como se procede didácticamente que ayudan al desarrollo mental de los aprendices, por qué estimulan a la actividad intelectual, a los

procesos creativos, a la imaginación, y a la interiorización de la realidad existente, (Vera, C. M. 2012).

Definición conceptual de aprendizaje de matemática

Se entiende por aprendizaje de la matemática como la adquisición de un conjunto de habilidades y destrezas, que conducen a resolver operaciones básicas, al empleo de la reflexión de la información, hacer uso del pensamiento y crítico y creativo, así como del conocimiento de su entorno, para aplicarlo a su vida cotidiana.

Definición operacional de actividades lúdicas

Las actividades lúdicas se medirán con la Ficha de Observación cuando los estudiantes ejecuten las mencionadas actividades a través de las dimensiones: Social, pedagógica y psicológica, empleando la escala de Likert: 3= Logrado, 2= Proceso y 1= Inicio.

Definición operacional de aprendizaje de matemática

Para la medición del aprendizaje del área de matemática los niños emplearán el razonamiento y la lógica de las ideas desconocidas, opiniones y situaciones, la misma que aporta de manera directa en el desenvolvimiento de la vida diaria, frente a las dificultades que se les presentan; observando las conductas de clasificación, seriación, concepto de número y conservación de cantidad, en los niños, con la escala de Likert: 3= Logrado, 2= Proceso y 1= Inicio.

La Hipótesis se enuncia de la siguiente manera: Existe una correlación positiva perfecta entre actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática en los estudiantes de cinco años IE. N° 909 Celendín, Cajamarca.

El objetivo general se formula así: Determinar la relación entre actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 909 Celendín, Cajamarca.

Son objetivos específicos los siguientes:

- a) Identificar el nivel de actividades lúdicas de los estudiantes de cinco años IE. N° 909 Celendín, Cajamarca.

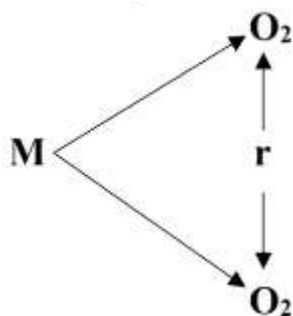
- b) Identificar el nivel de aprendizaje de matemática de los estudiantes de cinco años IE. N° 909 Celendín, Cajamarca.
- c) Establecer la asociación entre las actividades y el aprendizaje de matemática en estudiantes de cinco años IE. N° 909 Celendín, Cajamarca.

Metodología

Es una investigación básica o teórica como como otros autores el que se ha seleccionado, de acuerdo al criterio de orientación de la investigadora; por qué se orienta a indagar nuevos conocimientos y campos de estudio, no le preocupa conseguir propósitos prácticos, su pretensión es recoger datos pertinentes de la realidad que es objeto de estudio para incrementar la ciencia existente a fin de descubrir ciertas leyes o principios de la teoría. (Sánchez y Reyes, 2015p. 36).

Diseño de la Investigación

Se ha optado por trabajar con el diseño descriptivo Transeccional, correlacional, el cual tiene como propósito identificar las posibles relaciones de los niveles de ambas variables: actividades lúdicas y el pensamiento matemático en una determinada población muestral concreta de nuestro contexto. Hernández, Fernández y Baptista (2014). Se esquematiza de la manera siguiente:



Lo que significa:

M → Muestra única estudiantes de cinco años IE. N° 909 Celendín, Cajamarca.

O₁ → Representa la observación de las actividades lúdicas.

r → Relación entre ambas variables

O₂ → Representa la observación del aprendizaje de matemática

Quedó conformado con 33 estudiantes de cinco años como población muestral IE. N° 909 Celendín, Cajamarca. 2020. Tal como se puede apreciar en la siguiente matriz:

Grado	Sección	Alumnos		
		Hombres	Mujeres	Total

5 Años	Única	18	15	33
TOTAL	Única	18	15	33

El tipo de muestreo es el no probalístico y se procedió a seleccionar de acuerdo al “Criterio Intencional”.

Las técnicas son las siguientes:

La técnica que se ha seleccionado para presente estudio es la Observación que permitirá realizar la valoración para las actividades lúdicas y para el aprendizaje del área de matemática se trabajó con un Test (prueba objetiva) de acuerdo con Carrasco (2006) dice toda técnica es un procedimiento con un objetivo de acopiar las propiedades, características y/o cualidades de las cosas o sujetos que se va a estudiar, como en nuestro caso sobre las actividades lúdicas y la matemática de los aprendices que se están investigando.

Los instrumentos son los siguientes:

De las actividades lúdicas

Se diseñó una Ficha de valoración para medir -precisamente- las actividades lúdicas, se puede observar el mencionado instrumento se estructuraron teniendo en cuenta tres dimensiones, La dimensión 1: Social se elaboraron 10 ítems, para la dimensión 2: Pedagógica se estructuraron 7 ítems y para la Dimensión 3: psicopedagógica se elaboraron 8 ítems, haciendo un total de 25 ítems con la escala siguiente: 3= Logrado, 2=En proceso, y 1= Inicio del aprendizaje.

Validez del instrumento

Se determina una evaluación cualitativa de los instrumentos con la opinión de tres expertos donde emiten su opinión para darle la claridad, objetividad y la coherencia de los ítems del mencionado instrumento se tendrá en cuenta los aportes sugeridos para darle la validez y se obtengan con pertinencia los datos.

A sí mismo, se obtiene la validez dada la credibilidad que deben tener las mencionadas herramientas, cuando la investigadora recoge información mediante conversaciones y/o observaciones del objeto y/o muestra, contando con una información coherente de los que sienten y piensan, por lo que se hace necesario escuchar y observar con paciencia, luego se reflexiona empleando sus habilidades

de criticidad y de empatía la información que se obtiene. Su apreciación de los expertos se detalla en la siguiente matriz.

EXPERTO	CATEGORÍA	RESULTADOS
Priscila Hoyos Huamán	Licenciada en Educación Inicial	Instrumento validado y aprobado listo para su aplicación
Patricia del Pilar Chávez salinas	Licenciada en Educación Inicial	Instrumento validado y aprobado listo para su aplicación
Liliana Dianith Rodríguez Llanos	Licenciada en Educación Inicial	Instrumento validado y aprobado listo para su aplicación

Al ser entregados los instrumentos por los expertos para su validación, con respectivo juicio de valor, permitirán que la investigadora pueda levantar las observaciones sugeridas, con el propósito de que dichas herramientas cumplan con los criterios de tener claridad, congruentes y contextualizados.

Confiabilidad del instrumento

En un segundo momento se determinó el nivel de fiabilidad del mencionado formato aplicando la herramienta estadística de la fiabilidad del Alfa de Cronbach. Cuyos resultados se expone a continuación.

Resultados del Alfa de Cronbach del aprendizaje de matemática

Alfa de Cronbach	N de elementos
,975	4

Los resultados nos muestran un alto nivel de fiabilidad ya que el valor superó al 0.975 de esta manera nos explica que dichos instrumentos que van ser empleados en el estudio son fiables.

Elaboración del instrumento del aprendizaje de matemática

Se elaboró el test para medir el aprendizaje del área de matemática para medir, el que se estructuró teniendo en cuenta dos dimensiones, La dimensión 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD, con tres indicadores: Traduce cantidades a expresiones numéricas, Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones y Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. La dimensión 2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN; con tres indicadores: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas y usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. Con un total de 20 ítems con la escala siguiente: 3= Logrado, 2=En proceso, y 1= Inicio del aprendizaje.

Validez del instrumento

La validez del instrumento le dieron mediante la consulta de tres expertos donde emitieron su opinión de juicio de expertos para darle la claridad, objetividad y la coherencia de los ítems del mencionado instrumento con se observará en detallan los aportes obtenidos para mejorarlo. Su apreciación de los expertos se detalla en la siguiente matriz.

EXPERTA	CATEGORÍA	RESULTADOS
Priscila Hoyos Huamán	Licenciada en Educación Inicial	Instrumento validado y aprobado listo para su aplicación
Patricia del Pilar Chávez salinas	Licenciada en Educación Inicial	Instrumento validado y aprobado listo para su aplicación
Liliana Dianith Rodríguez Llanos	Licenciada en Educación Inicial	Instrumento validado y aprobado listo para su aplicación

Al ser entregados los instrumentos por los expertos su validación fue inmediata, con respectivo juicio de valor, permitirán que la investigadora pueda levantar las observaciones sugeridas, con el propósito de que dichas herramientas cumplan con los criterios de tener claridad, congruentes y contextualizados.

Confiabilidad del instrumento

En un segundo momento se determinó el nivel de fiabilidad del mencionado formato aplicando la herramienta estadística. Cuyos resultados se expone a continuación.

Resultados del Alfa de Cronbach de rendimiento académico

Alfa de Cronbach	N de elementos
,963	7

Los reporten nos indican la existencia de un alto nivel de fiabilidad ya que el valor superó al 0.963 de esta manera nos explica que dichos instrumentos que van ser empleados en el estudio son fiables.

El procesamiento y análisis de la información considera:

Al analizar los datos nos pudo orientar para llegar a la respuesta de la interrogante planteada para el análisis previo.

