

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FCAULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
PROGRAMA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL



Juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la institución educativa N° 237 San Pedro de Corongo, 2024

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autor

Salazar Vega, Rosmery

Asesor

Mejía Murillo, Carmen Soledad

Código Orcid-Asesor

0000 – 0003 – 4734 – 601X)

Chimbote – Perú
2025

Índices

Índice general.....	i
Índice de tablas.....	ii
Palabra clave.....	iii
Constancia de originalidad.....	iv
Título.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Introducción.....	1
Metodología.....	17
Resultados.....	20
Análisis y Discusión.....	24
Conclusiones.....	27
Recomendaciones.....	28
Referencias bibliográficas.....	30
Anexos.....	34

Índice de tablas

Tabla 1. Operacionalización de variables.....	15
Tabla 2. Población y muestra.....	18
Tabla 3: Frecuencia porcentual sobre juegos lúdicos.....	20
Tabla 4: Frecuencia porcentual del aprendizaje del área de matemática.....	21
Tabla 5: Prueba de normalidad de Shapiro Wilk.....	22
Tabla 6: Tabla de correlación de la variable independiente y dependiente.....	24

PALABRAS CLAVES

Tema	Juegos lúdicos y aprendizaje del área matemática
Especialidad	Educación inicial

Keywords

Topic	Fun games for learning mathematics
Specialty	Initial education

Líneas de investigación

Línea de indagación	Área	Sub Área	Disciplina
Teoría y métodos educativos.	5. Ciencias sociales	5.3 Ciencias de la Educación	Educación General (incluye Capacitación, pedagogía).



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

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

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la institución educativa N° 237 San Pedro de Corongo, 2024**" del (a) estudiante: **SALAZAR VEGA ROSMERY**, identificado(a) con Código N° **1115200374**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **30%**, 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, 19 de mayo 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.

TITULO

Juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la institución educativa 237 San Pedro de Corongo, 2025

Playful games and learning in the area of mathematics in 5-year-old children from the educational institution 237 San Pedro de Corongo, 2025

RESUMEN

El presente estudio tuvo como propósito determinar la relación que existe entre juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2024. Para llevar a cabo este trabajo investigativo se empleó una metodología básica correlacional con diseño no experimental, la población estuvo constituida por 73 estudiantes con una muestra de 26 niños, el cual para su aplicación se utilizó como instrumento a dos cuestionarios para ambas variables, puesto que fue estructurado por dimensiones, ítems y escala valorativa. Asimismo, fue una herramienta importante para recopilar los datos y arrojar las tablas de frecuencia porcentual mediante el programa spps versión 21, obteniendo como resultado según el parámetro estadístico de Pearson una correlación 0,048 con nivel de significancia bilateral de 0,000, por lo que $p < 0,05$ aceptando la hipótesis de investigación y rechazando la nula, decisión considerable, regular y moderada, por lo que hay una relación significativa entre ambas variables de estudio.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the relationship between playful games and learning in the area of mathematics in 5-year-old children of the IE 237 "San Pedro" of Corongo, 2024. To carry out this investigative work, a basic correlational methodology with a non-experimental design was used, the population consisted of 73 students with a sample of 26 children, which for its application was used as an instrument to two questionnaires for both variables, since it was structured by dimensions, items and a rating scale. Likewise, it was an important tool to collect data and throw up the percentage frequency tables using the spps program version 21, obtaining as a result according to the Pearson statistical parameter a correlation 0.048 with a bilateral significance level of 0.000, so $p < 0.05$ accepting the research hypothesis and rejecting the null, a considerable, regular and moderate decision, so there is a significant relationship between both study variables.

Introducción

En el siguiente estudio de investigación detallaremos los antecedentes que dan realce a este trabajo investigativo tal como se muestra a continuación.

Según, Figueroa, A (204). En su tesis. Se planteó como propósito determinar los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico en los niños de 5 años de la IE pública de Oyotún. Para su estudio utilizó una metodología básica con diseño propositivo con una población de 40 estudiantes, siendo la muestra la misma y teniendo como instrumento un cuestionario y llegando a los resultados, sobre el pensamiento lógico que los niños se encuentran en un nivel medio con 52,6% y bajo 47,4%. Puesto que en las dimensiones si se puede observar mejor rendimiento con 62,5% de correspondencia y 60% de percepción visual, por otro lado, las dimensiones con calificaciones bajas fueron en seriación con 50% con un nivel medio y 55% de lateralidad bajo, por lo que se concluye que es interesante implementar estrategias en mejoras del pensamiento matemático en los niños.

También, Torres, C (2022). En su trabajo de investigación. Se formuló como propósito proponer un programa de estrategias lúdica para fomentar el pensamiento lógico matemático en los niños del colegio Santo Domingo. Para su indagación usó un método cuantitativo descriptivo básico, con diseño no experimental; el cual trabajó con una población y muestra de 80 estudiantes, el instrumento fue un cuestionario, el cual como resultado obtuvo que el 45% se encuentra en nivel medio y 55% en nivel alto sobre el pensamiento lógico, de esa manera arribando a la conclusión que la estrategia lúdica requiere de su aplicación para fortalecer el pensamiento del niño en la matemática.

Por otro lado, Barreto, S (2023). En su estudio investigativo. Se propuso como finalidad establecer una relación entre juego lúdico y desarrollo sensorial en niños de 4 años de una determinada IE, del distrito de San Juan Lurigancho. Para seguir su investigación el autor apostó por un tipo de estudio básica correlacional con diseño no experimental, el cual la población y muestra estuvo conformada por 102 estudiantes a

quienes se le administró un cuestionario para los resultados llegando a la conclusión que existe una correlación positiva moderada según el parámetro Rho de Spearman 0.488 de un nivel de significancia a 0.05 por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula. De esa manera el coeficiente de determinación $R^2 = 0.238$, que 23,8% genera asociación con el desarrollo sensorial.

También, García (2022). En su estudio de indagación. Se estableció como objetivo encontrar la conexión del juego lúdico y las destrezas matemáticas en los niños de 5 años, el autor para este trabajo usó una metodología de tipo básica con diseño no experimental y transversal teniendo como población y muestra a 35 individuos a quienes se le aplicó como instrumento un cuestionario para la obtención del resultado, en que existió relación significativa entre ambas variables de estudio, con un nivel de 0.576, de esa manera llegando a la conclusión en que las recreaciones lúdicas y matemáticas se aprobó , aceptando la hipótesis investigativa.

En sus hallazgos de Cazani, G (2021). En su tesis realizado. Se estableció como propósito demostrar que los juegos lúdicos mejorar las habilidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de una determinada IE de Calca. El tipo de investigación fue aplicada con diseño experimental, la población estuvo conformada por 132 educandos y la muestra con 50 estudiantes a quienes se le administró una test de habilidad en matemática, obteniendo como resultado 75% alto y 25% bajo en la encuesta, llegando de esa manera a la conclusión que los juegos lúdicos han mejorado la segunda variable, evidenciando en lo estadístico T de Students con un nivel de significancia bilateral 0,000.

Asimismo, Ruiz, L (2022). En su trabajo investigado. Se formuló como propósito determinar la asociación entre juego lúdico y aprendizaje significativo en los niños de 3 años de la IE 1502. Su metodología de indagación fue básica descriptivo correlacional con diseño no experimental, con población y muestra a 24 individuos a quienes se les aplicó una guía de observación, arribando a la conclusión que la primera variable se relaciona directamente con la segunda, de acuerdo a la formulación estadística fue alta y positiva, en cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna.

Sin embargo, Paz, D. y Saona, L (2024). En su tesis. Se formuló como objetivo determinar los juegos interactivos en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de IE 208. Para su estudio empleo una metodología aplicada con diseño pre experimental, para seguir su investigación trabajó con población y muestra de 55 estudiantes a quienes se les administro una guía de 12 ítems, llegando a la conclusión de los resultados que la variable independiente reflejo un aumento significativo en el segundo fenómeno con 18.069 puntos según la prueba de 23 Wilcoxon con valor de $P=0.000$, resultado que respalda a la hipótesis.