Se trabajará con la estadística descriptiva por ser un diseño descriptivo transeccional correlacional y el acopio de la información se trabajó en un primer momento con la herramienta de cálculo de Excel para organizar la información recogida de ambas variables de estudio del test y del análisis documental, luego con la información se empleará la plataforma del SPSS versión 27 para la fiabilidad del instrumento. Se diseñó la planificación del análisis para el procesamiento de la información; donde se realizará el siguiente procedimiento:

- ❖ Se revisó la base de datos para el conteo de respuestas obtenidas por la ficha de valoración.
- ❖ Se organizó los resultados mediante las tablas estadísticas con frecuencias (relativas y absolutas), y figuras de barras.
- ❖ Se detallan y explican los resultados, obteniendo valores estadísticos que más representaban.

Así mismo, se utilizaron las medidas de tendencia central para el análisis e interpretación de datos como es el caso de la media aritmética y para probar las hipótesis se utilizó la medida estadística correlacional de Pearson. Con datos obtenidos se van a trabajar en función a determinados criterios del discurso escrito, en la estructuración del discurso se consideran el empleo de la lógica; para cada tabla y figura estadística se construirán breves textos de manera coherente con los datos obtenidos, que describan con claridad y consistencia los mencionados datos, posteriormente se realizará un debate abierto con respecto a los resultados concordantes con los propósitos establecidos.

Después del análisis, se hizo la argumentación de los resultados como consecuencia de todo el desarrollo de las tareas investigativas coherentes con los enfoques teóricos de los investigadores; finalmente como producto del análisis de los datos se pudieron plantear conclusiones y recomendaciones del estudio.

Resultados

Presentación de resultados

Para obtener los resultados de “Actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática en niños de cinco años IE. N° 909-José Gálvez, Celendín, Cajamarca. 2020”; se empleó la técnica de la estadística descriptiva.

En la tabla 1 se evidencian los reportes sobre el nivel de actividades lúdicas de los alumnos de cinco años IE. N° 909-José Gálvez, Celendín, Cajamarca. 2020.

También se exponen los datos procesados sobre nivel de aprendizaje de matemática de aprendices de cinco años IE. N° 909-José Gálvez, Celendín, Cajamarca. 2020.

En la tabla 3 se presenta la Correlación r de Pearson donde se reporta la conexión de las actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática de alumnos de cinco años IE. N° 909-José Gálvez, Celendín, Cajamarca. 2020.

Análisis y descripción de resultados

Tabla 1

La actividad lúdica de alumnos de cinco años IE. N° 909 Celendín, Cajamarca. 2020.

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	4	12,1	12,1
Proceso	26	78,8	90,9
Logrado	3	9,1	100,0
Total	33	100,0	

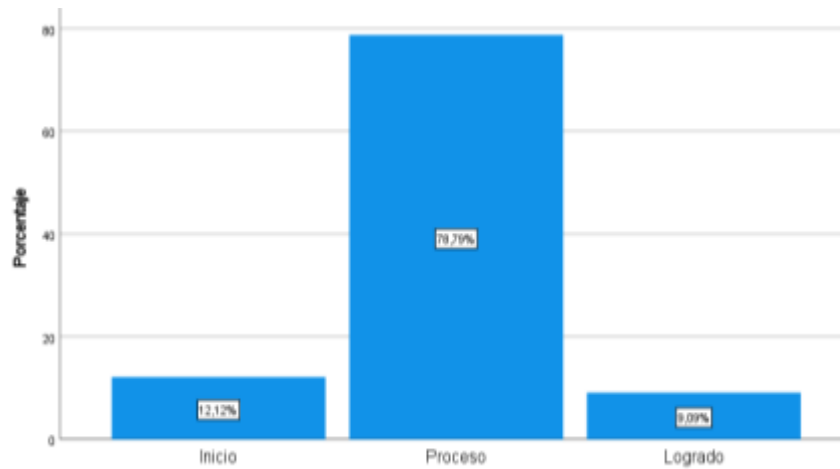


Figura 1

La actividad lúdica de alumnos de cinco años IE. N° 909 Celendín, Cajamarca. 2020.

Análisis

Se observa en los estadísticos presentados las habilidades de los juegos lúdicos, donde el 78,8 % (26 estudiantes) han llegado a ubicarse en el nivel a proceso mientras que el 12,1 % (4 educandos) se ubican en el nivel de inicio y finalmente el 9,1 % (3 educandos) llegan al nivel de logrado. En efecto se puede deducir que la mayoría han logrado el nivel de proceso en la práctica de actividades lúdicas de alumnos de cinco años, IE. N° 909 Celendín, Cajamarca. 2020.

Tabla 2

Aprendizaje de matemática de educandos de cinco años IE. N° 909 Celendín, Cajamarca. 2020.

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	4	12,1	12,1
Proceso	26	78,8	90,9
Logrado	3	9,1	100,0
Total	33	100,0	

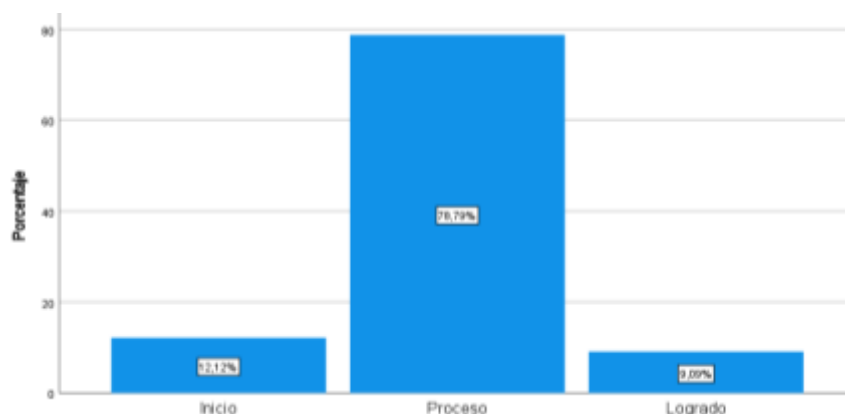


Figura 2

**Aprendizaje de matemática de educandos de cinco años IE. N° 909
Celendín, Cajamarca. 2020.**

Análisis

Se observa los niveles de aprendizaje de la matemática, donde el 78,8 % (26 estudiantes) han llegado a ubicarse en el nivel proceso con respecto a su aprendizaje de matemática; mientras que el 12,1 % (4 educandos) llegan al nivel de inicio y solamente el 9,1 % (3 educandos) llegan al nivel de logrado. Por lo tanto, se puede señalar que la mayoría han logrado el nivel proceso en relación a su aprendizaje de matemática de los alumnos de cinco años, IE. N° 909 Celendín, Cajamarca.

Tabla 3

Correlación entre actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática en niños de cinco años IE. N° 909 Celendín, Cajamarca. 2020.

		Nivel de actividades lúdicas	Nivel de aprendizaje de matemática
Nivel de actividades lúdicas	Correlación de Pearson	1	1,000**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	33	33
Nivel de aprendizaje de matemática	Correlación de Pearson	1,000**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	33	33

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Análisis

Para comprobar las hipótesis de nuestro estudio se plantean los siguientes supuestos:

H₁

Existe correlación positiva perfecta de las actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática en estudiantes de cinco años IE. N° 909 Celendín, Cajamarca. 2020

H₀

No existe una correlación positiva perfecta de las actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática en los estudiantes de cinco años IE. N° 909 Celendín, Cajamarca. 2020.

Se puede apreciar en la Tabla 3, que el p valor es de 0,000, lo cual es menor al 0.01 por consiguiente se rechaza la hipótesis estadística y se acepta la hipótesis de la investigadora. SE obtiene un valor estadístico de Pearson de $r= 1,000$, indicando una correlación es directa de un alto grado de asociación en ambas variables.

Entonces, trabajando con un 99 % de confianza y 1 % de error con seguridad se señala la existencia de una correlación positiva perfecta entre actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática en alumnos de cinco años, IE. N° 909 Celendín, Cajamarca. 2020, lo que implica cada vez que aumenten las actividades lúdicas en esa misma proporción se incrementa también el aprendizaje de matemática de forma constante.

Análisis y Discusión

Al iniciar las tareas de un proceso interpretativo de los resultados en la tabla 1 se obtiene un 78,8 % (26 estudiantes) han llegado a ubicarse en el nivel a proceso. En efecto, se puede deducir que la mayoría han logrado el nivel de proceso sobre la práctica de actividades lúdicas de alumnos de cinco años, IE. N° 909 Celendín, Cajamarca. 2020.

Y en la tabla 2 se concluye que también el 78,8 % (26 estudiantes) han llegado a ubicarse en el nivel proceso en relación a su aprendizaje de matemática.

Por lo tanto, se puede señalar que la mayoría han logrado el nivel proceso en relación a su aprendizaje de matemática de los alumnos de cinco años, IE. N° 909 Celendín, Cajamarca.

Se reporta al comprobar la hipótesis de existir una correlación positiva perfecta de los juegos lúdicos y aprendizaje del área de matemática de alumnos de cinco

Al examinar y contrastar los hallazgos de nuestra investigación con los antecedentes revisados, se concluye que existe una relación aproximada en algunos puntos, aunque con diferencias significativas en otros. Nuestra investigación evidenció una correlación perfecta y positiva entre las actividades lúdicas y el aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de educación inicial, un resultado que se distingue de los obtenidos en otros estudios similares.

Por ejemplo, el trabajo de Guerrero y Tejada (2022), realizado en la unidad educativa “Simón Bolívar” del cantón Rocafuerte, buscó determinar cómo las actividades lúdicas pueden potenciar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de educación inicial. Utilizando la triangulación de datos y herramientas específicas de evaluación, concluyeron que dichas actividades son esenciales para estimular las habilidades cognitivas y el aprendizaje matemático en esta etapa educativa. Aunque los resultados de este estudio son valiosos, su enfoque descriptivo y contextualizado difiere del nuestro, que aborda una correlación específica y medible.

De manera similar, el estudio de Díaz y Alay (2023) diseñó una guía de actividades lúdicas para mejorar el pensamiento lógico-matemático en niños de educación inicial en Ecuador. Sus hallazgos revelaron que un 71.42 % de los niños presentaron dificultades para organizar números del 1 al 10 de forma secuencial, además de limitaciones en conceptos básicos como medida, clasificación y colores. Estas conclusiones, aunque relevantes, se centran en identificar deficiencias específicas, mientras que nuestro estudio explora cómo las actividades lúdicas pueden actuar como un vehículo para superar estas falencias.

Por último, el trabajo de Copa (2024) presentó una propuesta de estrategias lúdicas dirigidas al desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de educación inicial en una institución pública de Puno. Este estudio destacó la importancia de incorporar estas estrategias como parte de las actividades pedagógicas regulares, proporcionando herramientas prácticas para fortalecer las habilidades matemáticas en esta etapa. Aunque nuestras conclusiones coinciden parcialmente con las de este estudio, nuestra investigación se diferencia por centrarse en la relación precisa y directa entre las actividades lúdicas y el aprendizaje de matemáticas.

En resumen, aunque existen puntos de convergencia entre nuestra investigación y los estudios mencionados, nuestras conclusiones presentan un enfoque más específico y cuantitativo sobre la correlación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje matemático en niños de cinco años. Esto aporta un nuevo horizonte en la comprensión de la efectividad de estas estrategias educativas.

En el análisis de los hallazgos obtenidos, se identifican coincidencias con investigaciones previas. Por ejemplo, el estudio de Venegas, Prieto, Chipre y Jativa (2023) en Ecuador, que buscó demostrar cómo las actividades lúdicas influyen en la calidad del pensamiento lógico-matemático. Este trabajo utilizó una metodología descriptiva con enfoque documental, revisando fuentes disponibles en la red para responder a los objetivos planteados. Los resultados destacaron que el juego es esencial para el desarrollo cognitivo, comunicativo, afectivo y social, además de facilitar la maduración psíquica. Subraya la importancia de considerar la edad y características individuales de los niños, adaptando actividades significativas, divertidas y agradables a su ritmo de aprendizaje.

Por su parte, la investigación de Ludeña y Zambrano (2022), realizada en la Universidad Técnica de Manabí, Ecuador, tuvo como objetivo diseñar una guía de actividades lúdicas para fomentar el pensamiento lógico-matemático en niños de educación inicial. Este estudio empleó un enfoque mixto y validó su propuesta mediante el coeficiente de concordancia ANOCHI, obteniendo una calificación de “bueno” que respalda la factibilidad de su aplicación.

En la misma línea, Quintero (2022) realizó un estudio en Cúcuta, Colombia, para fortalecer el pensamiento lógico-matemático en estudiantes de quinto grado de primaria. Utilizó un enfoque mixto, diseñando un portafolio de actividades lúdicas basado en el trabajo colaborativo y la participación activa de los alumnos, coordinados por el docente. Este enfoque permitió un aprendizaje más significativo y un mayor protagonismo del estudiante en el proceso.

De manera similar, el trabajo de Rocca (2022), realizado en el Centro de Educación Inicial Bolivariano Misia Jacinta de Crespo, Venezuela, también utilizó un enfoque mixto y triangulación en el procesamiento de datos. Su investigación propuso un plan de acción con estrategias lúdicas que facilitaron el desarrollo cognitivo y las habilidades lógicas de los niños. Estas estrategias incluyeron la manipulación de objetos para fomentar la motivación en actividades como contar y ordenar, así como juegos de observación y percepción para estimular el interés en texturas, formas y objetos, lo que generó una notable estimulación neuronal en los niños.

Por último, Mujica y Márquez (2022) desarrollaron un estudio cualitativo en Chile, centrado en analizar cómo las estrategias didácticas empleadas por educadoras de párvulos contribuyen al desarrollo del pensamiento matemático en niños de 2 a 4 años. Este trabajo resalta la importancia de diseñar estrategias basadas en la experimentación, interacción colectiva y actividades lúdicas, distanciándose de los métodos tradicionales. Sus conclusiones apuntan a que estas estrategias, cuando cuentan con un soporte pedagógico adecuado, fomentan un pensamiento matemático sólido que beneficia el aprendizaje futuro.

En resumen, las investigaciones revisadas presentan puntos de coincidencia con nuestros hallazgos, especialmente en la relevancia de las actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. No obstante, cada estudio aporta enfoques y metodologías específicas que enriquecen el panorama de este campo de estudio.

Otro ejemplo de investigación cualitativa es el estudio de Espíritu (2022), que analizó cómo las actividades lúdicas fomentan el desarrollo del pensamiento

lógico-matemático en niños de 5 años en una institución educativa privada durante la modalidad de educación a distancia. Este trabajo concluyó que mediante una variedad de actividades lúdicas los niños adquirieron nociones y habilidades matemáticas, destacándose la importancia de continuar aplicando este tipo de estrategias en el ámbito educativo.

En contraste, el estudio de Gordon, Balladares, Bravo, Quito y Unuzungo (2022) adoptó un enfoque cuantitativo con un diseño descriptivo-propositivo para diseñar un programa de estrategias lúdicas destinado a desarrollar el pensamiento lógico-matemático en niños de una institución educativa en Santo Domingo, Piura. Este estudio, llevado a cabo en 2021, reportó que, según los resultados, el 45 % de los niños alcanzaron un nivel medio de desarrollo en sus habilidades lógico-matemáticas, mientras que un 55 % se situaron en el nivel alto. En la etapa previa a la implementación del programa, se evidenció el uso de bloques temáticos como relaciones y funciones, números, geometría y medidas. Los hallazgos subrayan la necesidad de implementar las estrategias propuestas para potenciar aún más el desarrollo lógico-matemático en esta población.

Por su parte, la investigación de Parra (2021) se distingue de las anteriores por emplear un diseño pre-experimental. Este estudio se centró en determinar cómo las actividades lúdicas influyen en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 632–Canchapalca. Los resultados indicaron que el 97 % de los niños alcanzaron el nivel “logro”, demostrando habilidades avanzadas para trabajar con números, razonar lógicamente, comprender conceptos, establecer relaciones, y utilizar cálculos y cuantificaciones de manera casi natural. Además, los niños desarrollaron una capacidad destacada para plantear hipótesis y resolver problemas a través del razonamiento lógico, concluyendo que las actividades lúdicas tienen un impacto significativo en este desarrollo.

En este capítulo de análisis y discusión, se puede concluir que la mayoría de las investigaciones revisadas emplearon un diseño descriptivo simple. Un segundo grupo utilizó enfoques mixtos (cuantitativo-cualitativo), mientras que solo una investigación aplicó un enfoque cualitativo y otra un diseño pre-experimental.

Nuestro trabajo, en cambio, se desarrolló bajo un diseño descriptivo-correlacional, lo que lo diferencia de los antecedentes revisados. Esto resalta su relevancia, ya que probablemente sea uno de los primeros estudios en explorar la correlación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje de las matemáticas en niños, desde un enfoque no experimental con diseño correlacional.

Conclusiones

Primero

Se identificó el nivel de actividades lúdicas, donde el 78,8 % (26 estudiantes) han llegado a ubicarse en el nivel a proceso. Por lo tanto, la mayoría han logrado el nivel de proceso sobre la práctica de actividades lúdicas en alumnos de cinco años, IE. N° 909 Celendín, Cajamarca. 2020.

Segundo

El nivel de aprendizaje de matemática la cual se evidencia que el 78,8 % (26 estudiantes) coincidentemente con el resultado anterior, obtienen el nivel de proceso en relación al aprendizaje de matemática. Entonces se puede afirmar que la mayoría han logrado el nivel proceso con respecto a su aprendizaje de matemática de los aprendices de cinco años, IE. N° 909 Celendín, Cajamarca.

Tercero

De acuerdo al coeficiente de Pearson es $r= 1,000$, indicando que existe una correlación en un alto grado de asociación, por qué el valor p calculado es de 0,000, siendo menor al valor 0.01 lo que induce a tomar la decisión de rechazo a la hipótesis estadística y aceptar la hipótesis de la investigadora. Dicho reporte se logró con 1 % de error y una confianza de 99 % evidenciando una correlación positiva perfecta en actividades lúdicas y aprendizaje de matemática de los alumnos de cinco años, IE. N° 909 Celendín, Cajamarca. 2020, lo que implica que cada vez que aumenten las actividades lúdicas en esa misma proporción se incrementa también el aprendizaje de matemática de forma constante.