También, Miranda, O (2024). En estudio de su trabajo. Se estableció como finalidad determinar la relación que existe entre estrategia de enseñanza y aprendizaje matemático en niños de una IE inicial. Para su indagación empleo una metodología básica correlacional con diseño no experimental, porque busco establecer la asociación de variables, la población y muestra fue de 22 estudiantes y el instrumento una guía de observación, arribando a la conclusión que existe relación significativa y positiva entre ambas variables de estudio, según el parámetro estadístico de Pearson con coeficiente de 0.640, asimismo, 0.001 se encuentra por debajo del 5% de la variabilidad con error ($p<0.05$).

De esa manera, Alfaro (2021). En su estudio. Se propuso conseguir la relación entre aprendizaje matemático y estrategia de enseñanza en niños de 4 años. Su metodología que empleó fue descriptiva correlacional con diseño de correlación de variables, teniendo como población y muestra a 70 alumnos, quienes participaron en la aplicación del instrumento brindado información, de esa forma llegando a la conclusión según el coeficiente de Spearman 0.375 indica una asociación moderada, siendo el valor de significancia 0.001 menor que $\alpha = 0.05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la de investigación infiriendo una asociación de variables.

Finalmente, Mondragón, D (2024). En su tesis. Se ha establecido como objetivo determinar la asociación entre retroalimentación reflexiva con desarrollo de situaciones matemáticas en estudiantes de primaria. Para su trabajo el autor utilizó una investigación de carácter básico con diseño correlacional no experimental, siendo la

población y muestra 40 alumnos y como instrumento utilizo 2 cuestionarios para ambas variables, llegando a la conclusión del resultado que hay asociación directa, según el coeficiente Rho de Spearman 0.0839 con significancia de $p= 0.000$ inferior a 0.05 por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta lo investigado. De esa manera podemos afirmar que ambas variables se relacionan.

En el presente estudio se describe la fundamentación científica sobre los principales fundamentos teóricos tanto para la variable independiente como dependiente. En primer lugar, se describirán las teorías relacionadas al programa de juegos lúdicos, luego el siguiente.

El juego ayuda en la formación de las nuevas estructuras mentales, por ser actividad realizada de manera placentera, puesto que ayuda en el desarrollo de habilidades y destrezas, por ende es importante desarrollar los primeros años de la etapa del ser humano ya que le permite interactuar con su medio que lo rodea.

Permite el desarrollo de ciertas capacidades mentales y aporta muchas facultades que le permite al ser humano formar en sus estructuras nuevos conocimientos, asimismo, permite al infante desarrollarse de manera integral y afectiva.

Según, Flores, H (2009), es una técnica que permite a los alumnos desarrollar métodos y conductas correctas, estimulando un adecuado nivel de decisiones, propicia una motivación que facilita al docente desarrollar un conjunto de actividades mediante los procedimientos. Promueve la dinámica, por ser una estrategia didáctica en los educadores y estudiantes.

También, Piaget (1967), en su teoría psicogenética, plantea que el juego permite al niño desarrollarse de manera integral, para enseñarle matemática a los niños debemos estimularse, con la finalidad de despertar el dominio de sus habilidades, mediante juegos lúdicos se le puede reforzar y afianzar en los contenidos matemáticos desarrollando la creatividad y la inteligencia en el aprendizaje de la matemática.

El juego es un elemento importante en la formación de la vida del hombre, siendo juego libre para los niños y en los adolescentes sistematizados, elemento que ayuda en el ejercicio del funcionamiento mental en los niños y niñas a desarrollarse integral y libre en sus decisiones (Pozzo, 2009)

Para Gonzales (2009), es una forma creativa de expresión peculiar en los niños, permite pasar de un conjunto de sensaciones a la construcción de conocimiento de manera lúdica, el cual esos objetos son oídos y tocados para formar una nueva experiencia en sus vidas.

Según, Huizinga, J (1972), manifiesta que es una ocupación libre, que se desarrolla de manera temporal con una regla obligatoria y aceptada de una forma libre, pues es una acción que va acompañada de tensión, alegría y formación con la finalidad de ser otro modo como un individuo corriente. Presenta las siguientes características peculiares.

- ✓ Tiene una función en el desarrollo de los individuos, puesto experimente un sentido de liberación, evasión y sentimiento.
- ✓ Produce el placer, a través de su contemplación, el juego como obra de arte.
- ✓ A través de juego se crea nueva vida, orden, se llena ritmo y armonía.
- ✓ Inicia lazos espaciales entre quienes lo practican.
- Clasificación de los juegos
- ✓ Juegos de destrezas

Alvares, J (1993), manifiesta que son estrategias formuladas de manera estratégica intrínsecamente valoradas mediante competencias confrontadas, mientras que la tecnología ha sido adquirida de una forma flexible y apropiada para el aprendizaje.

- ✓ Juego libre

Asimismo, Alvares, J (1993), dice que el juego que requiere de identificación de objetos educativos y de situaciones con quien debe interactuar el sujeto, puesto que requiere de una respuesta inmediata para someterse a calificaciones de premios según la tecnología que uno está utilizando.

Por otro lado, Piaget (1960). Plantea los siguientes juegos, que dan énfasis al trabajo investigación.

Juego sensorio motor. En esta etapa el niño repite lo que más le gusta hacer, por ser un resultado agradable, por descubrir lo que más le apasiona como una ocurrencia de siempre. Así como las imitaciones y exploraciones de nuevas cosas.

Simbólico. En esta etapa del juego el niño se caracteriza por actuar como un individuo diferente a lo real, es una actividad muy simple, pero en los 3 años se puede recrear escenas muy complejas.

Juego de reglas. Este juego busca atacar un aserie de normas propuesto por el grupo. Aparece a partir de los 7 hasta los 12 años, según el predominio de la actividad.

Físicos. Es una actividad que se manifiesta en correr, saltar y jugar futbol; en el cual uno puede descubrir sus capacidades de prueba.

Manipulativo. Permite el desarrollo de la motricidad fina, así como los músculos de los dedos en la mano, uso de maletines en manualidades y juegos de maquillaje.

También, Flores, H (2009), manifiesta que los juegos lúdicos son técnicas que permite a los estudiantes desarrollar un conjunto de métodos y conductas adecuadas. De esa manera estimulando la disciplina mediante un nivel decisión. Ayuda a los educadores en sus actividades académicas a ejecutar de manera motivacional y enriquecida una sesión de clase, actuando como una estrategia pedagógica.

Asimismo, Burgo, G y Fica, D (2005), sostiene que son potencialidades de diversas dimensiones del individuo como la psicosocial, la creatividad y la obtención de saberes previos, es un medio que permite al niño estar en movimiento todo el cuerpo de

manera activo, es decir, ayuda a los niños a desarrollar la psicomotricidad con la finalidad de manipular con facilidad las cosas.

De esa manera, Vidal, J (2008), dice que los juegos lúdicos generan interés en los niños y niñas, propone ciertas ocasiones para observar, enriquecer y fortalecer su voluntad, de esa forma jugar y asociar experiencias con otras.

Adrede, G y Ante, B (2010), propone las siguientes características de los juegos lúdicos.

- ✓ En las asignaturas despierta el interés
- ✓ Adopta decisiones como una necesidad
- ✓ Ayuda en los estudiantes a desarrollar actividades de manera interrelacionada
- ✓ Te aplicar conocimientos adquiridos
- Dimensiones de los juegos lúdicos

Por otro lado, Rodríguez, E (2003), manifiesta que una actividad lúdica se desarrolla mediante un programa en un determinado periodo.

- ✓ Planificación. Viene a ser un medio que ayuda a precisar y determinar con claridad los objetivos propuestos, son diversas opciones que te permite conseguir de terminados contratiempos.
- ✓ Ejecución. Permite ejecutar de manera evidente las actividades lúdicas, desarrollando estrategias con determinadas áreas de estudio y generando aprendizaje significativo.
- ✓ Evaluación. Comprende todas las etapas que se ejecuta, iniciando con un diagnóstico, continuando en la formativa y terminando con la sumativa. En este periodo participan todos los actores para autoevaluarse y ser evaluarse por los por agentes internos.

Ahora presentamos los autores que dan sustento con sus aportes sobre esta segunda variable aprendizaje del área de matemática

Según, Arder, E (1967), citado en Piaget, dice que el aprendizaje es un proceso, en cual se desarrollan un conjunto de actividades de manera activo, es decir, a través de etapas que el niño va evolucionando en su desarrollo, su actividad cognitiva es resultado de la interacción con el medio en el que se desarrolla.