Recomendaciones

Primero

Se debe aplicar de manera permanente en los alumnos en la práctica de actividades lúdicas mediante experiencias de aprendizaje en diversos contextos para obtener mejores aprendizajes para su vida diaria, de igual manera se debe aplicar estrategias didácticas innovadoras para optimizar el aprendizaje de matemática y así mejorar el desempeño escolar.

Segundo

Optar por las actividades lúdicas como práctica cotidiana de los alumnos (as) para desarrollar habilidades y actitudes positivas de la matemática de educación inicial mediante la inclusión de juegos lúdicos y otras acciones en la resolución de problemas empleando la matemática que encuentran de manera permanente los niños de cinco años.

Tercero

Se recomienda poner en práctica actividades de capacitación docente en relación a las actividades del juego como herramienta estratégica y el aprendizaje de matemática para implementar el sistema de mejora vista en los casos evaluados que urge actividades de reforzamiento y retroalimentación en un monitoreo y seguimiento constante.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero expresar mi profundo agradecimiento a Dios, quien con su infinita sabiduría y bondad ha sido mi guía y fortaleza a lo largo de este camino.

A mi amada hija Romina y mi hermana Erodith, quienes han sido mi mayor inspiración y motivación. Su amor, paciencia y apoyo han sido fundamentales para que yo pudiera avanzar en este proyecto. Gracias por iluminar mis días y recordarme el propósito de cada esfuerzo.

A la familia Flores Chaves y la familia Díaz Tello, por su inquebrantable apoyo y generosidad. Su confianza en mí y sus palabras de aliento fueron la fuerza que me impulsó a superar cada obstáculo. A cada uno de ustedes, gracias por estar presentes en cada etapa de este proceso, en los buenos y los difíciles momentos.

Este logro también es suyo, con gratitud y afecto.

Referencias Bibliográficas

- Baroody, A. (2005). *Pensamiento matemático de los niños*. Madrid: Editorial Visor.
- Carmona, M. y Villanueva C. V. (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego)*. Granada: Universidad de Granada.
- Copa, L. Y. (2024). *Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de Educación Inicial de una Institución Pública de Puno 2020*. [Tesis para optar el grado de Maestro en Educación con mención en Gestión de la Educación Universidad San Ignacio de Loyola. Lima - Perú 2024]. Recuperado de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3438e352-a20d-4fbb-998f-6e57a03c8abe/content>
- Díaz, R. E. y Alay, A. D. (2023). La lúdica como estrategia activa para estimular el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de Educación Inicial. [*Revista multidisciplinaria Arbitrada de Investigación Científica*. Vol. 7 Núm. 3(2023) Edición frecuencia de julio a setiembre. MQR Investigar, 7(3), 561–586.] Recuperado de <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/475>
- Espíritu, K.A. (2022). *Actividades lúdicas que promueven el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años*. [Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación con especialidad en Educación Inicial: Universidad Pontificia Universidad Católica del Perú Lima, 2022] Recuperado de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/22683/ESPIRITU_ROJAS_KEREN_ANDREA_Lic.%20%281%29.pdf?isAllowed=y&sequence=1
- Guerrero, M. A. y Tejada, R. (2022). *Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de Educación Inicial II*.

[Universidad Técnica de Manabí. EFCaE: Revista Electrónica Formación Y Calidad Educativa. ISSN 1390-9010, 10(1), 107–122.]. Recuperada de <https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3580>

Gordon, C.V.; Balladares, C.; Bravo, B.J.; Quito, L.M.; Unuzungo, M. P. (2022). Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de preparatoria. [Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(1), 785-803. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1541Universidad César Vallejo, Piura Perú.] Recuperado de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1541>

Quintero, A. (2022). Actividades lúdicas para fortalecer el pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de grado quinto. [AiBi Revista de Investigación, Administración e Ingeniería, vol. 10, n.º 1, pp. 1–12, ene. 2022. Universidad Francisco de Paula Santander - Cúcuta, Colombia.] Recuperado de https://revistas.udes.edu.co/aibi/article/view/actividades_ludicas_para_fortalecer_el_pensamiento_logico-matema

Paredes, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. En J. A. Moreno (Coord.). Aprendizaje a través del juego (pp. 11-31). Málaga: Aljibe.

Parra, A. D. Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa N° 632–Canchapalca. [Tesis para optar El Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial. Universidad Peruana Los Andes. Huancayo – Perú 2021] Recuperado de <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/4655/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Piaget, J. (1988) Piaget en el aula. Autores Varios. México: Cuadernos de Psicología. N° 163.

Piaget, J. (2000) Aportaciones del padre de la Psicología Genética. México: Cuadernos de Psicología.

- Piaget, J (2001). La formación de la Inteligencia. México. 2ª Edición.
- Mujica, A. M. y Márquez, M. (2022). Pensamiento matemático en la primera infancia: estrategias de enseñanza de las educadoras de párvulos. [Mendive. Revista de Educación. versión On-line ISSN 1815-7696. Rev. Mendive vol.20 no.4 Pinar del Río sept.-dic. 2022. Epub. 02-Dic-2022. Universidad de los Lagos. Chile.] Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1815-76962022000401338&script=sci_arttext
- Rocca, M. N. (2022). Experiencias Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Lógico. [Libertador, UPEL <https://orcid.org/0000-0003-4160-0283>. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, UPEL. Venezuela.] Recuperado de https://indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/577
- Ludeña, J. E. y Zambrano, J. M. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de Educación Inicial. Universidad Técnica de Manabí. Ecuador. [Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina versión On-line ISSN 2308-0132. Estudios del Desarrollo Social vol.10 no.3 La Habana sept.-dic. 2022 Epub 01-Dic-2022.] Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2308-01322022000300032&script=sci_arttext&tlng=pt
- Santamaría S. (2002). Teorías de Piaget. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml>.
- Tamayo Giraldo, A., & Restrepo Soto, J. A. (2017). El juego como mediación Pedagógica en la comunidad de una Institución de Protección, una experiencia llena de sentidos. Revista Latinoamericana, Vol. 13, Núm. 1, enero-junio, 2017, pp. 105-128. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Valles (2019). Los juegos en Sectores. Tesis para optar el grado de Segunda Especialidad en Educación Inicial. Universidad Nacional de Tumbes. Tumbes - Perú: Copyright. Disponible en: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1019/VALLLES%20AMASIFUEN%20%20LADY.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Venegas, G. P.; Prieto, I.P; Chipre, G. del P. y Jativa: J. (2023). Actividades lúdicas en la calidad del pensamiento lógico matemático. [Polo del Conocimiento. (Edición núm. 85) Vol. 8, No 8 agosto 2023, pp. 1817-1830. ISSN: 2550 - 682X. DOI: 10.23857/pc.v8i8.5941] Recuperado de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>

Viciana, V. y Conde, J. L. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil. En J. A. Moreno, J. A. (Coord.). Aprendizaje a través del juego (pp. 67-97). Málaga: Aljibe

Anexos

1. Operacionalización de las variables
2. Matriz de consistencia lógica
3. Instrumentos de recolección de datos y su validación respectiva

Anexo 1. Matriz de operacionalización de las variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable 1: Actividades lúdicas	Son herramientas didácticas que contribuyen al desarrollo mental del niño, debido a que estimulan, la actividad intelectual, la creatividad, la imaginación, y la asimilación de la realidad, (Vera, C. M. 2012).	Las actividades lúdicas se medirán con la Ficha de Observación cuando los estudiantes ejecuten las mencionadas actividades a través de las dimensiones: Social, pedagógica y psicológica, empleando la escala de Likert: 3= Logrado, 2= Proceso y 1= Inicio.	Social	Integra con los que le rodean	1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7	Escala de medición Ordinal
				Trabajo en equipo.		
				Toma de decisiones		
			Pedagógica	Desarrollo físico	8,9,10, 11,12,13 y 14	
				Desarrollo cognitivo		
			Psicológica	Desarrollo emocional	15,16,17,18,19,20,21,22, 23,24 y 25	
Desarrollo conductual						
Variable 2: Aprendizaje de matemática	Es la capacidad de aplicar el razonamiento y la lógica de las ideas desconocidas, opiniones y situaciones, la misma que aporta de manera directa en el desenvolvimiento de la vida diaria, ya que permite la toma de decisiones frente a las dificultades que se nos presentan. se	Para la medición del aprendizaje del área de matemática los niños emplearán el razonamiento y la lógica de las ideas desconocidas, opiniones y situaciones, la misma que aporta de manera directa en el desenvolvimiento de la vida diaria, frente a las dificultades que se les presentan; observando las conductas de	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD. Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.	1,2,3,4, 5,6,7,8, 9, y 10	Escala de medición Ordinal
			Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		
			Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.		
				Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”,		

	debe estimular los procesos de clasificación, seriación, concepto de número y conservación de cantidad, en los niños, para desarrollar este pensamiento.	clasificación, seriación, concepto de número y conservación de cantidad, en los niños, con la escala de Likert: 3= Logrado, 2= Proceso y 1= Inicio		“hoy” y “mañana”-, en situaciones cotidianas	
				Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo	
				Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	
				Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.	
			RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. 	
Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. 				
Usa estrategias y procedimientos para	<ul style="list-style-type: none"> • Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. 				
	Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas				

			orientarse en el espacio.	<p>palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. • Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. 		
--	--	--	---------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Anexo 3. Instrumento de recolección de datos

Ficha de valoración para medir las actividades lúdicas Osorio (2021)

Información General:

Nombres y apellidos del estudiante:

Edad: Sexo: Fecha:

Finalidad

La finalidad del presente instrumento es recoger la información pertinente sobre el cumplimiento de las actividades lúdicas de los niños de cinco años de la IE.....

Instrucciones

La Ficha de valoración ese ha elaborado para indagar las características de la Actividad lúdica como parte del Proyecto de investigación; será aplicada únicamente por la investigadora, en varios momentos por cada estudiante y se registrará en la celda de acuerdo a al comportamiento de cada alumno poniendo un aspa (x). El instrumento consta de 3 dimensiones, 7 indicadores y 25 ítems, que serán medidos

Variable de estudio: “Actividades lúdicas”

Escala de valoración

Logrado	En proceso	Inicio
3	2	1

Ítems		3	2	1
Dimensión 1: Social				
	Integra con los que le rodean			
P1	Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.			
P2	Manifiesta confianza con los integrantes de la familia.			
P3	Manifiesta confianza con los integrantes de la familia.			
	Trabajo en equipo			
P4	Comprende las instrucciones de la regla del juego.			
P5	Toma decisiones de manera consensuada			
P6	Respeto los tiempos de trabajo del grupo			
P7	Participa en grupo compartiendo sus materiales			
	Toma de decisiones.			

P8	Se involucra por sí mismo al grupo.			
P9	Cumple las normas establecidas del juego.			
P10	Toma decisiones a nivel personal.			
Dimensión 2: Pedagógica				
	Desarrollo Físico			
P11	Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente.			
P12	Participa en juegos que demandan ubicarse dentro- fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.			
P13	Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar, capturar, rodar.			
P14	Mantiene el equilibrio después del salto.			
	Desarrollo cognitivo			
P15	Responde cuándo le llaman por su nombre.			
P16	Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.			
P17	Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad, se mueve fuera del campo visual,			
Dimensión 3: Psicológica				
P18	Desarrollo emocional			
P19	Muestra buen humor en su estado de ánimo.			
P20	Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.			
	Desarrollo conductual			
P21	Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere.			
P22	Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste.			
P23	Respeto el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.			
P24	Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.			
P25	Muestra satisfacción al realizar una tarea.			

PRUEBA DE MATEMÁTICA DE EDUCACIÓN INICIAL

INFANTIL DE 5 AÑOS

NOMBRE: _____ EDAD: _____

FECHA: _____

ORGANIZAR, COMPRENDER E INTERPRETAR INFORMACIÓN

Relacionar. Discriminar y relacionar elementos.

1. Dale a la niña las cosas que necesita para ir al colegio.



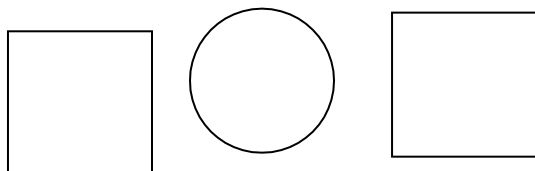
Correspondencia

2. Une cada oficio con su vehículo



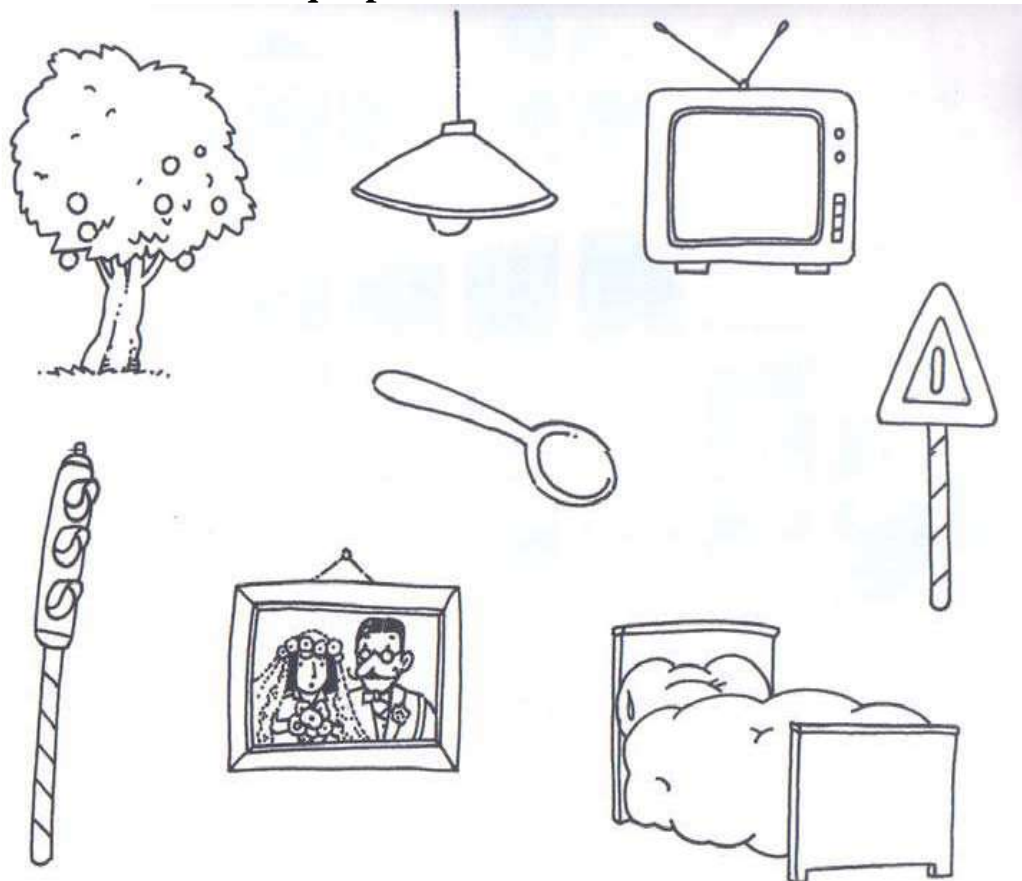
Series

3. Dibuja la figura que sigue



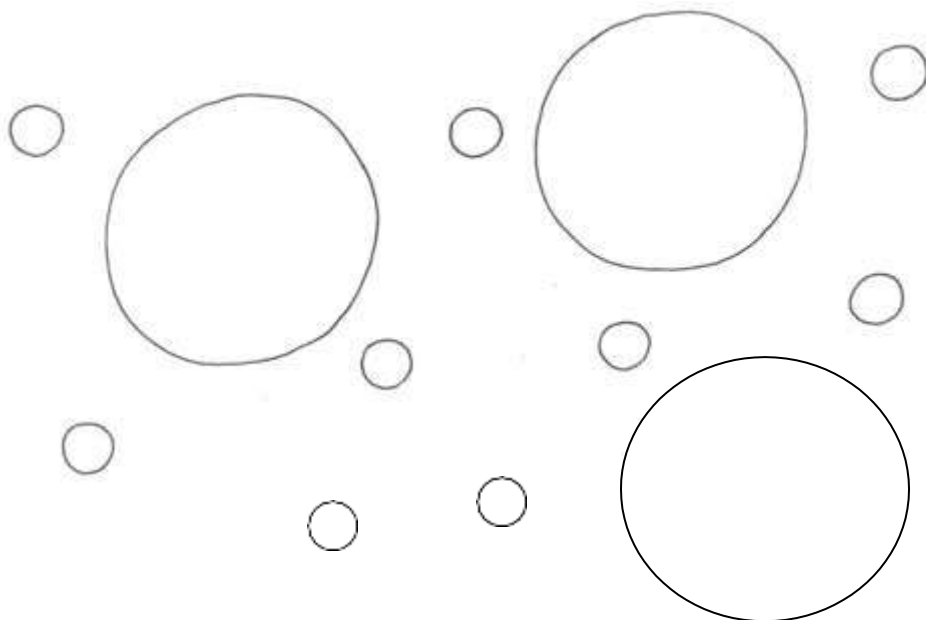
Clasificar

4. **Rodea las cosas que podemos encontrar en una casa.**

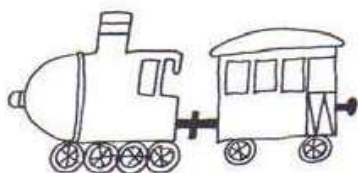
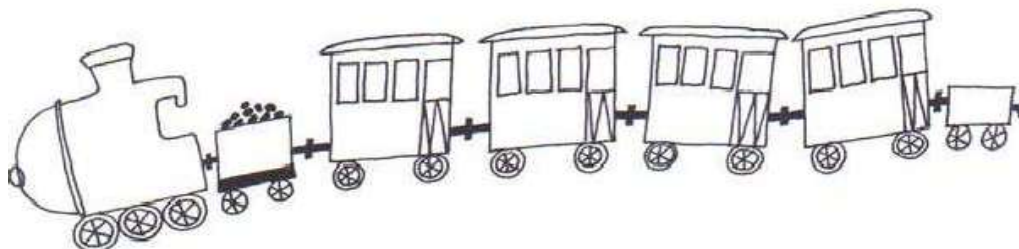


5. **Medidas: grande / pequeño; largo / corto; muchos / pocos; lleno / vacío; grueso / delgado; alto / bajo**

6. Pinta las bolas grandes de rojo y las pequeñas de amarillo.



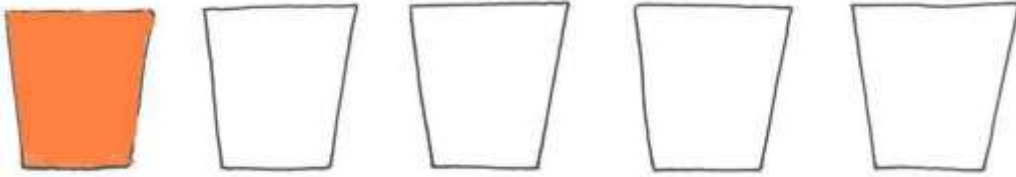
7. Pinta el tren más corto.