Asimismo, Gimeno, J (1992), citado en Ausubel, dice que un aprendizaje es significativo, porque se da por descubrimiento y recepción, ese sentido oponiéndose al repetitivo y mecánico.

Por otro lado, Play, M (1993), manifiesta como un acto que se encadena en el estudiante al desarrollar una actividad en la construcción del conocimiento, de esa manera adquiriendo una nueva experiencia en un mundo circundante.

➤ El juego en el aprendizaje de la matemática

Según, Guzmán (1989), sostiene que el juego construye en el individuo el desarrollo intelectual, a través de la creatividad de una forma interactiva del adulto con el infante, puesto, que debe ser de gran utilidad en la formación de los estudiantes de parte de los educadores.

Por otro lado, Piaget, (1960), dice que el juego debe ejecutarse de manera tradicional, con la finalidad que el niño pueda vivenciar su aprendizaje en el contexto en el que se desarrolla.

Brown, C (1993), manifiesta que las actividades deben ejecutarse mediante un cambio integral dinámico y afectivo, que invite a los individuos a desarrollar la pasión por el saber.

Alvares, J (1993), plantea que es un proceso que demanda la metacognición, puesto que el aprendizaje que se obtiene no es producto de lo que el niño solamente manipula los objetos sino enmarca más allá.

Entonces podemos decir que el juego es algo placentero, en el cual las reglas y límites se presenta durante la actividad lúdica, puesto que las normas y reglas lo solicitan los propios individuos. No está sometido a peligros ni correcciones por los adultos.

➤ La matemática

Según, Guárdales (2006), dice que la matemática es ciencia que ha surgido por la necesidad que lo necesita el hombre en su vida del que hacer.

Asimismo, Villegas (2003), afirma que estudia las diferentes propiedades de la misma materia, tal como dice Aristóteles se encarga de estudiar las cantidades desde muchos años anteriores.

Finalmente, Gonzales (2006), sostiene que es muy importante en la formación de los estudiantes ya que ayuda en el pensamiento lógico y en la utilización de sus propiedades en determinados trabajos.

➤ Dimensiones del área matemática

✓ Resuelve problemas de cantidad

Según el DCNEB (2016), manifiesta que el niño manipula los objetos desde que está a su alcance y lo coloca uno con otro, pues así va descubriendo las características. Resuelve problemas aplicando sus propias estrategias, de esa manera aprende a organizar sus acciones y a ordenar nociones espaciales, causales y temporales para el desarrollo de su pensamiento. En este sentido es buenos, presentar a los niños condiciones en las cuales ellos puedan explorar y descubrir las características que tienen los objetos. Un ejemplo es que los niños al manipular varias pelotas empiezan a encontrar semejanzas en el objeto. En las cuales ellos combinan varias capacidades.

✓ En las expresiones numéricas traduce cantidades

✓ Sobre los números y operaciones comunica su comprensión

- ✓ Utiliza procedimiento y estrategias en sus calculo
- Desempeños
- ✓ Muestra relación entre los objetos
- ✓ Con cinco objetos hace seriaciones, según su tamaño.
- ✓ Propone correspondencia uno a uno
- Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Para el DCNEB (2016), manifiesta durante los primeros años de vida los niños y niñas empiezan a explorar su cuerpo, mediante desplazamiento y movimiento haciendo uso de algunos objetos de su entorno. Para esta competencia el niño es necesario proponer situaciones de desplazamiento, ubicación y ubicar objetos. En ella se desarrollan ciertas capacidades.

- ✓ Con formas geométricas modela objetos
- ✓ De las formas y relaciones geométricas comunica lo que comprende
- ✓ Para orientarse en el espacio usa estrategias y procedimientos
- Desempeños
- ✓ Utiliza medidas en situaciones de la vida diaria largo y corto
- ✓ Ubica objetos en el espacio y organiza su movimiento para desplazarse

Entonces el aprendizaje en la matemática depender mucho del contexto con el que se relaciona el niño, puesto que los medios que lo rodean ayudan a generar pensamientos creativos y a identificar con más facilidad el aprendizaje.

Por otro lado, la investigación se justifica de manera teórica, práctica, metodológica, y social, es decir trata de explicar el por qué y para que el desarrollo de este trabajo investigativo.

Justificación teórica. La investigación, se sometió a estudios actualizados, es decir con autores que han dado sustento a este trabajo investigativo, asimismo, tuvo como propósito encontrar la relación de dos variables, juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2025. Por ello la indagación, puesto que se han observado dificultades en todos los países y niveles del sistema educativo.

Justificación práctica. Frente esto se planteó, realizar una investigación sobre estos fenómenos de estudio, si existe relación significativa entre los dos fenómenos de estudio, Por ello se buscó utilizar coherentemente los instrumentos necesarios, con la finalidad de medir el aprendizaje en los niños(as) de la institución educativa de Corongo. Asimismo, fue una herramienta importante para el trabajo docente y educandos en el campo del aprendizaje por la matemática.

Justificación social. Mediante la indagación de este estudio, su buscó contribuir de manera teórica y práctica en la institución educativa, sobre todo en el nivel inicial, puesto que los educadores fueron beneficiados para seguir investigando y utilizando este tema en relación al aprendizaje de los niños(as) en la matemática.

Justificación metodológica. Es conveniente que hoy los docentes de Educación Básica Regular (EBR) y otras modalidades centren su atención en aplicar juegos didácticos, ya que este elemento busca activar sensaciones de aprendizaje en los estudiantes, Por ello la indagación fue encontrar la relación entre las dos variables de estudio. Finalmente, de manera científica, los resultados obtenidos ayuda a futuros investigadores, puesto que estos elementos son de suma importancia para que los estudiantes y educadores se faciliten y enriquecen sus trabajos en futuras indagaciones, sobre todo validos en los niveles educativos inicial y primario para conseguir un buen aprendizaje significativo en los aprendices.

Asimismo, se describe el problema de investigación teniendo en cuenta la situación actual de manera global, nacional, regional e institucional sobre el aprendizaje por la matemática en relación a los juegos didácticos de manera lúdica.

En los últimos años se han conocido resultados alarmantes a cerca de la calidad educativa del Perú, según el informe PISA, se comprueba el bajo rendimiento en las de los estudiantes en las escuelas públicas. Asimismo, en la Evaluación Nacional (2018) se encontró que 9,6% de los alumnos se encuentran en el nivel suficiente, mientras que 90,4% no han logrado potenciar sus capacidades en el área de matemática. Según la Unesco al realizar a 16 países de tercero y sexto grado de primaria, los hallazgos indican que Perú se encuentra por debajo del promedio en el área de matemática, ubicando en el puesto once con Guatemala y el Salvador.

De esa manera la situación de la enseñanza del área de matemática en la actualidad es crítica, porque muchos docentes no se dan el tiempo para crear recursos o materiales didácticos que faciliten el proceso enseñanza y aprendizaje ya que muchos de ellos enseñan de manera tradicional basados en las exposiciones de la actividad y la resolución de ejercicios. Por ello la didáctica de la matemática es muy importante en la formación de los estudiantes, ya que los educadores encargados en enseñar matemática deben buscar diferentes opciones metodológicas para que los alumnos construyan su propio aprendizaje.

En ese sentido, en la IE 237 de Corongo existen profesores que utilizan juegos didácticos, sin embargo, otros mantienen el esquema de enseñanza tradicional, se observó en los niños de inicial que aprenden mejor jugando y socializando con sus compañeros, puesto que la actividad lúdica en los niños desarrolla habilidades y destrezas psicomotoras que permite que se sientan seguro de sus capacidades para resolver los diferentes problemas en el proceso de juego.

El presente estudio pretendió contribuir en nuevas metodologías, estrategias e innovaciones del juego didáctico en la enseñanza del área de matemática en los estudiantes de educación inicial. De esa manera en la IE “San Pedro” de la provincia de Corongo se observaron las siguientes características en sus aprendizajes de los niños y niñas.

- ✓ Falta de motivación en los aprendizajes utilizando diferentes materiales didácticos
- ✓ Aprendizaje mecánico en el área de matemática
- ✓ Falta de estrategias didácticas sobre juegos lúdicos para desarrollar sus procesos cognitivos en los aprendices
- ✓ Enseñanza memorista por parte del docente de dicha institución educativa
- ✓ Para ello nos planteamos en consecuencia el enunciado del problema que queda formulado de la siguiente manera:

Por esta razón, se ha creído conveniente plantear el siguiente enunciado del problema tal como se muestra a continuación.

¿Cuál es la relación que existe entre juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2024?

Por otro lado, se describe la conceptualización y operacionalización de variables según la investigación propuesta.

Juegos lúdicos

Para Gonzales (2009), es una forma creativa de expresión peculiar en los niños, permite pasar de un conjunto de sensaciones a la construcción de conocimiento de manera lúdica, el cual esos objetos son oídos y tocados para formar una nueva experiencia en sus vidas.

Aprendizaje en el área de matemática

Según, Piaget (1967), sostiene que el aprendizaje matemático es una clasificación, seriaciones y nociones de números, donde el niño empieza haciendo comparaciones de objetos desde los más pequeño, su forma, tamaño y color. Manifiesta como relación psicológica que se da mediante una comparación el aprendizaje matemático.

Asimismo, se presenta la definición operacional de estos fenómenos de estudios, haciendo hincapié en las dimensiones, indicadores e ítems de las variables de estudio

Juegos lúdicos

Es un proceso placentero, que garantiza el desarrollo del pensamiento, creatividad, interacción y estima entre compañero quienes están desarrollando la actividad, las reglas y límites se presenta durante la ejecución. En este proceso se mide los juegos didácticos a través de los elementos que tiene el instrumento, el cual está estructurado por dimensiones e ítems y escala valorativa de Likert (nunca =0, a veces= 1 y siempre = 2) ya que servirá para recoger los datos y construir tablas de frecuencia

Aprendizaje en el área de matemática

El aprendizaje en la matemática depende mucho del contexto con el que se relaciona el niño, puesto que los medios que lo rodean ayudan a generar pensamientos

creativos y a identificar con más facilidad el aprendizaje. En este proceso se mide el aprendizaje a través del instrumento. El cual está estructurado por dimensiones e ítems y escala valorativa de Likert (nunca =0, a veces= 1 y siempre = 2) ya que servirá para recoger los datos y construir tablas de frecuencia

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Programa de juegos lúdicos	Planificación	✓ Proponer objetivos a lograr	¿Qué les guatearía hacer hoy?
		✓ Elaborar estrategias metodológicas social y natural de los alumnos.	¿Qué juegos Conocen?
		✓ Participar activamente en el grupo	¿Podemos jugar con los números?
		✓ Seleccionar los juegos lúdicos apropiados	
	Ejecución	✓ Socializar conocimientos	¿Qué números conocen?
		✓ Proponer un clima de aprendizaje y de responsabilidad.	¿Se podrá escribir?
		✓ Desarrollar actividades de aprendizaje	¿Se podrá dibujar?
		✓ Emplear medios, recursos y materiales educativos adecuados	
	Evaluación	✓ Determinar los efectos del programa juegos didácticos y el	¿Qué hemos aprendido hoy?
		✓ Determinar el nivel de logro de las capacidades de las estudiantes.	¿Qué hemos hecho para aprender?
		✓ Aplicar una evaluación de diagnóstico de proceso y salida.	¿Qué números han conocido?
Aprendizaje del área de matemática	Resuelve problemas de cantidad	✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas.	¿Cuántos números conocen?
		✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	¿Cómo lo aprendiste?
		✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	¿Sabes contar?
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	✓ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	¿Dónde hay muchos números?
		✓ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	¿Qué número han observado?
		✓ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	¿Cuántas frutas han visto?
			¿Cómo hemos aprendido

Por otro lado, se presenta la hipótesis de indagación que busca dar solución al problema de estudio investigado.

- Existe relación entre juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2024

A continuación, se plantea el objetivo general del problema, haciendo énfasis en las dos variables de estudio tal como se muestra el siguiente.

- Determinar la relación que existe entre juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2024

Asimismo, se describen los objetivos específicos que se desprende de cada uno de los fenómenos de estudio sobre el objetivo general planteado.

- Identificar el nivel del uso de juegos lúdicos en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2024
- Identificar el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2024
- Establecer la relación que existe entre juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2024

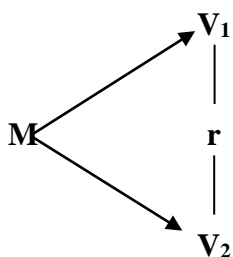
Metodología

Tipo y diseño de investigación

La indagación fue de tipo correlacional básico, puesto que permitió estudiar, describir y encontrar la asociación de dos fenómenos de estudios, aprendizaje en el área de matemática y juegos lúdicos en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo. (Hernández, Fernández, Baptista, & Collado, 2014)

Diseño de investigación

Para este estudio se utilizó un diseño no experimental, puesto que se buscó encontrar el nexo que existe de una muestra de variable y la medición que hay entre los dos fenómenos de indagación. Tal como se muestra en el diagrama siguiente.



Donde:

M = Individuos a investigar

V₁ = Juegos lúdicos

V₂ = Aprendizaje del área de matemática

r = Asociación de las variables

Población y muestra

Población

La población estuvo conformada por 73 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa 237 “San Pedro” de la provincia de Corongo.

Edades	Niños	Niñas	total
3 años	11	12	23
4 años	10	14	24
5 años	8	18	26
TOTAL	29	44	73

Fuente: Nomina de matrícula 2024

Muestra

La muestra fue constituida por 26 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa 237 “San Pedro” de la provincia de Corongo

Edades	Varones	Mujeres	Total
5 años	8	18	26
Total	8	18	26

Fuente: Nómina de matrícula 2024

Técnicas e instrumentos de investigación

La técnica, fue una observación, que mediante la utilización del instrumento ayudó a verificar los niveles de juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la mencionada institución educativa 237 “San Pedro”, dicho instrumento antes de su aplicación fue validado por juicios de expertos en la investigación.

Los instrumentos fueron dos cuestionarios para cada variable, se aplicó para verificar el aprendizaje en el área de matemática y los juegos didácticos en los niños de 5 años. El instrumento fue adaptado por la autora de indagación, quien para su utilización se validó por los expertos en la educación de investigación, asimismo, dicho material estuvo estructurado por dimensiones, ítems y con una escala de calificación de Likert (nunca =0, a veces= 1 y siempre = 2) para su respectiva ejecución. Respecto a la confiabilidad estadística de ambos instrumentos, de acuerdo a lo que se precisa; el primer cuestionario fue con Alfa Cronbach de 0,851 y para el segundo de 0,851

Con respecto al estadístico de análisis, se tomó en cuenta la técnica de la estadística descriptiva, para arrojar las tablas de frecuencia, simples y porcentuales, mediante el programa SPSS versión 21. Se utilizó la tabla de contingencia para visualizar la distribución de datos y analizar e interpretar cada una de ellas según los objetivos planteados.

Asimismo, sobre la inferencial estadístico, se utilizó la prueba de chi cuadrada y medidas inferenciales, para verificar si lo son o no variables consideradas independientes de los niños y niñas de la institución educativa 237 “San Pedro” de Corongo.