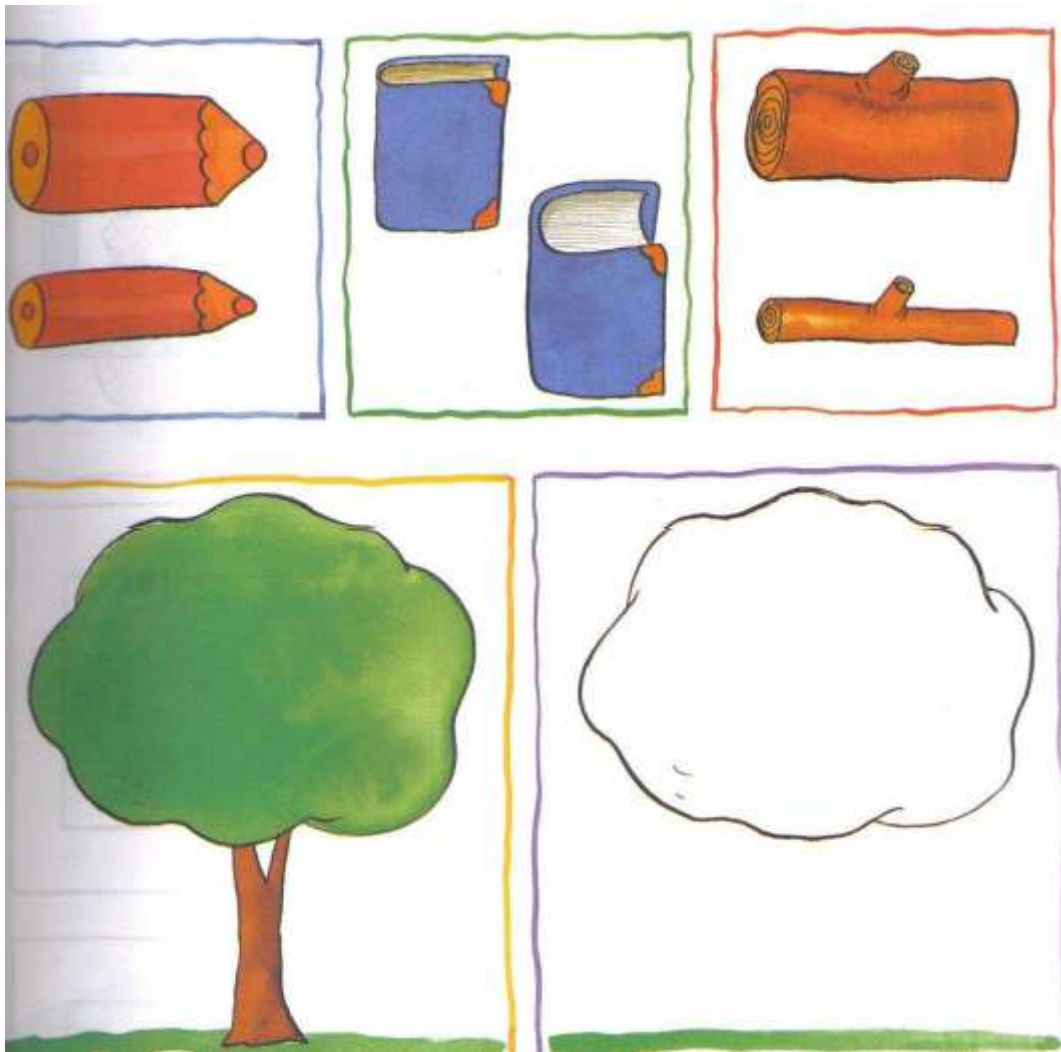
8. Señala dónde hay muchos enanitos.



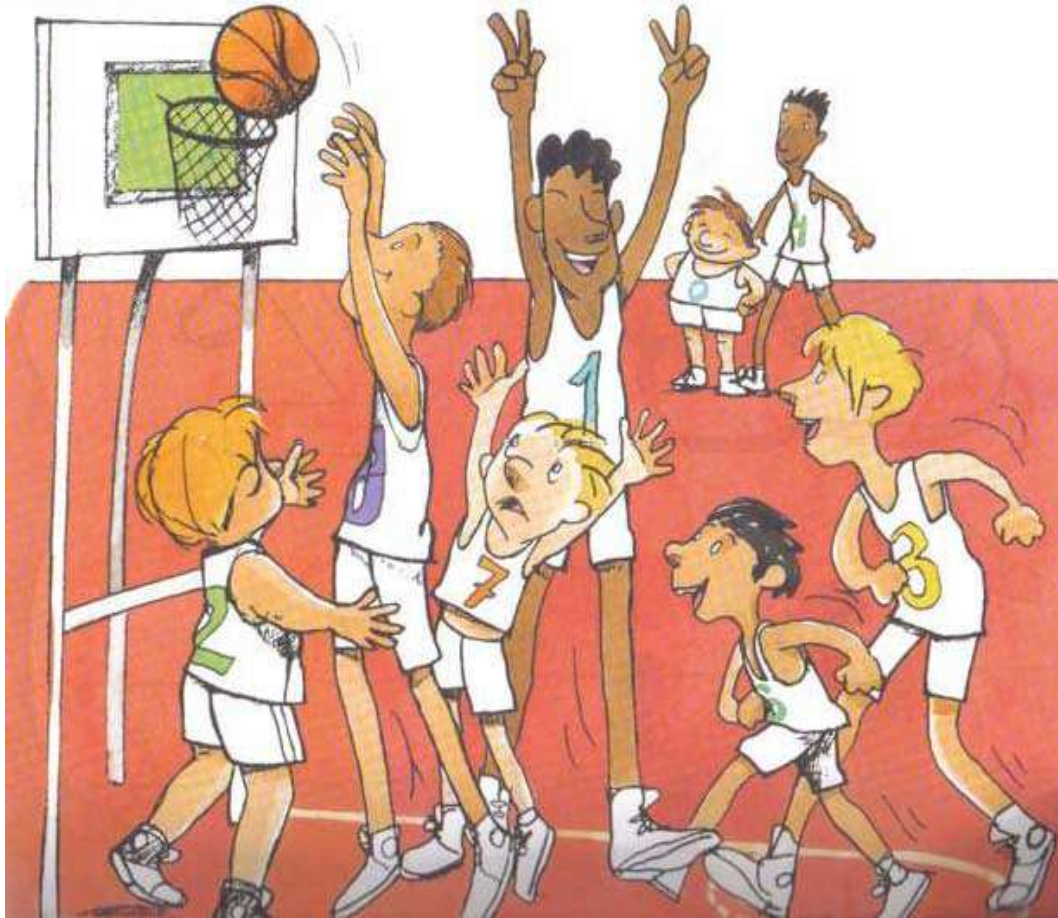
9. ¿Hay algún vaso lleno? Rodéalo y después llena los otros vasos.



10. Rodea el lápiz grueso y el palo y el libro delgado. Dibuja un tronco grueso.



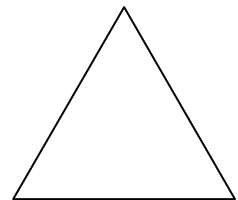
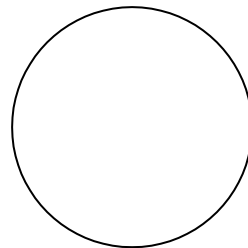
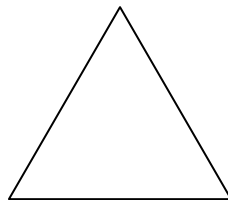
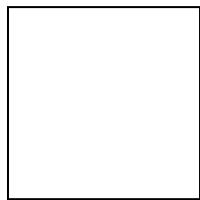
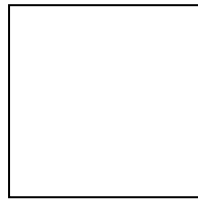
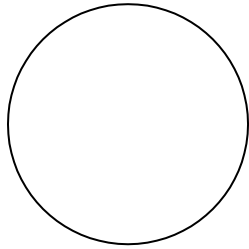
11. Rodea los chicos más altos.



Geometría

12. Discriminar el círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo.

13. Pinta los círculos rojos, los cuadrados azules, los triángulos amarillos y los rectángulos verdes.



Colores

*Situación espacial: dentro/fuera; encima/debajo; arriba/abajo; delante/detrás; lateralidad.