Resultados

Tabla 1

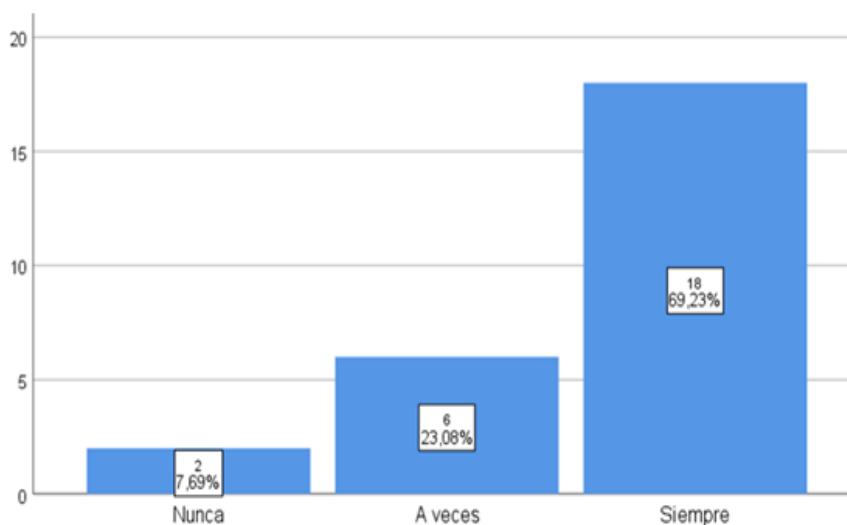
Frecuencias porcentuales sobre juegos lúdicos en los niños de 5 años de la institución educativa 237 “San Pedro” de Corongo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	Nunca	2	7,7	7,7
	A veces	6	23,1	23,1
	Siempre	18	69,2	69,2
	Total	26	100	100

Fuente: Base de datos

Figura 1

Sobre juegos lúdicos de los niños de 5 años de la institución educativa 237



Apreciando la tabla y gráfica 1, se observa que 2 estudiantes representan 7,69%, encontrándose en el nivel nunca, mientras que 6 niños están con 23,08% ubicándose en una escala de veces y finalmente hay 18 alumnos que representan el 69,23% estando en un nivel siempre. Concluyendo que la mayor cantidad de estudiante están en siempre con respecto a esta primera variable de estudio.

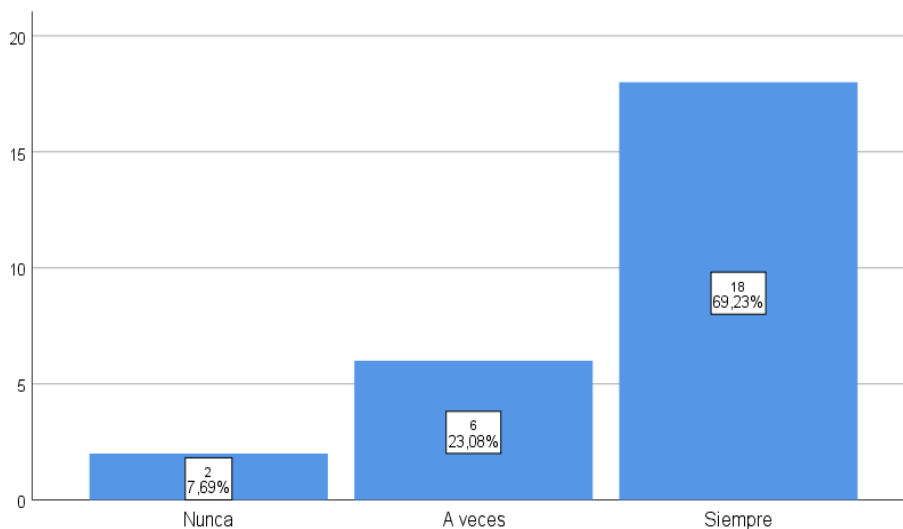
Tabla 2

Frecuencias porcentuales sobre aprendizaje del área matemática en los niños de 5 años de la institución educativa 237 “San Pedro” de Corongo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	Nunca	2	7,7	7,7
	A veces	6	23,1	23,1
	Siempre	18	69,2	69,2
Total		26	100	100

Fuente: Base de todos

Figura 2. *Sobre aprendizaje del área matemática en los niños de 5 años de la institución educativa 237*



Observando la tabla y figura 2, se percibe que 2 estudiantes están con un porcentaje de 7,69% y se encuentran en nunca, mientras que 6 alumnos están con 23,08% en a veces y 18 estudiantes representan el 69,23% ubicándose en un nivel siempre. Concluyendo que la mayoría de niños y niñas se encuentran ubicados en siempre con respecto a aprendizaje del área matemática.

Contrastación de la hipótesis

Determina las variables sobre juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años, el cual se precedió a la distribución normal de los datos regidos, aplicándose la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk por tener una muestra menor a 50 participantes.

Criterios de decisión

Si $p < 0,05$ rechazamos la hipótesis H_0 y aceptamos la hipótesis alterna H_a

Si $p \geq 0,05$ aceptamos la hipótesis nula H_0 y rechazamos la hipótesis alterna H_a

Tabla 3

Prueba de normalidad de Shapiro Wilk sobre juegos lúdicos y aprendizaje matemática

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos lúdicos	,909	26	,000
Aprendizaje en el área de matemática	,946	26	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Base de datos

Observando la tabla 3, sobre la prueba de normalidad de Shapiro entre juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática, se percibe que el nivel de significancia es 0,00 menor que $p < 0,05$, según la regla de decisión podemos decir que aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula

Tabla 4

Correlación de la variable independiente y dependiente juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro”

		Juegos lúdicos	Aprendizaje en el área de matemática
Juegos lúdicos	Correlación de Pearson	1	,048
	Sig. (bilateral)		,000
	N	26	26
Aprendizaje en el área de matemática	Correlación de Pearson	,048	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	26	26

Fuente: Base de datos

Observando la tabla 4, sobre la correlación de ambos fenómenos de estudio según el parámetro estadístico de Pearson se muestra 0,048 con un nivel de significancia bilateral de 0,000, por lo que $p < 0,05$. Aceptando la hipótesis alterna de investigación y rechazando la hipótesis nula, puesto que mediante esta decisión se afirma que la contrastación es alta, positiva y moderada cumpliendo adecuadamente con el objetivo e hipótesis planteado. Por lo que hay una relación significativa entre ambas variables de estudio. El cual para su ejecución se usó el programa spss versión 21 de manera adecuada en la ejecución de los datos estadísticos.

Análisis y Discusión

Luego de haber analizado e interpretado los resultados obtenidos en base al trabajo investigado, a continuación, se describe la comparación obtenida por el propio autor de investigación frente a los antecedentes recopilados de diversas fuentes.

Observando los resultados finales obtenidos por la investigadora, se detalla que en la tabla 4, sobre la correlación de ambos fenómenos de estudio según el parámetro estadístico de Pearson se muestra 0,048 con un nivel de significancia bilateral de 0,000, por lo que $p < 0,05$. Aceptando la hipótesis alterna de investigación y rechazando la hipótesis nula, en el cual se determinó una decisión de contrastación alta, positiva y moderada cumpliendo adecuadamente con los objetivos planteados. Por lo que hay una relación significativa entre ambas variables de estudio. Ahora es buenos compara con los hallazgos de Mondragón, D (2024), al plantearse como objetivo determinar la asociación entre retroalimentación reflexiva con desarrollo de situaciones matemáticas en niños de primaria. Puesto que para su trabajo utilizó una investigación de carácter básico con diseño no experimental, la población y muestra conformada 40 alumnos, el que instrumento que utilizó 2 cuestionarios para ambas variables, llegando a la conclusión del resultado que hay asociación directa, según el coeficiente Rho de Spearman 0.0839 con significancia de $p = 0.000$ inferior a 0.05 por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta lo investigado.

Por otra parte, analizando la investigación ejecutada por Cazani, G (2021), se planteó como propósito demostrar que los juegos lúdicos mejoran las habilidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de una determinada IE de Calca. El tipo de investigación que empleó fue aplicada con diseño experimental, la población estuvo conformada por 132 educandos y la muestra por 50 estudiantes a quienes se le administró una test de habilidad en matemática, obteniendo como resultado que 75% están en alto y 25% bajo en la encuesta, llegando de esa manera a la conclusión que los juegos lúdicos han mejorado la segunda variable, evidenciando en lo estadístico T de Students con significancia bilateral 0,000. Comprando con los hallazgos de la autora, se percibe en la tabla y gráfica 1 que 2 estudiantes representan 7,69%, encontrándose en el

nivel nunca, mientras que 6 están con 23,08% ubicándose en una escala veces y finalmente hay 18 alumnos que representan 69,23% ubicándose en un nivel siempre. Concluyendo que más de la mitad de estudiantes se encuentran en siempre según las escalas calificadas sobre juegos lúdicos.

Asimismo, comparando con los hallazgos de Torres, C (2022), al establecer en su trabajo de investigación un programa de estrategias lúdica para fomentar el pensamiento lógico matemático en los niños del colegio Santo Domingo. El cual para su indagación usó un método cuantitativo descriptivo básico, con diseño no experimental; trabajó con una población y muestra de 80 estudiantes, el instrumento fue un cuestionario, como resultado obtuvo que el 45% se encuentra en nivel medio y 55% en nivel alto sobre el pensamiento lógico, de esa manera arribando a la conclusión que la estrategia lúdica requiere de su aplicación para fortalecer el pensamiento de los niños en la matemática. Analizando los resultados obtenidos por la investigadora se observa en la tabla y figura 2, que 2 estudiantes están con un porcentaje de 7,69% y se encuentran en nunca, mientras que 6 alumnos con 23,08% en a veces y 18 estudiantes representan 69,23% ubicándose en el nivel siempre. Concluyendo que la mayoría de alumnos según la escala de Likert están en siempre en aprendizaje del área matemática.

También revisando los estudios ejecutados por Figueroa, A (204), al formularse como propósito determinar los juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico en los niños de 5 años de la IE pública de Oyotún. Utilizó una metodología básica con diseño propositivo con una población de 40 estudiantes, siendo la muestra la misma y teniendo como instrumento un cuestionario y llegando a los resultados, que los niños se encuentran están en un nivel medio de 52,6% y bajo 47,4%. Ya que en las dimensiones si se puede observar mejor rendimiento con 62,5% de correspondencia y 60% de percepción visual , por otro lado, las dimensiones con calificaciones fueron en seriación con 50% con un nivel medio y 55% de lateralidad bajo, por lo que se concluye que es interesante proponer estrategias en mejoras del pensamiento matemático en los niños. Comparando con lo obtenido por la autora se aprecia en la tabla y gráfica 1 que 2 estudiantes representan 7,69%, ubicándose en nunca, mientras que 6 niños están con 23,08% ubicándose en una escala de veces y finalmente 18

alumnos que representan 69,23% estando en el nivel siempre. Como se pueden percibir la mayor cantidad de alumnos están en siempre con respecto a la primera variable

Finalmente es bueno mencionar las revisiones hechas por, Miranda, O (2024), quien se estableció como finalidad determinar la relación que existe entre estrategia de enseñanza y aprendizaje matemático en niños de una IE inicial. Puesto que para su indagación empleó una metodología básica correlacional con diseño no experimental, ya que buscó establecer la asociación de dos estudios, la población y muestra fueron de 22 estudiantes y el instrumento una guía de observación, arribando a la conclusión que existe relación significativa y positiva entre ambas variables de estudio, según el parámetro estadístico de Pearson con coeficiente de 0.640, asimismo, 0.001 se encuentra por debajo del 5% de la variabilidad con error ($p < 0.05$). Asimismo comparando con los hallazgos de la propia autora que en la tabla 4, sobre la correlación de ambos estudio según el parámetro estadístico de Pearson se muestra que 0,048 con un nivel de significancia bilateral 0,000, con lo que $p < 0,05$, se acepta la hipótesis alterna de investigación y se rechaza la hipótesis nula, que mediante esta decisión se afirma que la contrastación es alta, positiva y moderada cumpliendo adecuadamente con la hipótesis y objetivos planteados. Por lo que hay una relación significativa entre ambas variables de estudio.

También es bueno mencionar a los autores científicos quienes han dado sustento con sus aportes en este trabajo de investigación tal como, Piaget (1967), que manifiesta que el aprendizaje matemático es una clasificación, seriaciones y nociones de números, donde el niño empieza haciendo comparaciones de objetos desde los más pequeño, su forma, tamaño y color. Manifiesta como relación psicológica que se da mediante una comparación el aprendizaje matemático. Asimismo, Gonzales (2009), al manifestar que los juegos lúdicos son formas creativas de expresión peculiar en los niños, que permite pasar de un conjunto de sensaciones a la construcción de conocimiento de manera lúdica, el cual esos objetos son oídos y tocados para formar una nueva experiencia en sus vidas. Finalmente, Huizinga, J (1972), manifiesta que es una ocupación libre, que se desarrolla de manera temporal con una regla obligatoria y aceptada de una forma libre.

Conclusiones

Se logró identificar el nivel del uso de juegos lúdicos en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2024, que al apreciar la tabla y gráfica 1, se observa que 2 estudiantes representan el 7,69%, encontrándose en el nivel nunca, mientras que 6 niños y niñas están con 23,08% ubicándose con una escala de veces y finalmente hay 18 alumnos que muestran 69,23% el nivel siempre. Concluyendo que más de la mitad de aprendices se encuentran en un nivel siempre con respecto a esta variable.

Se logró identificar el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2024, que al observar la tabla y figura 2, se percibe que 2 estudiantes están con un porcentaje de 7,69% y se encuentran en un nivel nunca, mientras que 6 alumnos están con 23,08% en a veces y 18 estudiantes que representan el 69,23% se ubican en una escala de siempre. Entonces concluyendo que la mayoría de alumnos según este estudio están en siempre.

Se logró establecer la relación que existe entre juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2024, que al observar la tabla 4, sobre la correlación de ambos fenómenos de estudio según el parámetro estadístico de Pearson se muestra 0,048 con un nivel de significancia bilateral de 0,000, por lo que $p < 0,05$, el cual se acepta la hipótesis alterna de investigación y se rechaza la hipótesis nula, puesto que mediante esta decisión se afirma que la contrastación es alta, positiva y moderada cumpliendo adecuadamente con la hipótesis y los objetivos planteados. Por lo que hay una relación significativa entre ambas variables de estudio.

Recomendaciones

Las universidades e institutos públicos y privados, deben implementar en sus planes de estudio programas de juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática para que los alumnos de las diferentes especialidades y modalidades de la educación sigan indagando más profundidad y puedan enriquecerse en la construcción de nuevos conocimientos.

Los educadores de la institución educativa “San Pedro” y del instituto público de Corongo deben utilizar la presente indagación, como un elemento importante para mejorar las estrategias y el aprendizaje en el área de matemática, puesto que es muy efectiva su utilización en la enseñanza y aprendizaje.

Los profesores de las diferentes especialidades de la educación, deben implementar capacitaciones constantes sobre juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática con la finalidad que los educadores y estudiantes puedan lograr las competencias propuestas en el aprendizaje.

Agradecimiento

En primer lugar, dar gracias a Dios por darme la vida tan linda como ser humano y profesional, ya que gracias a él se pudo hacer realidad mis sueños. Asimismo, a la Universidad San Pedro, en donde los maestros me enseñaron a formarme en valores y conocimiento.

A mi familia, por estar pendiente sobre los momentos más difíciles que se presentaron en mi formación profesional, sobre todo a mi madre porque de una u otra forma sus orientaciones fueron valiosas para seguir avanzando y auto realizándome como educadora.

También, a agradecimiento a mi asesor por apoyarme en el desarrollo de este trabajo porque su paciencia y tiempo hizo redundar este estudio tanto a nivel científico como profesional.

Referencias bibliográficas

- Abad, J. (2009). *Tesis doctoral. Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil*. Universidad complutense de Madrid.
- Alfaro, J.L. (2021). *Estrategias de enseñanza y el aprendizaje de la matemática en estudiantes de una tualuniversidad pública. Lima – 2021*. (Tesis). Universidad César Vallejo. Lima, Perú.
- Ander, E. (1997). *Diccionario de Pedagogía*. Buenos Aires. Editorial Magisterio del Río de la Plata.
- Andrade, G. & Ante, B. (2010). *Tesis. Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de la IE Darío Egas Grijalva*. Universidad técnica del Norte. Ecuador.
- Álvarez, J. (1993). *La enseñanza por computadora*. Revista de Pedagogía No. 356.
- Barreto, S. (2023). *Juego lúdico y desarrollo sensorial en infantes de 4 años en una institución educativa, distrito San Juan de Lurigancho 2023*. Tesis para obtener el grado académico de maestra. Universidad Cesar Vallejo. Lima. Perú. 40
- Brown, C. (1993). Becoming a maternaticas. Teacher." En D. A. Grows. Handbook of.
- Burgos, G, & Fica D. (2005). *Juegos educativos y materiales manipulativos un aporte a la disposición para el aprendizaje de la matemáticas*. Chile Universidad de Temuco.
- Cazani, G. (2021). *Juegos lúdicos para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de una institución educativa pública de Calca, 2021*. Tesis para obtener el grado académico de maestra en psicología educativa. Universidad cesar vallejo. Lima. Perú. 40