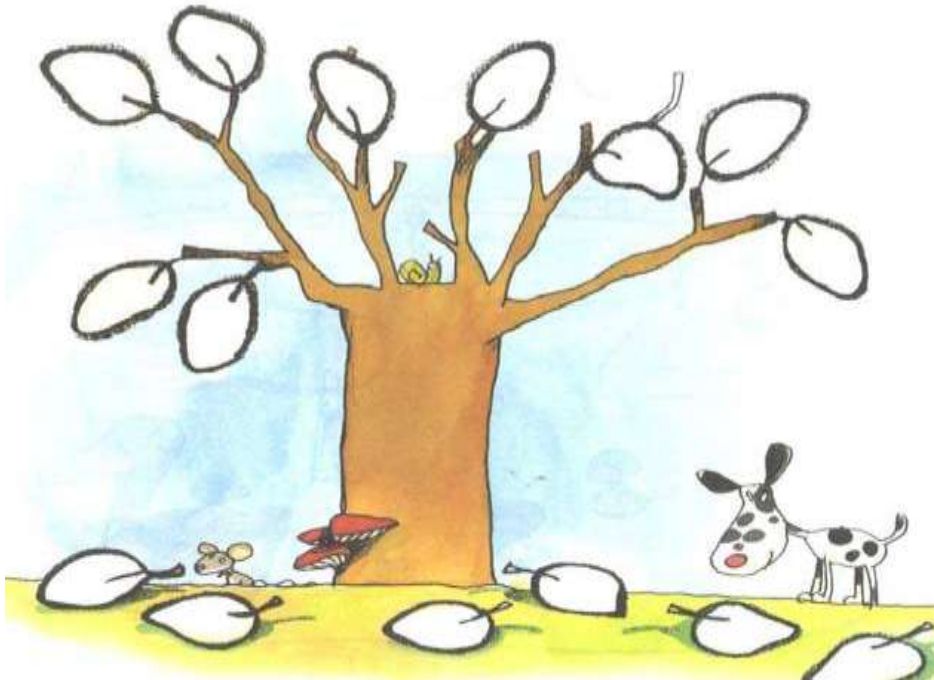
14. Rodea el niño que está fuera de la casa.



15. Pinta la niña que está encima de la alfombra.



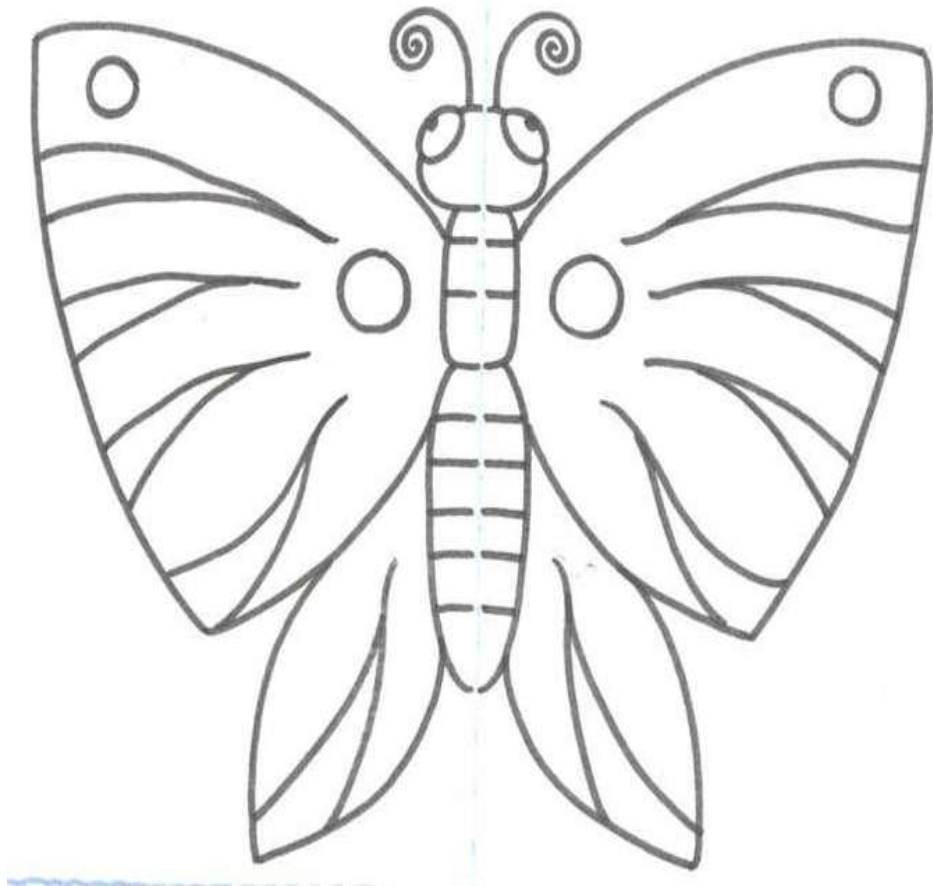
16. Pinta las hojas que están arriba.



17. Rodea el dibujo en el que el perro está detrás de la maceta.



18. Pinta un lado de la mariposa azul y el otro rojo.



Expresión matemática

19. Asociar: Número y cantidad

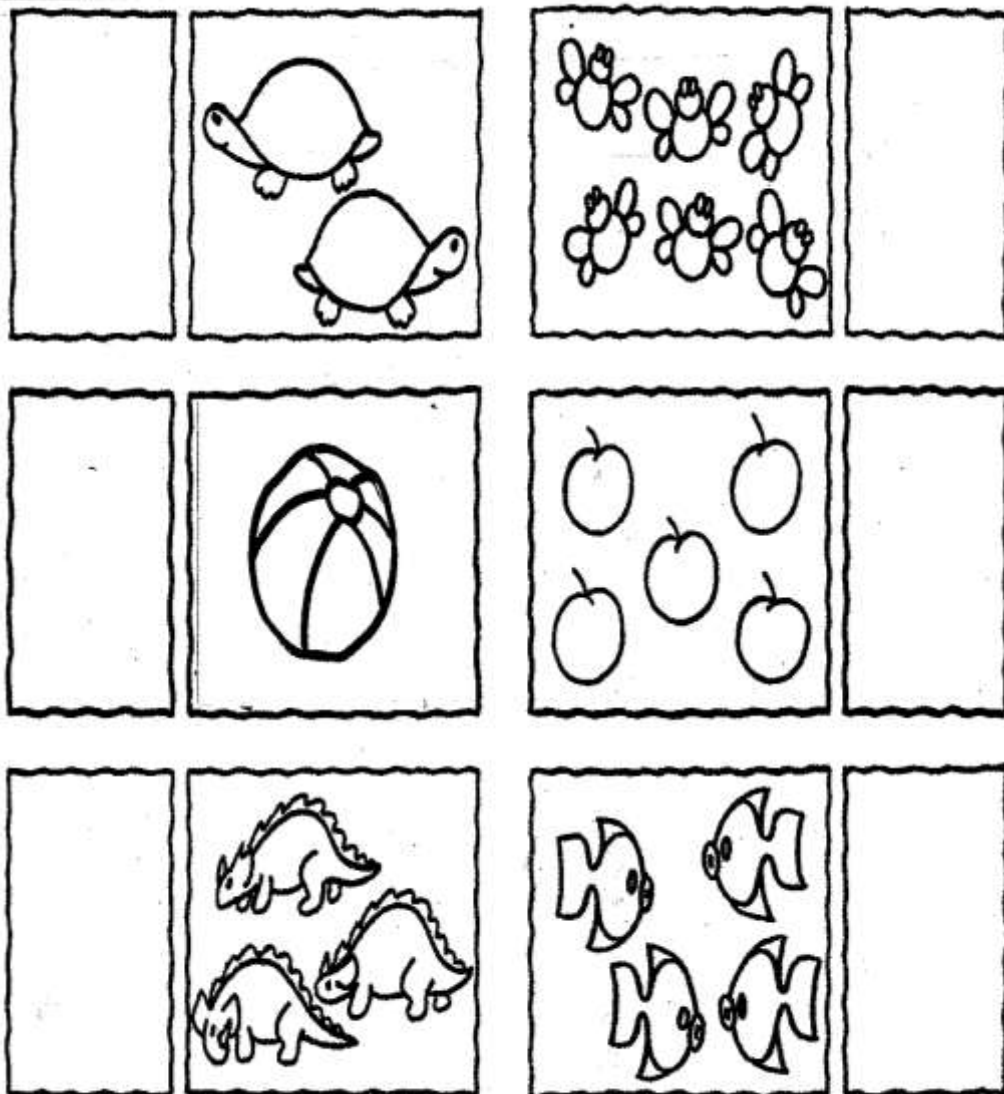


Fig. 1. Ejercicios de asociación

Cálculo

20. Número anterior y posterior

	2	
--	---	--

	3	
--	---	--

	5	
--	---	--

	4	
--	---	--

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **Priscila Hoyos Huamán.**

Fecha: **10/10/2024**

Especialidad: **Licenciada en Educación**

Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de valoración para medir actividades lúdicas

Autor del instrumento: Zelada Portocarrero, Concepción

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

“Actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática en niños de 5 años Institución Educativa N° 909 - José Gálvez, Celendín. Cajamarca. 2020”

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?					19
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?					19
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				48	71	57
Sumatoria Total		176 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.88 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

Priorizar las actividades lúdicas ya que ellas logran fortalecer los procesos de Enseñanza – aprendizaje.