- Chile, B. (2020). *Guía de material didáctico innovador para el aprendizaje del ámbito de las relaciones lógico- matemáticas en niños y niñas de 4 a 5 años del centro de educación inicial “miss travesuritas”, ciudad de Quito*. En su tesis de la universidad Tecnológica Equinoccial.3, P. 96 – 97.
- De la Vega, R. y Zambrano, A. (2018). *Hipocampo.org*. Obtenido de La memoria: <https://www.hipocampo.org/memoria.asp>
- Figuro, A (2024). *Juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico en niños de 5 años de una institución educativa pública, Oyotún 2024*. Tesis para obtener el grado académico de maestro en Psicología educativa. Universidad Cesar Vallejo. Chiclayo. Perú. Pg. 98.
- Flores, H. (2009). *Estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura en los alumnos del primer grado de educación primaria de la Escuela 2Manuel José Othón*. Universidad Tangamanga. <http://www.utan.edu.mx/~huasteca/documentos/biblioteca/thfs.pdf>
- García, V. (2022). *Juego lúdico y las habilidades matemáticas en los niños de I.E. 1514 Talara* [tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3097850>
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/84276?show=full>
- Gonzales, W. (2009). *El juego como técnica de aprendizaje*. 2º edición. Editorial. Lima. Pag. 6 – 10.
- González, M. (2006). *Las dificultades en el aprendizaje de las matemáticas*. Revista Iberoamericana, Recuperado de <http://www.upd.edu.mx/librospub/prijorac/baspsic/difaprma.pdf> consultado en junio de 2011.
- Guardales, G. (2006). *Investigación y Enseñanza de la Matemática*. Lima Perú: San Marcos.

- Guzmán, L. (2009). *El Aprendizaje y el método de adquisición través del estudio*. Lima, Perú: San Marcos.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación científica*. México: McGraw-Hill.
- Huizinga, J. (1972), *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Ministerio de Educación (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Del DCNEB, Pg. 169 – 167
- Miranda, O (2024). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje matemático en estudiantes de una institución educativa inicial, Cajamarca 2024*. Trabajo académico para obtener el título profesional de segunda especialidad en políticas educativas y gestión pública. Universidad cesar vallejo. Trujillo. Perú. Pg. 24.
- Mondragón, D (2024). *Retroalimentación reflexiva y desarrollo de situaciones matemáticas en estudiantes de 5° de primaria- Sullana-2023*. Trabajo académico para obtener el título profesional de segunda especialidad en políticas educativas y gestión pública. Universidad Cesar Vallejo. Trujillo. Perú. Pg. 21
- Paz, D. y Saona, L (2024). *Los juegos interactivos para el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 4 años de la Institución Educativa 208*. Tesis para obtener el título profesional de: licenciada en educación inicial. Universidad Cesar Vallejo. Trujillo. Perú. Pg. 23.
- Piaget, J (1962). *Psicología del niño*. Ginebra. Suiza
- Pozzo, P. (2009). *Uso de los juegos como estrategia pedagógica*. Caracas - Venezuela: Anzoategui. Pg. 24.
- Piaget, J. (2003). *Social Interaction and the development of knowledge*. Editoria Taylor and Francis Group.

- Piaget, J. (1960). *Psicología de la Inteligencia*. Editorial psique.
<https://es.scribd.com/doc/237939590/Piaget-Jean-Psicologia-de-La-Inteligencia-1947-Editorial-Psique-lav>
- Piaget, J. (1967). *Seis estudios de Psicología*. Barcelona: Seix Barral.
http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf.
- Play, M. (1993). *Currículo y Educación: Campo Semántico de la didáctica*. Editorial Universitaria. Barcelona-España.
- Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos50/motivacion-ensenanza/motivacion-ensenanza.shtml>.
- Rodríguez, E. (2003). *Metodología de la investigación: La creatividad, el rigor del estudio y la integridad son factores que transforman al estudiante en un profesionalista de éxito*. 5 ed. México: Universidad Juárez autónoma de Tabasco.
- Ruiz, L (2022). *Juego Lúdico y Aprendizajes Significativos en Niños de 3 años del Nivel Inicial de Nueva Sullana*. Tesis para obtener el grado académico de: maestra en psicología educativa. Universidad Cesar Vallejo. Piura. Peru. Pg. 37
- Torres, C. (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.v6i1.1541
- Villegas, L. (2003). *Matemática para la Educación Primaria*. Lima, Perú: UNE.
- Vidal, J. (1988). *Juego y Educación*. Las Ludotecas. Madrid: Akal.

1. Anexos y apéndices

Anexo 1: Matriz de Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
Programa de juegos lúdicos	El juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos (Caba, B. 2004)	Se utilizan como estrategias para cualquier nivel de enseñanza educativa, siendo una fuente importante para el docente al momento de transmitir conocimientos.	<p>Planificación. Es el primer paso que nos permite organizara determinadas actividades</p> <p>Ejecución. Los niños se se puedan recrear libremente compartiendo comunicaciones con sus compañeros</p> <p>Evaluación Hace referencia que los niños deben valor sus acciones que realizaron durante el juego</p>	<p>Proponer objetivos a lograr</p> <p>Elaborar estrategias metodológicas social</p> <p>Participar activamente en el grupo</p> <p>Seleccionar los juegos lúdicos</p> <p>Socializar conocimientos</p> <p>Proponer un clima de aprendizaje</p> <p>Desarrollar actividades de aprendizaje</p> <p>Emplear materiales educativos adecuados</p> <p>Determinar los efectos del programa</p> <p>Determinar el nivel de logro de las capacidades</p> <p>Aplicar una evaluación de diagnóstico de proceso y salida.</p>	1,2,3,4,5 6,7,8,9,10 11,12	Prueba calificada Lista de cotejo (Para la variable independiente)	Escala nominal

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de Medición
Aprendizaje en del área de matemática	El aprendizaje por la matemática es muy importante en la vida de los estudiantes ya que gracias a ella se desprenden las diferentes propiedades que ayudan a realizar el pensamiento lógico. (Gonzales, 2006)	El aprendizaje de la matemática es el fenómeno que se encadena en el alumno al realizar el acto de integrar los conocimientos nuevos desde una situación inicial dada	<p>Resuelve problemas de cantidad</p> <p>En esta competencia los niños y niñas resuelven problemas de manera práctica teniendo cuenta los objetos a sus alcances, organizan sus acciones y construyen nociones de orden espacial.</p> <p>Resuelve problemas de forma movimiento y localización</p> <p>En esta dimensión los niños y niñas exploran el espacio, desplazamiento y ubicación de objetos para resolver problemas de situaciones diarias</p>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p> <p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	1,2,3,4,5 6,7,8,9,10 11,12	Prueba calificada Lista de cotejo (para la variable dependiente)	Escala nominal

Anexo 2. Matriz de consistencia

Juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la institución educativa 237 San Pedro de Corongo, 2024

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿Cuál es la relación que existe entre juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2024?</p> <p>PROBLEMA ESPECÍFICO</p>	<p>Juegos lúdicos</p> <p>Aprendizaje en el área de matemática</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación que existe entre juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2024</p>	<p>Hipótesis general.</p> <p>Hipótesis general. Existe relación entre juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2024</p> <p>Específicos Ho: No existe relación entre juegos lúdicos y aprendizaje en el aprendizaje de matemática en niños de 5 años de la institución educativa 237 “San Pedro” de Corongo, 2024.</p> <p>Ha: Existe relación directa entre juegos lúdicos y aprendizaje en el aprendizaje de matemática en niños de 5 años de la institución educativa 237 “San Pedro” de Corongo, 2024.</p>	<p>Tipo: El estudio será de tipo correlacional básico, la cual permitirá describir y medir las variables.</p> <p>Métodos: Se empleará un método no experimental para describir, medir y encontrar la asociación de ambos estudios</p> <p>Diseño: Diseño no experimental, puesto que se buscará encontrar el nexo que existe de una muestra de variable</p> <p>Población y muestra: La población estará conformada por 73 estudiantes de la institución educativa 237 “San Pedro” de Corongo</p> <p>Muestra La muestra estará constituida por los 26 estudiantes de la institución educativa 237 “San Pedro” de Corongo</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Técnica Observación sistemática Instrumento Cuestionarios</p>
<p>¿Cuál es el nivel del uso de juegos lúdicos en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo</p>		<p>Objetivos específicos Determinar la relación que existe entre juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2024</p>		
<p>¿Cuál es el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2024?</p>		<p>Objetivos específicos Identificar el nivel del uso de juegos</p>		
<p>¿Cuál es la relación que existe entre juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2024?</p>		<p>lúdicos en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2024</p> <p>Identificar el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2024</p> <p>Establecer la relación que existe entre juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE 237 “San Pedro” de Corongo, 2024</p>		



Anexo 3:

Instrumentos de medición Cuestionario sobre juegos lúdicos

Instrucciones: A continuación, se presenta el cuestionario sobre juegos didácticos, el cual está por dimensiones e ítems y escala de calificación de Likert que servirá para verificar los niveles de juegos lúdicos en los niños de 5 de la institución educativa 237, “San Pedro” de Corongo. Marcar con una equis (x) siempre, a veces y nunca.

N° de ítems	Dimensiones	Escala valorativa		
		Siempre	A veces	Nunca
	Planificación			
01	Menciona ideas para iniciar con el juego			
02	Propone ideas para jugar con los números			
03	Participa activamente en el grupo de juego			
04	Propone las instrucciones y regla de juego			
05	Selecciona los juegos lúdicos apropiados			
	Ejecución			
06	Comparte sus conocimientos con los grupos			
07	Propone un clima de aprendizaje en el juego lúdico con números			
08	Desarrolla actividades de aprendizaje mediante juegos lúdicos			
09	Utiliza materiales educativos adecuados para el aprendizaje			
	Evaluación			
10	Explica sobre los números que han conocido			
11	Determina el nivel de logro de las capacidades			
12	Reflexiona mediante preguntas lo que han aprendido			

Instrumentos ha sido creado y adaptado por la autora de trabajo, de la presente investigación.2025.



Cuestionario sobre aprendizaje en el área de matemática

Instrucciones: A continuación, se presenta el cuestionario sobre aprendizaje en el área de matemática, el cual está por dimensiones e ítems y escala de Likert que servirá para recoger los datos y cotejar mediante programas estadísticos los aprendizajes de los niños de 5 años de la institución educativa 237 “San Pedro” de Corongo. Marcar con una equis (x) siempre, a veces y nunca.

N° de ítems	Dimensiones	Escala valorativa		
		Siempre	A veces	Nunca
	Resuelve problemas de cantidad			
01	Traduce cantidades a expresiones numéricas			
02	Comunica su comprensión sobre los números y operaciones			
03	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculos			
04	Cuenta los números hasta donde conoce			
05	Reconoce donde hay más números y menos números			
06	Realiza operaciones con números que conoce			
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización			
07	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.			
08	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas			
09	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio			
10	Reconocen los números contando la cantidad de objetos			
11	Utiliza diferentes formas de figuras geométricas para resolver su problema			
12	Diferencia la cantidad de números con los objetos que utiliza			

Instrumentos ha sido creado y adaptado por la autora de trabajo, de la presente investigación.2025.

Anexo 4. Informe de confiabilidad del instrumento

Guía de observación para medir los juegos lúdicos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. 237” San Pedro” de Corongo

Cuestionario específico: juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E 237 “San Pedro” de Corongo

Nº de preguntas: 24

Nº de sujetos de la muestra piloto: 26 niños

Se ha usado el método de alfa Cronbach, debido a que cada ítem o proposición de la encuesta tiene varias opciones o alternativas ordinales de respuesta, el método de alfa Cronbach solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de alfa se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores 2, 1 y 0 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_T^2} \right]$$

fórmula:

Dónde:

K = Numero de ítems

S_i^2 = Varianza de los puntajes por cada ítem

S_T^2 = Varianza de los puntajes totales

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera

que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados. Welch & Comer (1988) cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítems analizados. La fiabilidad de la escala debe obtenerse siempre con los datos de cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo en la muestra concreta de investigación.

Según los datos tenemos el coeficiente de alfa de Cronbach es > 0.9 es excelente.

Cálculo de la confiabilidad:

Reemplazando datos en la fórmula se obtiene:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Dónde:

$\sum_{i=1}^K S_i^2$: Es la suma de varianzas de cada ítem

S_T^2 : Es la varianza del total de filas (puntaje total de los jueces). K: Es el número de preguntas o ítems.

Cálculo de la confiabilidad:

Reemplazando datos en la fórmula se obtiene:

$$\alpha = (18/18 - 1) [1 - (5.41/21.89)]$$

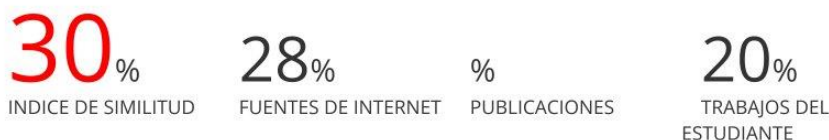
$$\alpha = 0,851$$

Anexo 5. Base de datos

N°	VI	VD	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24		
1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	0	2	1	2	2	2	2		
2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	0	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	
3	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	0	2	
4	2	2	0	0	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	0	2	1	2	1	2	2	0	2	2	2	2	
5	2	1	2	1	2	0	1	0	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	
6	1	2	1	2	2	2	2	2	2	0	1	2	1	2	0	2	0	0	2	2	2	0	2	0	1	2	2	
7	2	2	2	1	0	2	2	2	1	2	0	2	2	2	1	2	2	2	2	1	0	2	1	1	2	2	2	
8	2	0	2	2	2	1	2	2	0	2	2	1	2	2	2	1	2	2	0	2	2	2	1	2	2	2	2	
9	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	0	1	1	2	2	2	1	2	2	1	0	0	
10	2	1	0	2	2	2	0	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	
11	0	2	1	0	1	1	2	1	2	2	2	2	2	0	2	2	2	1	2	2	2	2	0	2	2	2	2	
12	2	2	2	2	2	0	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	0	0	2	1	1	1	1	
14	2	1	2	2	1	2	2	0	0	2	2	2	2	0	2	2	1	2	2	0	2	1	1	2	0	0	0	
15	2	2	2	1	0	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	0	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2
16	1	1	2	2	2	0	2	2	2	1	2	0	1	2	2	0	2	2	2	2	0	2	2	0	2	2	2	2
17	2	2	0	2	2	2	1	2	2	2	2	2	0	2	0	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2
18	2	2	2	1	1	2	0	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1
19	2	2	2	0	2	1	2	0	0	1	2	1	2	1	2	2	2	0	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
20	1	1	2	2	2	2	1	2	2	0	0	2	1	2	1	1	1	2	0	0	2	2	1	2	2	2	2	2
21	0	2	1	2	0	0	2	2	2	2	2	0	2	2	0	2	2	2	2	2	1	0	2	1	2	2	2	2
22	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	0	1	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	0	1	1
23	2	0	0	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	0	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2
24	2	1	2	2	1	1	0	1	2	0	1	2	2	0	1	1	1	2	1	2	0	1	2	0	2	0	0	0
25	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
26	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1

Juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la institución educativa N° 237 San Pedro de Corongo, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	7%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	5%
3	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	4%
4	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	3%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
6	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	2%
7	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
9	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
10	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1%
11	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1%

12	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.continental.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	imearana.files.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
16	pdfs.semanticscholar.org Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo Trabajo del estudiante	<1 %
18	Submitted to unajma Trabajo del estudiante	<1 %
19	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
20	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
22	sanlucas.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor				
Salazar Vega Rosmery		44875357	salazarvegarosmey@gmail.com	
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"/>
		<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				
Juegos lúdicos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la institución educativa N° 237 San Pedro de Corongo, 2024				
5. Programa Académico				
EDUCACION INICIAL				
6. Tipo de Acceso al Documento				
<input checked="" type="checkbox"/>	Abierto o Público ² (info: eu-repo/semantics/openAccess)		<input type="checkbox"/>	
			Acceso restringido ³ (info: eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*)	
(*) En caso de restringido sustentar motivo				

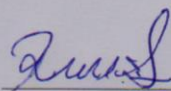
A. Originalidad del Archivo Digital

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

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁶




Firma

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	23	08	25

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDI-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2
- Ley N° 30035 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2013-PCM
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DEGC (Numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 1.2.2, del artículo 12º del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley (Ley 27444, art. 32, núm. 32.3).