El juego permite que los estudiantes resuelvan problemas educativos en menor tiempo y con más eficiencia, puesto que, el juego mismo y el diseño de juegos permite que el estudiante mejore sus capacidades cognitivas.


III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

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

Coeficiente de Validez

176 = 0.88

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.


Prof. Priscila Hoyos Huamán
Licenciada en Educación Inicial
DNI. 27546202

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **Priscila Hoyos Huamán.**

Fecha: **10/10/2024**

Especialidad: **Licenciada en Educación Inicial**

Nombre del instrumento evaluado: Test del aprendizaje de matemática

Autor del instrumento: Zelada Portocarrero, Concepción

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**“Actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática en niños de 5 años
Institución Educativa N° 909 - José Gálvez, Celendín. Cajamarca.2020”**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?					19
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?					19
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				48	71	57
Sumatoria Total		176 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.88 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

Priorizar las actividades lúdicas ya que ellas logran fortalecer los procesos de Enseñanza – aprendizaje.

El juego permite que los estudiantes resuelvan problemas educativos en menor tiempo y con más eficiencia, puesto que, el juego mismo y el diseño de juegos permite que el estudiante mejore sus capacidades cognitivas.


III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

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

Coefficiente de Validez

$$\boxed{176} = \boxed{0.88}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.


Prof/ Priscila Hoyos Huamán
Licenciada en Educación Inicial
DNI. 27546202

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **Patricia Del Pilar Chávez Salinas**

Fecha: **10/10/2024**

Especialidad: **Licenciada en**

Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de valoración para medir actividades lúdicas

Autor del instrumento: Zelada Portocarrero, Concepción

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

“Actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática en niños de 5 años Institución Educativa N° 909 - José Gálvez, Celendín. Cajamarca. 2020”

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?					19
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?					19
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				48	71	57
Sumatoria Total		176 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.88 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

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

**Coeficiente de
Validez**

$$\boxed{176} \quad \boxed{=} \quad \boxed{0.88}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Patricia Del Pilar Chávez Salinas
Licenciada en Educación Inicial
DNI. 42893679

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **Patricia Del Pilar Chávez Salinas**

Fecha: **10/10/2024**

Especialidad: **Licenciada en**

Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Test del aprendizaje de matemática

Autor del instrumento: Zelada Portocarrero, Concepción

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**“Actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática en niños de 5 años
Institución Educativa N° 909 - José Gálvez, Celendín. Cajamarca.2020”**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?					19
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?					19
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				48	71	57
Sumatoria Total		176 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.88 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

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

Coeficiente de Validez

$$\boxed{176} \div \boxed{199} = \boxed{0.88}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Patricia Del Pilar Chávez Salinas
Licenciada en Educación Inicial
DNI. 42893679

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **Liliana Dianith Rodríguez Llanos**

Fecha: **10/10/2024**

Especialidad: **Licenciada en Educación Inicial**

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de valoración para medir actividades lúdicas

Autor del instrumento: Zelada Portocarrero, Concepción

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

“Actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática en niños de 5 años Institución Educativa N° 909 - José Gálvez, Celendín. Cajamarca.2020”

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?					19
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?					19
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				48	71	57
Sumatoria Total		176 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.88 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

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

**Coeficiente de
Validez**

$$\boxed{176} = \boxed{0.88}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Liliana Dianith Rodriguez Llanos
Licenciada en Educación Inicial
DNI. 76322222

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **Liliana Dianith Rodríguez Llanos**

Fecha: **10/10/2024**

Especialidad: **Licenciada en Educación Inicial**

Nombre del instrumento evaluado: **Test del aprendizaje de matemática**

Autor del instrumento: **Zelada Portocarrero, Concepción**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**“Actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática en niños de 5 años
 Institución Educativa N° 909 - José Gálvez, Celendín. Cajamarca.
 2020”**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?					19
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?					19
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				48	71	57
Sumatoria Total		176 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.88 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

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

Coeficiente de Validez

$$\boxed{176} = \boxed{0.88}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Liliana Dianith Rodriguez Llanos
Licenciada en Educación Inicial
DNI. 76322222

REPOSITORIO INSTITUCIONAL



REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
Zelada Portocarrero, Concepción		33947396	3617100010@usapiedro.edu.pe
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
Actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática en niños de cinco años Institución Educativa N° 909-José Gálvez, Celendin, Cajamarca. 2020			
5. Programa Académico			
EDUCACION INICIAL			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público ² (info:av-repo/abiertooabiertoAcceso)		<input type="checkbox"/> Acceso restringido ³ (info:av-repo/abiertooabiertoAcceso) (*)	
(*) 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 COMMONS⁵

I 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.⁶

Huella Digital

Firma

Local	Día	Mes	Año
Chimbote	16	01	2025

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo 0010-2019-SUNEDU-CO, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8 inciso 4.2 Ley N° 30011. Ley que Regula el Acceso a la Información Pública, Ley N° 27444, Ley N° 27445 y Ley N° 27446.
- Si el autor elige el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglo de forma en línea y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respecto a los derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo con el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, se deberá sustentar los datos del autor y razones de la decisión de acuerdo a la directiva N° 004-2019-COACYTEC-DECC (Resolución 0114) que regula el funcionamiento del Repositorio Institucional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que provee a los autores un conjunto de licencias flexibles y de libre acceso a los trabajos que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor otorga el crédito por su obra.
- Según el artículo 12.2, del artículo 79 del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales (RENTR) y sus modificaciones, la institución y el personal de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los resultados en sus repositorios institucionales pro-creando si van de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente, recolectados en el Repositorio Digital (RENTR), a través del Repositorio ALICIA.

Aviso: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley (Ley 27444, art. 32, párr. 32.5).

Actividades lúdicas y el aprendizaje de matemática en niños de cinco años Institución Educativa N° 909-José Gálvez, Celendín, Cajamarca. 2020

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	1%
8	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	1%

D

9	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	<1 %
11	Submitted to Escuela Educación Superior Pedagógica Pública Monseñor Francisco Gonzáles Burga Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
13	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
14	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Tecnológica de los Andes Trabajo del estudiante	<1 %
17	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Católica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %

19	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	Submitted to Universidad Nacional de Tumbes Trabajo del estudiante	<1 %
21	(4-22-14) http://192.188.48.14/bitstream/123456789/1870/1/tebb Fuente de Internet	<1 %
22	www.regionlambayeque.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1 %
26	documentop.com Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
28	docslib.org Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

30	Submitted to unia Trabajo del estudiante	<1 %
31	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
33	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
34	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
35	Submitted to Caribbean University Trabajo del estudiante	<1 %
36	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
37	www.investigarmqr.com Fuente de Internet	<1 %
38	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
40	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

41	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
42	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
43	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
44	api-repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
45	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
46	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
47	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
48	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %
49	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
50	www.siteal.iiep.unesco.org Fuente de Internet	<1 %
51	scielo.sld.cu Fuente de Internet	<1 %

52	Submitted to tarapaca Trabajo del estudiante	<1 %
53	renatiqa.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
54	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
55	Submitted to unsaac Trabajo del estudiante	<1 %
56	Submitted to Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja Trabajo del estudiante	<1 %
57	Submitted to UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama Trabajo del estudiante	<1 %
58	Submitted to Universidad Catolica de Santo Domingo Trabajo del estudiante	<1 %
59	Submitted to Universidad Peruana de Las Americas Trabajo del estudiante	<1 %
60	Submitted to Universidad Privada del Norte Trabajo del estudiante	<1 %
61	Submitted to Universidad de Málaga - Tii Trabajo del estudiante	<1 %

62	Submitted to consultoriadeserviciosformativos Trabajo del estudiante	<1 %
63	nobilis.ube.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
64	www.seepnetwork.org Fuente de Internet	<1 %
65	doaj.org Fuente de Internet	<1 %
66	repositorio.unemi.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
67	repositorioacademico.upc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
68	www.hueber.de Fuente de Internet	<1 %
69	doczz.es Fuente de Internet	<1 %
70	vsip.info Fuente de Internet	<1 %
71	www.pinterest.com Fuente de Internet	<1 %
72	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %

73	Submitted to Universidad Estatal de Milagro Trabajo del estudiante	<1 %
74	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
75	fhfe.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
76	ninosdelmilenio.org Fuente de Internet	<1 %
77	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
78	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
79	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
80	repositorio.uti.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
81	www.guiainfantil.com Fuente de Internet	<1 %
82	www.minedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
83	www.oalib.com Fuente de Internet	<1 %
84	1library.co Fuente de Internet	<1 %

85	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
86	apinzon316.wixsite.com Fuente de Internet	<1 %
87	cgi.seriasa.se.test.levonline.com Fuente de Internet	<1 %
88	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
89	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
90	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
91	repositorio.unife.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
92	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
93	repositorio.upsjb.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
94	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
95	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
96	repository.javeriana.edu.co Fuente de Internet	<1 %

97	sdgsreview.org Fuente de Internet	<1 %
98	sibi.upn.mx Fuente de Internet	<1 %
99	theibfr.com Fuente de Internet	<1 %
100	www.change.org Fuente de Internet	<1 %
101	www.theibfr.com Fuente de Internet	<1 %
102	archive.org Fuente de Internet	<1 %
103	moam.info Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo