

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



**Los juegos y el aprendizaje de las matemáticas en niños del  
PRONOEI Antival B, Supe, 2022**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación  
Inicial**

**Autora**

**Montes Hilario, Gloria Delia**

**Asesor (ORCID: 0000-0002-6989)**

**Villanque Alegre, Boris Vladimir**

**Chimbote-Perú**

**2 023**

## Índice General

Índice General.....	i
Índice de Tablas .....	ii
Índice de Figuras.....	iii
Palabras Clave.....	iv
Constancia de Originalidad.....	v
Título.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Introducción.....	1
Metodología.....	25
Resultados.....	29
Análisis y discusión .....	32
Conclusiones.....	34
Recomendaciones .....	35
Referencias Bibliográficas.....	36
Anexos .....	40

## Índice de Tablas

<b>Tabla 1,</b> Población muestral .....	26
<b>Tabla 2,</b> Evaluación de juicio de expertos para la variable 1: El juego 2: Aprendizaje de las matemáticas.....	27
<b>Tabla 3,</b> Confiabilidad Alfa de Cronbach .....	27
<b>Tabla 4,</b> Estadístico para procesamientos de los datos.....	28
<b>Tabla 5,</b> La frecuencia de uso de los juegos de los niños años.....	29
<b>Tabla 6,</b> El nivel de aprendizaje de las matemáticas en los niños.....	30
<b>Tabla 7,</b> Correlación entre juego y de aprendizaje de las matemáticas en infantes. ....	31

## Índice de Figuras

**Figura 1:** La frecuencia de uso de los juegos de los niños..... 29

**Figura 2:** El nivel de aprendizaje de las matemáticas en los niños. .... 30

## Palabras Clave

---

<b>Tema</b>	Juegos y aprendizajes
<b>Especialidad</b>	Educación Inicial

---

## Keywords

---

<b>Theme</b>	Games and learning
<b>Specialty</b>	Initial education

---

## Línea de investigación

---

<b>Líneas de investigación</b>	Teoría y método educativo
<b>Área</b>	Ciencias sociales
<b>Sub área</b>	Ciencia de la educación
<b>Disciplina</b>	Educación general (incluye capacidades pedagogía)

---

## Constancia de Originalidad



### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

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

#### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "Los juegos y el aprendizaje de las matemáticas en niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022" del (a) estudiante: **MONTES HILARIO GLORIA DELIA**, identificado(a) con Código N° **1716200022**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **17%**, 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, 23 de octubre de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN  
  
Dr. JAVIER MARTÍNEZ GARRÓN  
VICERRECTOR



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

## **Título**

Los juegos y el aprendizaje de las matemáticas en niños del  
PRONOEI Antival B, Supe, 2022

Games and learning mathematics in children of PRONOEI  
Antival B, Supe, 2022

## **Resumen**

El propósito del presente estudio fue determinar la relación entre el juego y aprendizaje de las matemáticas en los niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022. La investigación fue de tipo básico, con un diseño no experimental, correlacional descriptivo y transaccional. Se administró como población muestral a 14 infantes de del PRONOEI Antival B, Supe, 2022. La técnica para recoger los datos se usó la observación y se tuvo la guía de observación como instrumento, además se usó los softwares Excel y SPSS en sus últimas versiones. Entre los resultados se logró determinar que existe una relación de forma significativa ente juego y aprendizaje de las matemáticas corroborado con Rho de Spearman = 0,927\*\* y p-valor=0,000< 0,05.

## **Abstract**

The purpose of this study was to determine the relationship between playing and learning mathematics in the children of PRONOEI Antival B, Supe, 2022. The research was of a basic type, with a non-experimental, correlational, descriptive and transactional design. The sample population was administered to 14 infants from the PRONOEI Antival B, Supe, 2022. The technique to collect the data was used observation and the observation guide was used as an instrument, in addition the Excel and SPSS software was used in its latest versions. Among the results, it was possible to determine that there is a significant relationship between the game and the learning of mathematics, corroborated with Spearman's  $Rho = 0.927^{**}$  and  $p\text{-value} = 0.000 < 0.05$ .

## Introducción

Se detalla a continuación a los estudios relacionados con el trabajo que se consideran como antecedentes:

Gavedia (2018) estudio una tesis con la finalidad de relacionar entre el juego didáctico y aprendizaje de las matemáticas en escolares de una entidad educativa de Huacho. El estudio fue básico, descriptivo, correlacional. Se administró como muestra a 17 infantes. La técnica fue la observación y el instrumento una ficha. Entre los resultados destaca que existe una relación de  $Rho=0.817$ , esto indica que existe una relación alta y positiva, además significativa esto corroborado con  $p=0,000$  es decir ( $p<.05$ ); también el 52,90% se ubican en nivel deficiente del juego didáctico además 35,30% en eficiente y el 11,80% en regular; sin embargo en aprendizaje de las matemáticas el 41,20% en nivel medio, 29,40% nivel alto, y el 29,40% nivel bajo, por lo tanto, se afirma que existe una relación significativa, alta y positiva entre los juegos didácticos y aprendizaje de las matemáticas.

Ayala (2018) estudio una tesis con la finalidad de establecer una relación entre los juegos lúdicos y actividades matemáticas en educandos de una entidad educativa de Inicial N°669. El estudio es correlacional. Se tuvo como población a 104 educandos y como muestra a 19 infantes. Se tuvo como técnica la observación y como instrumento una escala de Likert. Entre los resultados se corrobora que existe una relación alta y positiva entre los juegos didácticos y las competencias matemáticas lo que se evidencia  $r= 0.904$ , además el 36.80% se ubican en inicio del juego lúdico y el 57.90% en proceso, mientras que 5.30%, en nivel satisfactorio, mientras que en las actividades de la matemática el 5.30% en inicio, en 36.80% en proceso, y en 57.90% logro satisfactorio. Por lo tanto, se concluyó que existe una relación alta y positiva entre los juegos lúdicos y las actividades matemáticas.

Concha (2018) estudio una tesis con el propósito de relacionar el juego tradicional y aprendizaje de las matemáticas en infantes de cuatro años de una entidad educativa N°297, Ucayali de año 2020. La investigación fue no experimental,

correlacional descriptivo. Se administró como población muestral a 20 infantes de cinco años. Los instrumentos fueron el registro de notas y una guía para observar. Entre los hallazgos relevantes se tuvo que el 35,00% de infantes se ubican en nivel proceso y logrado del juego tradicional, mientras que en el aprendizaje de la matemática el 45,00% en inicio, además se demostró que existe una correlación baja y positiva  $Pearson=0,345$  y no significativa  $p\text{-valor}= 0,137>0,050$ . Por lo tanto, se concluyó que no existe una relación significativa.

Sáenz (2018) estudio una tesis con la finalidad de relacionar entre los juegos y la matemática en educandos de una entidad educativa denominado Pablo Patrón. El estudio fue básico, correlaciona descriptivo, y cuantitativo. Como técnica se tuvo a la encuesta y la observación, mientras que como instrumento al cuestionario y una prueba. La muestra fue 18 educandos. Entre los resultados indica que existe una relación baja y positiva entre el juego didáctico y el aprendizaje de la matemática es corroborado por  $\rho=,395$ , además existe una relación no significativa evidenciado por  $p= 0,105 \geq 0,050$ ; por lo tanto, se afirma que existe una relación no significativa, baja y positiva entre el juego y el aprendizaje de las matemáticas.

Cotrina (2022) estudio una tesis que tuvo como propósito establecer una relación entre los Juego didáctico y aprendizaje de la matemática en educandos de una entidad educativa denominado Sagrado Corazón de Jesús. El estudio fue correlacional descriptivo. la población fue 109 educandos, mientras que la muestra 19. La técnica fue la observación y como instrumento se tuvo una lista de cotejo. Entre los resultados se tuvo Spearman  $Rho = 0.970$  además significativo  $p\text{-valor}=0,000<0,050$ , lo que evidencia que existe una relación alta y positiva entre los juegos y el aprendizaje de la matemática, además 5.30% en inicio y 52.60%, 10.5% en logrado en proceso del juego didácticos, mientras en matemática el 21.1% en inicio, el mismo porcentaje en proceso y en logrado. En conclusión, se afirma que existe una relación positiva alta y significativa entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las matemáticas.

Justiniani (2019) investigó una tesis que llevo como propósito principal determinar el nivel de aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años en la

I.E.I. N°072 “Santa Rosita de Lima”, Rímac – 2019. El estudio fue de tipo básica, con un enfoque cuantitativo y diseño no experimental descriptivo. Administró como población muestral a 115 niños. Como instrumento tuvo la guía de observación. Entre sus resultados el 5,20% se ubican en el nivel inicio de la matemática, el 47,40% en nivel proceso, el 47,40% en logro. Llegando a la conclusión que la mayoría de los niños se ubican nivel proceso y logrado del aprendizaje de las matemáticas.

En seguida se plasma el fundamento teórico considerado para el trabajo de investigación:

Sobre la variable 1, el juego, jugar es una acción libre, divertido, no hay obligación exhortación, es espontaneo al respecto, Álvarez (2001) la definición del juego es también conocida como “actividad peculiar” ya que el ser humano a lo largo del tiempo va pasando por diversas etapas que van cambiando momentos de su vida, es decir, el juego que realiza tanto el adulto como el niño tiene una total diferencia ya que el infante al realizar esta actividad tiende a conllevar su propia evolución y por el lado del adulto rápidamente uno se da cuenta de cuando está realizando algún juego. Por otro lado, desde los primeros años que tiene el infante cumple un rol importante dentro de ello ya que gracias a esto existe un desenvolvimiento adecuado en cuanto al aprendizaje que va a permitir que el infante tenga la capacidad lúdica para desarrollar alguna actividad. Es decir, el juego hace referencia a las satisfacciones básicas que tiene el infante para aprender más mediante diversas acciones. Sin embargo, para saber despertar esta motivación al infante de poder desarrollar estos tipos de actividades es necesario que conlleve una vivencia placentera por la cual también lo realizará de forma eficaz.

Básicamente cada una de la particularidad que posee el infante significa que cada acción que empiece a hacer o experiencia de por sí, será mediante un juego ya que de esta forma es como va a desarrollar capacidades de diferentes aprendizajes en su beneficio. Además, tanto el aprendizaje como el esfuerzo tienen una relación muy cercana ya que de esta manera es como que se forma la experiencia vivencial teniendo en cuenta que también existen puntos esenciales en relación al juego en sus diversos

tipos.

La conceptualización del juego, al respecto existe muchas definiciones, en relación al estudio de la psicología, según el autor Piaget (1995) define al juego: Dentro del proceso evolutivo este tiende a requerir un factor y este es la actividad fundamental ocasionando de alguna forma cada comportamiento como parte de la estructura que lo conlleva. Principalmente se caracteriza por alcanzar mucho más de lo imaginado ya sea sobrepasando el espacio por lo que el juego tiende ser una actividad de forma lúdica en la que se lleva a cabo por todas las etapas de la vida del ser humano.

Sin embargo, en el patrón psicológico también tiene relación dentro de la educación del infante ya que el juego cumplirá un rol importante como el de satisfacer diversas necesidades. Por consecuencia esta va a permitir que el niño (a) tenga la capacidad de poder desenvolverse en cuanto a cada uno de sus conocimientos, destrezas y diversas habilidades que son esenciales en la etapa preescolar (Jiménez, 2008).

Por su parte, UNICEF (2006) informa que los infantes a través de la Declaración de los Derechos del Niño también tienen el derecho al juego ya que este reconocimiento también posee en parte relación desde el 30 de noviembre de 1959 con la ONU. Es necesario tener en cuenta que cada una de las autoridades hagan de todo para que los niños (as) puedan disfrutar de lo que le corresponde ya que cada uno de ellos tiene básicamente el derecho de gozar de los diversos juegos que estén a su disposición.

Según Zuberman (2000) considera que el juego cumple un rol importante teniendo en cuenta que conlleva una relación cercana tanto con la antropología y partes de la psicología ya que esto es importante para la relación interpersonal que conlleva el infante, el crecimiento y sobre todo la calidad de vida que requiere. Es decir, se denomina de manera positiva como un fin. Sin embargo, cuando el juego tiende a ser denominado como parte de un fin, básicamente se inclina a la enseñanza como la forma en la que puede tratarlo como un medio y además como parte de diversos tratados en los que tiene la capacidad de desarrollarse. Por estas razones mencionadas con

anterioridad, el autor afirma que el juego es netamente un método ya que tienen características muy importantes como aprender diversas etapas o ser una herramienta en la que va a permitir que el infante adquiera más conocimientos de una forma lúdica. (Zuberman, 2 000)

Por otro lado, según Cadena (2 003) sostiene que muchas veces el infante tiende a ser denominado como parte de un campeón a futuro y esto puede ser debido a dos causas como: la primera está relacionada con la genética de la familia ya que durante el embarazo básicamente la madre posee una adecuada alimentación para el futuro de su heredero. Sin embargo, también existe otro tipo de causa como el haber trabajado en ello desde muy pequeños ya que así a lo largo del tiempo conlleva un trabajo seguido que irán mejorando cada día más en cada etapa de sus vidas. Asimismo, el deporte conocido como la natación tiene un papel importante dentro de esta problemática ya que básicamente se le denomina como el primer ejercicio adecuado que debe tener el infante, teniendo en cuenta que es debido a que cuando el infante empieza de alguna forma a mantener el líquido amniótico va a perder por lo mismo su capacidad natatoria ya que gracias a esto experimenta su primer tipo de dificultad como el miedo. Por esta razón, se reconoce que un recién nacido después de haber pasado un día entero con vida, tiene la capacidad de nadar (Cadena, 2 003). El infante cuando cumple 6 meses también se debe tener en cuenta que tendrá la capacidad tanto de pararse como de estar sentado por un lapso de tiempo. Este ejercicio que conlleva el infante también es conocido como la “tonicidad de la estructura muscular”. Además, cuando a lo largo del tiempo también va adquiriendo estas habilidades esenciales como hablar, andar y masticar debido a que principalmente por el crecimiento que tendrá de manera adecuada mielinización y el crecimiento de masa encefálica para que se desarrolle de forma positiva. Otro factor importante que también surge en ello es el juego espontáneo ya que básicamente se da a los 2 años y es denominada como un trabajo individual y vital porque va a reducirse de alguna manera en el ámbito familiar. (Cadena, 2 003). Cuando el infante empieza a jugar primero trabaja la capacidad de poder ser espontáneo y sobre todo de desenvolverse adecuadamente en cuanto al desarrollo de la inteligencia. Sin embargo, cuando el infante cumple los 3 años de edad se da cada una de sus diversas acciones de una forma netamente voluntaria ya que en

esta etapa es cuando va a trabajar la actividad motriz, teniendo como consecuencia de que el repita la acción hasta poder hacerlo por sí mismo y sin tener ningún tipo de dificultad. Más allá de esto y con el pasar de los años el infante adquiere la combinación compleja que le permitirá contribuir de diversas formas el desarrollo de su sistema psicomotor.

Desde un concepto sociológico, el juego hace referencia a lo siguiente:

En cuanto al libro del autor Huizinga (1938) también llamado “Homo Ludens” sostiene lo siguiente: El juego básicamente hace referencia a su realización en un lapso de tiempo ya que también desarrollará estas acciones de manera voluntaria teniendo de la misma forma diferentes límites que se encuentran ya establecidos y que de esta forma es como se plantean de manera adecuada diferentes objetivos de sí mismo. (Huizinga, 1938). En cuanto al juego educacional, el autor Freire (1989) hace referencia a esto como la diferencia muy lejana que tiene tanto el animal como un ser vivo irracional con el infante que es denominado como ser humano. Por esta razón, se da por entendido que al infante nunca se le debe tratar como un animal de circo sino como la persona que es.

Por esta razón, el juego no simplemente es un pasatiempo, sino que también va a contribuir de manera positiva en el aprendizaje central que sostiene ya que además se tiene en cuenta las siguientes características que va a ir demostrando el infante como: tendrá la capacidad de poder crear con ayuda del juego una secuencia de posibles respuestas que se le presentan en cada etapa de su vida y al igual que obtenga un conocimiento innato por cada emoción que pueda demostrar. Cabe resaltar, que cuando el infante llegue a la etapa de la adultez se sabe que va a poder también trabajar de manera beneficiosa el razonamiento y el descubrimiento en cuanto a la relación que existe en la vida de la persona y el juego presentado. (Freire, 1989)

El origen del juego, durante las épocas de años anteriores, principalmente el juego era definido de acuerdo al conjunto de costumbres, ideologías o influencia que existía en ese tiempo ya que de esta forma es como no se puede terminar cual es el origen que conlleva y solo es definida como una acción que proviene naturalmente del

hombre. Es decir, es originado desde muchos años atrás o del mismo origen del ser humano.

Sin embargo, el significado del juego básicamente ha ido cambiando mediante van pasando los años de forma prácticamente innumerable. Por esta razón, es importante tener en cuenta la etimología que posee este término ya que de esta manera es como se da el conocimiento de tanto de la importancia y sus dos contextos que se da, teniendo como resultado una adecuada contribución en cuanto a su definición establecida.

Según el Diccionario Español de la Real Academia (RAE, 2006) principalmente indica que la etimología de la palabra juego es proveniente del latín “iocus” y hace referencia a un conjunto de acciones en pasatiempos de forma que puedan recrearse. Es decir, se da principalmente para satisfacer una necesidad básica y de forma espontánea que da a conocer el infante.

Si se ve desde un vocablo, básicamente el término jugar va a ser derivado del latín “iocari” ya que va a hacer referencia a la acción en la que tiene como propósito que el infante pueda ser parte del juego demostrando acciones como divertirse, relajarse y entre otras emociones que va demostrando el infante en este lapso de tiempo. Por lo tanto, el juego posee de diversas definiciones de acuerdo a la época establecida.

Sin embargo, cabe recalcar que el juego era definido de distintas maneras de acuerdo a las culturas que podrían presentarse, como: Principalmente los hebreos mencionaban que el juego se relacionaba con acciones como sonreír o básicamente tomarse todo a la broma. A comparación de los griegos ya que ellos sostenían que el juego se daba de forma espontánea en el infante y que actualmente era denominada como una niñería. Finalmente, los romanos también tenían una forma diferente de pensar ya que para ellos el juego hacía referencia a una fiesta o alegría.

Cabe mencionar que cuando fue pasando el tiempo el juego que se relacionaba con diversas palabras provenientes en distintas lenguas, este término empezó a relacionarse de alguna forma. Es decir, comenzaron a surgir diversos sinónimos que

podíamos reconocer rápidamente a este término de manera que se denominara como recreación en distintos tiempos ya sea de la infancia a la adultez.

Cuando se denominó el significado del juego principalmente existieron diversos filósofos que mencionaron la importancia de esto y que además en ese mismo tiempo tenía una relación con actividades que se realizan cotidianamente. A continuación, se hará mención a autores que fueron mencionados con anterioridad como: Aristóteles basada en las virtudes del juego indica mediante su teoría denominada “eutropelia” que este principalmente es el centro tanto de la formación como educación del ser humano, teniendo en cuenta que es adecuado principalmente a los infantes desde los 5 años de edad. Por otro lado, Platón indica que principalmente el juego tiene que comenzar desde la educación física y la música en la etapa preescolar ya que de esta forma es como se llegaba a obtener como resultado la dicha formación del alma. Es decir, la educación de alguna forma tenía relación con la educación del infante.

Cuando se habla de la actividad corporal, básicamente se basa en las diversas actividades que se dan a través del juego y diferentes tipos de sistemas que se encuentren establecidos. Por otro lado, en relación al libro IV de la Ética sostiene que para que el niño conlleve un descanso o libertinaje pleno es necesario que también ponga en práctica el juego. Sin embargo, en cuanto a la función del juego principalmente está clasificado por parte de diferentes autores clásicos en el proceso adecuado de la personalidad que debe tener el infante. Por el contrario, el libro VIII de la Política teniendo como principal autor al Aristóteles indica que el juego cumple un rol importante en la educación de la población ya que a lo largo del tiempo el juego ha ido perdiendo el mismo valor con el que contaba antes teniendo en cuenta que se le consideraba de forma inmoral.

Aproximadamente en el siglo XVI, se le comenzó a dar importancia al juego dentro de un valor con relación a la educación ya que es aquí donde se encuentran estos colegios jesuitas que tenían como principal propósito poner en práctica nuevamente los diversos tipos de juegos.

A continuación, se da a conocer principales autores pedagogos como los

siguientes:

A principios del siglo XIX, autores como Juan Amós Comenio XVII, Giovanni Pestalozzi y Juan Jacobo Rousseau XVIII sostienen lo siguiente: cuando se requiere que el infante lleve un adecuado desarrollo principalmente se debe tomar como relevancia factores importantes como el interés que le tome a cada actividad que realice. Es decir, cuando se hace referencia al término “juego” se le denomina a una actividad en la que va a desarrollar la capacidad de la inteligencia y por ende será encantadora. Otro autor como Frobel (1887) señala que la inteligencia requiere básicamente de algunos tipos de los juegos para que conlleve de esta forma un adecuado aprendizaje el infante. Por lo tanto, como resultado de lo antes mencionado se afirma que un niño (a) es realmente eficaz en cada una de sus acciones cuando ha tenido desde temprana edad diversas actividades como la participación o la autoexpresión de por medio. (Frobel, 1887)

Freud (1920) desde un punto de vista psicoanalítico sostiene que el juego lúdico básicamente es una forma simbólica que realiza e infante ya que estas actividades cumplen sus necesidades básicas con el deseo, pero teniendo en cuenta que como parte de una realidad no será de la misma forma posible. Cabe resaltar que también no es posible dejar dos aspectos que son esenciales como el educativo y psicológico (Freud, 1920).

Según Piaget en relación al desarrollo intelectual que debe tener el infante menciona que el cuando el niño (a) se recrea básicamente se centra en gastar energía logrando un esencial desarrollo del mismo. Durante el proceso del juego, de alguna manera se lograr adquirir una adaptación compleja debido a qué es beneficioso que el infante haga que el juego sea significativo teniendo presente que debe manipular diversos objetos que les permita construir algún tipo de cosa. (Piaget, 1995)

Por su parte, Vygotsky (1982) en relación al juego hace referencia a una interacción con más niños (as) de su edad que va a tener como propósito crear algún tipo de juego de roles, siendo además denominado como la actividad social. Sin embargo, en cuanto al juego simbólico también juega un rol importante dentro del juego ya que va a permitir que el infante desarrolle de manera eficaz su imaginación y

creatividad. Es decir, otro factor importante que también lo vincula a esto es la interacción que va a tener en este caso el infante con su entorno, logrando convertir diversos objetos utilizando su imaginación para darle un significado netamente único (Vygotsky, 1982) Sin embargo, existen acciones que se asocian de tal forma desde una perspectiva relacionada a la sociología y antropología de forma que podemos también relacionarla con el estudio de las diversas ciencias sociales que desde este panorama siempre debe estar relacionada en dos ámbitos tanto psicológico como educativo, poniendo como ejemplo principal de esto a la acción del infante cuando se coloca la escoba como si estuviera imitando a un caballo. Por último, desde un punto de vista antropológico el juego básicamente siempre ha estado relacionado con diversos aspectos como costumbres o culturas dentro de un establecido pueblo (Vygotsky, 1982). Sin embargo, el juego cumple un rol importante ya que va a tener la función de que entre los seres humanos exista una comunicación y sobre todo un vínculo esencial (Vygotsky, 1982).

Dentro de esta definición del juego también existen autores como Huizinga, Gruppe, Cagigal, Moor, Blanchard y Cheska que afirma que este es denominado como un elemento esencial con el que debe contar la antropología en relación a la educación del infante ya que, si bien se sabe, el juego permite de alguna forma que el individuo se identifique en un grupo establecido. Es decir, el juego también tiene la capacidad de poder potenciar esta identidad de grupo para que se tenga como logro una cooperación deseada. Por esta razón antes mencionada se afirma que cuando el infante desarrolla la acción de jugar entonces es ahí donde empieza a entender todo el entorno en el que se encuentra rodeado. (Ortega,1992)

Por otro lado, desde un punto de vista sociológico, el autor Ortega (1 992) menciona que el juego además de cumplir con las funciones antes mencionada también a va a darle esta capacidad al infante de poder aprender estos valores que hoy en día se han vuelto esenciales para cumplir objetivos, tales como el ético y moral. Es decir, el juego va a transmitir de alguna forma las culturas con la que proviene el individuo. Además, autores como Orlick afirma que cuando el infante realiza esta acción de jugar los niños (as) básicamente dan a conocer esa parte activa que tienen entonces de esa

misma forma podrán adquirir un aprendizaje social que sea beneficioso para cada uno. Por otra parte, en los juegos también podemos verlos desde dos perspectivas ya que en la primera principalmente el juego se relaciona a esta acción del niño de recrearse y disfrutar de lo que está haciendo, pero si empiezas a deformarlo agregándolo un tipo de competición entonces se tendrá como resultado acciones inadecuadas como agresiones. (Ortega, 1992)

Por su lado, desde una perspectiva tanto psicológica como antropológica, (Rubio, 1980) señala que el juego hace referencia a una actividad netamente propia que de alguna manera se da en cuando a la personalidad de cada uno de manera constante. Es decir, cumple una función importante también ya que va a satisfacer las características que conlleva su entorno hasta llegar a descubrir estas raíces en las que ha ido creciendo. (Rubio, 1980).

Por lo tanto, se observa que son diversos autores los que dan a conocer el significado que tiene para ellos el juego entonces en relación a esto se puede afirmar que su desarrollo se da de forma espontánea y que se caracteriza a la vez por ser parte de una actividad libre que va a conllevar diversas reglas. Además, cabe resaltar que se tiene como propósito que el infante pueda recrearse ya que son ellos mismos los que plantean cada tipo de juego con relación a diferentes tipos de variaciones. (Rubio, 1980)

Por lo tanto, el juego tiene como propósito las diversas situaciones: estimulación eficaz de los tipos de relaciones existentes como las sociales, afectivas, cognoscitivas, psicomotoras y verbales ya que es a la vez mediante el cual el infante crece con buenos valores, relaciones con las demás personas y pensamientos que les servirá a futuro, (Rubio, 1980)

Las teorías del juego, en relación a la subsistencia del hombre, existen diversos autores que tienen como finalidad dar a entender cuál es la causa de su denominación y la acción esencial dentro del juego. Es decir, gracias a ello se va a tomar en cuenta la “heterogeneidad” que deberá haber tanto en las diversas expectativas como definiciones.

Básicamente a mitad del siglo XIX y principio del siglo XX es cuando el juego toma una posición histórica y afirma que existen tipos de razonamientos en base a una teoría. Uno de ellos es también señalado como excedente de la laxitud, síntesis y tanto del entrenamiento como el energético.

La teoría del excedente energético, al respecto Spencer (1955). Autores como Herbert S. a mitad del siglo XIX sostiene una teoría del juego que es definida como el exceso de energía que genera el niño (a) al realizar esta actividad. Es decir, en cuanto a la explicación que tiene el autor sobre su teoría, sostiene que básicamente en la etapa de la niñez, el infante no debe realizar acciones para que pueda llegar a sobrevivir (Spencer, 1985). Es decir, la mayoría de veces el infante ocupa cada uno de sus espacios libres para esta actividad ya que además de haber sido intervenida por el padre de familia, cada uno de manera persona expresará también cuales son las necesidades básicas requeridas.

Otra teoría que también es importante es la “pre ejerció” por el autor Groos (1898). Sin embargo, tiempo después es donde sale otro autor como Karl a afirmar esta teoría, pero denomina de manera diferente como “pre ejercicio”. Este autor indica que el juego cumple una labor importante en el futuro del infante ya que es de esta manera que a través de su práctica tendrá diversas funciones en las que podrá desenvolverse mejorando constantemente para cuando llegue a ser adulto.

Cabe resaltar que Ortega (1992) por su parte afirma que esta teoría tiene una finalidad y es que nunca debe dejar de destacarse cuál es la función que cumple el juego dentro del desarrollo constante que conlleva el infante.

La teoría de la recapitulación, propuesta por Hall (1904), dentro del comportamiento ontogenético existe una característica principal que es denominada como el juego ya que como principal función va a tomar esta evolución filogenética. Es decir, mediante el juego también puede llegar a que el infante represente acciones que realizaban las razas humanas primitivas, por ejemplo, cuando el infante está en la etapa preescolar tiene como parte de interés tratar de construir algún tipo de vivienda como cabaña y esto hace que rápidamente se asocie de alguna forma a las actividades

que hacían en tiempos anteriores los primitivos ya que se acogían así para que no les pasara absolutamente nada.

La teoría de la relajación, según Lazarus (1883), principalmente también puede ser denominada como teoría de la distención y señala que el juego básicamente es la manera en cómo el infante llega a desestresarse después de haber hecho actividades que haya sido muy agotadoras para él. Por lo tanto, se le denomina como la acción compensadora en cuanto al esfuerzo que ha puesto el niño (a) en otra serie de actividades que se dan de forma cotidiana.

A inicios del siglo XX (1923) el autor Buytendijk (1923) en relación al juego, sostiene que es también la actividad propia que demuestra el infante ya que también se le denomina como diversos resultados que dará a conocer el individuo como la ambigüedad en diversos aspectos ya sea en relación a la timidez, curiosidad, movimientos e impulsividad.

Por otro lado, según Beltrán (1991) sostiene que el juego nunca pierde su esencia así tenga por como partes diversos objetos. Sin embargo, Claparède afirma que esta teoría no va a explicar ciertas características importantes como: prohibir la definición de juego cuando existe algún tipo de relación con juguetes o la existencia de algún tipo de juegos en diversas etapas a lo largo de la vida, teniendo en cuenta que la actividad de forma lúdica debe estar separada.

En relación al psicoanálisis, el autor Freud (1965) señala que este es un modo de poder entender el juego que se está desarrollando. Cabe señalar que este tipo también tiene como principal propósito denominar al juego como parte de una expresión que tiene el hombre como instinto. Por otro lado, desde la perspectiva del psicoanálisis indica que el juego cuenta con importantes características como las siguientes: posee una adquisición de salida en cuanto a los conflictos, su valor es terapéutico y finalmente de forma personal también tiene relación con cada una de las preocupaciones. Es decir, de acuerdo a los elementos inconscientes es como se da de alguna manera un tipo de salida cuando el individuo adquiere placer.

Por otro lado, Piaget (1973). En efecto, Jean afirma en cuanto a la cognitiva del

juego que tiene una relación principalmente por la creación que conlleva la inteligencia ya que como resultado a esto va a obtenerse un juego que básicamente se encuentra asociado a esta etapa sensorio-motriz porque es aquí donde principalmente se desea cada una de estas operaciones netamente formales. Es decir, el juego generalmente está distribuido por diversos mecanismos que tienen como propósito la adquisición de una adaptación en el juego de manera que el infante al realizar la actividad va a poder relacionarse con su realidad utilizando cada esquema esencial en cuanto a sus conocimientos. Por esta razón, el infante tiende a repetir la acción cuantas veces sean necesarias hasta llegando a manipular objetos que resulten ser conocidas para cada uno.

Las dimensiones del juego según el Ministerio de Educación del Perú, al respecto el Ministerio de Educación del Perú (2012) en relación al juego, básicamente se han manifestado diferentes organizaciones que definen a cada uno de estos modelos establecidos. En efecto, la primera organización que se hará mención a continuación está asociada principalmente al desarrollo tanto de las preferencias como estimulación del infante.

El juego motor, este juego se basa en la búsqueda mediante la percepción generada y el propio cuerpo del infante. Existen diversas acciones que se puede mencionar para dar una mejor explicación como correr, lanzar algo, saltar un pie que son definidas a la vez como diferentes juegos que son motores. Es decir, el dominio del cuerpo es una característica importante dentro de este juego ya que el infante tiende a ejercitar su cuerpo y busca en otras ocasiones la forma de poder manifestarlo como parte de una actividad diaria. Sin embargo, este tipo de juego básicamente también requiere de ciertas características para que se pueda desarrollar de manera adecuada como el espacio, cuando se habla de este aspecto básicamente se debe tener en cuenta que debe ser amplio ya que el infante requiere expandirse por todo el lugar, además de contar con diversos objetos o espacios que también formen parte de ellos como rampas que se denominará como parte de un reto para cada uno de ello. Cabe resaltar que dentro de esta etapa también es fundamental que exista el desarrollo relacionado a la libre psicomotricidad.

El juego social, este juego principalmente se caracteriza por tener la capacidad de predominar cierto tipo de interacción que también tendrá que ser reconocido como objeto que forme parte a la vez dentro de esta actividad. Además, sostiene que se pueden dar diversos ejemplos de dicho juego en diferentes etapas de su vida como: el bebé aun tratando de jugar con el cabello de mamá o el cambio de voz que se irá notando poco a poco. En comparación, infantes con edad un poco más avanzada ya tienen la capacidad de poder llegar a interactuar con otras personas, teniendo como relevancia la auto regulación que debe existir en sí mismo. Es decir, este juego básicamente ayuda de forma positiva al infante ya que va a desarrollar en ellos diversas características como afecto, empatía, el acercamiento a las demás personas y la soltura que es requerida desde temprana edad.

El juego cognitivo, Principalmente tiene como propósito una adecuada búsqueda cognitiva del infante ya que esto surge desde la primera manipulación del infante en relación a objetos que estén en su entorno. Sin embargo, conforme va pasando el tiempo básicamente la inteligencia que forma parte del infante se comienza a activar obteniendo una buena resolución de algún problema que se le presente a futuro. Sin embargo, existen diversos objetos que permite dar a conocer este tipo de juego como cuando el infante intenta construir por esfuerzo propio una torre o diversos juegos de mesa que les permite desarrollar su capacidad.

Sobre la variable, el aprendizaje de las matemáticas, el aprendizaje de las matemáticas, al respecto Solar et al (2014) consiste en desarrollar un conjunto de competencias esto hacen referencia a la interpretación de información a través del razonamiento, la relación con los números y operaciones matemáticas ya que el individuo tiene la capacidad de poder entender cuál es la función en la que se va a desempeñar. Por otro lado, se señala que las competencias matemáticas están compuestas por diferentes aspectos como los siguientes: las relevancias matemáticas: Surge generalmente de manera cotidiana a lo largo de los años, la integración de procesos: Básicamente se relaciona con las diversas competencias de la modelización y se divide en etapas teniendo como relevancia la secuencia que debe darse, tales como: La sinterización del problema para luego utilizar como recurso un modelo

matemático, ejecutarlo y finalmente llegar a la solución correcta, la transversalidad: Este factor tiene como finalidad conllevar las relaciones de las definiciones matemáticas como por ejemplo la relación de los problemas matemáticos adecuados para llegar a un resultado utilizando competencias necesarias.

Asimismo, es importante mencionar que este desarrollo debe contener lo siguiente (Vivas, 2017): a) Es importante tener en cuenta que el alumno debe conllevar una tendencia cultural ya que cuando se encuentra en este tipo de situaciones demuestra de alguna manera las capacidades que posee como el argumentar, proponer o explicar este tipo de problemas demostrando los conocimientos que ya tiene. b) Promover de manera positiva una interacción en el aula es lo más recomendable para su aprendizaje ya que de esta forma es como va creciendo con un conjunto de valores y desenvolvimiento ideal en cada uno de ellos. c) Es esencial que el individuo desarrolle las capacidades mencionadas con anterioridad ya que es la mejor manera de poder desarrollar cada una de sus habilidades matemáticas y poder proponerse retos para ir enriqueciendo sus conocimientos.

La propuesta de Pólya para aprendizaje de las Matemáticas, principalmente tiene como finalidad lograr llegar a un resultado en cuanto a los problemas matemáticos y por ello hace referencia a un método que cuenta con estrategias que contribuirán para llegar al producto que se requiere.

Este método de la misma forma conlleva un proceso en el que el individuo tiene como propósito llegar a una respuesta correcta y para ello lo ideal es tomar en cuenta estos pasos: Primero es importante que exista una comprensión del problema planteado ya que es necesario razonar y entender algo sobre ello. Segundo es imaginar cual puede ser su mejor proceso de resolución para que finalmente a través de un análisis pueda elegir cual sería el mejor recurso para llegar al resultado adquirido.

Sin embargo, es importante resaltar que este método también afirma que cuando se requiere resolver algún problema matemático es necesario que primero el estudiante tenga alguna motivación ya que si existe de alguna forma algún desinterés no se centrará en el objetivo principal que es demostrar la resolución de dicho

problema. Por esta razón, el docente antes de poder plantearles dicho problema es necesario que tenga en cuenta lo siguiente: Primero es recomendable que tenga sepa cada uno de los recursos que tiene el infante para resolverlo y finalmente saber cuáles son sus vivencias para que se pueda relacionar a ello.

Por otro lado, cabe resaltar que el enfoque del método Polya también es llamado o considerado como el enfoque de resolución de problemas matemáticos ya que se basa en incentivar al estudiante a conllevar métodos de enseñanza para que lo relacione de alguna forma con problemas de la vida cotidiana que se necesita resolver de manera constante. (MINEDU, 2015). Básicamente, el propósito del método Polya es que principalmente está relacionado a los estudiantes ya que requiere que ellos resuelvan los problemas de manera correcta con entusiasmo y relacionándolo a su entorno ya que de esta forma es como se ayudarán de los recursos que tiene ya sea buscando información desde internet o entre otras cosas (MINEDU, 2015) Además, es esencial que el estudiante tome en cuenta cada uno de sus conocimientos para que de esta forma se tenga como resultado una resolución adecuada en los problemas matemáticos (MINEDU, 2015) Finalmente, este enfoque mencionado con anterioridad también toma en cuenta que los estudiantes verifiquen sus errores para que de esta forma pueda conocer más sobre el tema y a la vez alcanzar el objetivo principal que es llegar a una respuesta adecuada en cuanto al problema matemático que se le haya planteado. (MINEDU, 2015).

Por esta razón, de acuerdo al objetivo que tiene este método también existen un conjunto de reglas heurísticas que tienen como finalidad el interés que le toma el individuo para poder analizar y entender de manera detallada qué es lo que pide o a lo que se quiere llegar ya que cada una de las capacidades que conlleva es realmente útil para llegar a un resultado.

Polya para aprendizaje de las matemáticas, según Polya tiene los siguientes pasos:

Entendimiento del problema, este paso es principal para el proceso de resolución del problema ya que es importante que el individuo principalmente analice

lo que se requiere y volver a plantearlo con lo que ha entendido para que de manera individual razones y encuentre métodos que sean necesarios para la resolución de ello.

Asimismo, afirma que se debe estimular la memoria ya que lo ideal es visualizarlo de forma general y no detallada en el que pueda entenderse y sacar de ello los datos más importantes. (Polya,1989).

Sin embargo, es necesario que se adquieran también un conjunto de preguntas que los ayuden a analizar un poco más a ellos mismo como lo siguiente: ¿Qué es lo que requiere el problema? ¿Cuáles son los datos más importantes? ¿Qué recursos usaré? (Polya, 1989)

Proponer un plan, tal y como lo dice esta etapa, el principal objetivo es plantear un método teniendo en cuenta a la vez los recursos que se usaron en otros problemas matemáticos y que fueron útiles para que el resultado sea el correcto. Es decir, en esta etapa el estudiante tendrá la misión de poder encontrar información acerca del problema y buscar otros recursos para que de alguna manera diseñe o elija cuáles están relacionadas con el enunciado planteado tomando en cuenta las recomendaciones del maestro para que el proceso sea el más adecuado.

Es importante tomar en cuenta un conjunto de estrategias convenientes para ellos y de esta forma se debe tener en cuenta que al recordar preguntas como ¿Algún problema es parecido con otro? ¿El método es similar a otro? (Polya, 1989) también es importante hacerse este conjunto de preguntas para afirmar la resolución del problema como ¿Será útil usarlo? ¿Le falta algo en su método? ¿Se podría usar de otra forma? (Polya, 1989).

Realizar el plan, esta etapa tiende a ser la más importante ya que el método escogido será aplicado en el proceso de la resolución y por lo tanto es necesario analizar y a la vez comprobar cada uno de ellos para llegar a la respuesta correcta como ¿Se podrá demostrar? (Polya, 1989)

Asimismo, este método afirma que es importante iniciar con la estrategia más

rápida ya que primero se debe de haber entendido correctamente lo que busca el problema para poder cumplir detalladamente lo que necesite (Polya, 1989).

Es decir, el método de Polya tiene como propósito promover de alguna forma a los estudiantes para que resuelvan los problemas matemáticos que se le planteen de manera que las preguntas planteadas con anterioridad se deben hacer en todo el proceso, tratándose de esta forma un problema que se quiere resolver y no demostrar porque el análisis de ello sería diferente.

Analizar la resolución, en esta etapa se debe de analizar detalladamente cada resolución de dicho problema ya que se requiere que el estudiante se dé cuenta si hay algún error en ello o si básicamente hay otras estrategias que facilitarían la resolución del mismo. Para ello es importante también tener en cuenta un conjunto de interrogantes que los ayude a analizar y comprender lo que hicieron ellos mismo, tales como: ¿Se puede verificar la solución? ¿Se puede usar otra estrategia para su solución?, entre otros. (Polya, 1989).

Por otro lado, es importante tener en cuenta que en este paso también se debe tomar importancia a los comentarios de personas que tengan conocimiento del tema ya que se deberá analizar la resolución para mejorarlo y mirarlo de forma general. Asimismo, cuando se requiere de un análisis para la solución del enunciado es esencial que se hagan estas interrogantes como ¿Se puede verificar el razonamiento? ¿Se podrá emplear de alguna forma diferente? (Polya, 1989).

Las dimensiones de aprendizaje de las matemáticas, al respecto el Ministerio de Educación del Perú (2016) nos indica que es importante que se desarrolle un conjunto de competencias:

Dimensión 1, resolución de los problemas de cantidades, principalmente este tipo de resoluciones va a requerir de diversas estrategias según el resultado ideal para el tipo de problema planteado ya que el individuo tendrá la capacidad de poder utilizar el procedimiento adecuado para ello. Es decir, lo esencial es que aprendan de manera constante problemas acerca de números o cantidades planteando o resolviendo

diferentes tipos de operaciones matemáticas (Ministerio de Educación del Perú, 2016). Además, es importante mencionar que se debe analizar correctamente el problema para utilizar el tipo de competencias adecuadas y necesarias para ello. Es importante mencionar que la competencias mencionadas con anterioridad también está compuesta por diversas capacidades, tales como: Informa la comprensión obtenida por los problemas matemáticos: Quiere decir que principalmente el lenguaje usado en esto es numérico ya que expresa toda la definición numérica establecida, las cantidades son convertidas a expresión numérica: Principalmente conllevan un sistema conformado por propiedades adecuadas ya que hace referencia a la transformación que tienen los datos para finalmente llegar a ser expresado mediante números, teniendo en cuenta que no pierde nunca algún tipo de relación, se indica que tanto las resoluciones como las relaciones numéricas son ciertas: Hace referencia a la relación que existe en el área matemática y sus diversos elementos como los diferentes tipos de números, ya sean los racionales, los naturales y entre otros que tienden a resolverse con propiedades adecuados a ello, el uso de recursos y procedimientos adecuados para la resolución: Esto significa que el alumno se desenvuelve usando las propiedad y estrategias que le convenga para que su cálculo sea el más adecuado e ideal comparando las cantidades necesarias y utilizando sus conocimientos.

Dimensión 2, las resoluciones de los problemas de formas, movimientos y localización, este tipo de resolución se basa en todos los tipos de mediciones que pueda lograr hacer el individuo ya que es de esta manera es como empieza a diseñar diversos tipos de figuras o planos con estrategias que le servirá para más adelante. Es decir, hace referencia a la orientación que tiene el individuo en cuanto a su entorno porque de esta manera lograr definir características de los objetos que ve y tiene a su disposición como recurso (Ministerio de Educación del Perú, 2016). Sin embargo, cada una de sus competencias también están compuestas por las capacidades mencionadas a continuación: Informa la relación hallada entre la relación geométrica y las diferentes formas: Se basa en características principales que tienen las diversas formas geométricas como ubicaciones, propiedades o transformaciones de la misma. Se establecen las transformaciones de las diversas formas geométricas: Todas las

características que tienen estas figuras como las propiedades, movimientos, ubicación y entre otros se originan desde la construcción de su modelo adecuado, se afirma la relación geométrica: Se necesita verificar que las propiedades de estas figuras y sus elementos tengan una conexión desarrollada en esta capacidad ya que utiliza básicamente la estrategia de sus exploraciones en el entorno, se planteamiento de métodos para obtener relación con el entorno: En este tipo de capacidad es importante ejecutar todas las estrategias que tenga el estudiante ya que lo que se requiere es convertir, trazar o medir todas las formas geométricas encontradas.

El estudio se justificó por las siguientes razones:

La investigación fue relevante a desarrollarse porque fue importante realizar el estudio para conocer el uso de los juegos y como se relaciona con aprendizaje de las matemáticas en los niños de cinco años, para luego recomendar acciones pertinentes para revertir el problema planteado para la mejora de la educación de la niñez.

El estudio se realizó para ampliar y profundizar los conocimientos sobre los juegos y aprendizaje de las matemáticas, luego estableció una relación para luego llegar a resultados y recomendar acciones a bien de los educandos y educadoras consideradas en la investigación.

El beneficio social del estudio fue a favor de los niños de educación inicial porque se contará con un diagnóstico sobre la relación entre el juego y aprendizaje de las matemáticas, en vista de que los resultados sirvieron para sugerir acciones para revertir el problema, por otro lado, las recomendaciones orientarán a las educadoras para desarrollar actividades de aprendizaje contando como fundamentos los resultados y conclusiones del estudio.

El aporte científico del estudio fue para la sociedad, porque brinda una información actualizada con resultados que encaminen a recomendaciones para mejorar la educación de la niñez, además se usó una metodología de investigación funcional, e instrumentos validados y confiables, que sirvieron como referentes a las futuras investigaciones, también la información se usará como fuente de consulta sobre

el uso de los juegos y aprendizaje de las matemáticas en la educación de la niñez.

El problema del estudio fue:

En la actualidad muchas familias muy poco se dedican a jugar con sus menores hijos, enfatizando mayor tiempo en la dedicación a las redes sociales asignado a sus menores los videojuegos o algo tecnológico y sedentario sin ninguna duda perjudicando el desarrollo integral del niño.

Por otro lado, en mi desempeño laboral como maestra de educación inicial he evidenciado que muchos niños se entusiasman por jugar que consiste en correr, saltar, gatear, aplaudir, caminar, armar, etc; y por otro lado el Ministerio de Educación promueve el aprendizaje de las matemáticas dentro del enfoque resolución de problemas.

En el ámbito Internacional las evaluaciones constantes que se dan a los estudiantes promovidos por Banco Mundial o las evaluaciones Pisa nos ubican en los últimos lugares, evidenciándose el poco desarrollo de lenguaje de nuestros estudiantes, entonces nos urge conocer a profundidad el desarrollo de las competencias matemáticas de nuestros niños para contar con ciudadanos eficientes en la vida.

En el ámbito nacional, en la Evaluación Censal de Estudiantes y la Evaluación Muestral de Estudiantes, aplicadas en el mes de octubre y noviembre del año 2018, y cuyos resultados fueron publicados en el mes abril del año 2019 en lo se observan desempeños diferenciados y retrocesos. En el ámbito nacional, existe un consenso sobre la crisis del aprendizaje en el Perú; esta situación se ha detectado a partir de 1996, a través de las continuas evaluaciones realizadas por el Banco Mundial, la UNESCO, el Ministerio de Educación a través de la Unidad de Medida de Calidad y PISA.

En PRONOEI Antival B, Supe, la preocupación de padres y educadoras por lograr que los educandos aprendan las matemáticas y además de forma divertida es una preocupación porque indican que muchos no logran las niveles de logro esperado,

además la formación integral de los niños que plantea el PRONOEI implica desarrollar las competencias matemáticas desde los primeros años de vida, entonces podemos deducir que estamos con un problema con nuestros niños y niñas de educación inicial, por ello planteo el siguiente problema de investigación.

Por lo tanto, fue planteado el siguiente problema a investigar:

¿Cuál es la relación entre los juegos y aprendizaje de las matemáticas en los niños de en los niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022?

La definición conceptual, se plantea a continuación:

Sobre el juego como una actividad fundamental ocasionando de alguna forma cada comportamiento como parte de la estructura que lo conlleva. Principalmente se caracteriza por alcanzar mucho más de lo imaginado ya sea sobrepasando el espacio por lo que el juego tiende ser una actividad de forma lúdica en la que se lleva a cabo por todas las etapas de la vida del ser humano (Piaget, 1991).

Además, sobre la variable 2, aprendizaje de las matemáticas, al respecto Solar et al (2014) indica que consiste en desarrollar un conjunto de competencias esto hacen referencia a la interpretación de información a través del razonamiento, la relación con los números y operaciones matemáticas ya que el individuo tiene la capacidad de poder entender cuál es la función en la que se va a desempeñar.

Definición operacional, se detalla a continuación:

La variable 1, la variable uso de los juegos se medirá con una guía de observación teniendo en cuenta tres escalas: Nunca= 1, a veces=2 y Siempre=3 y luego se consolidará con baremos que tiene las siguientes escalas: Nunca= 18 a 30, a veces= 31 a 48 y siempre= 49 a 54.

La variable 2, la variable aprendizaje de la matemática se medirá con una guía de observación teniendo en cuenta tres escalas: En inicio= 1, En proceso=2 y En logrado=3 y luego se consolidará con baremación con las siguientes escalas: En inicio = 12 a 20, en Proceso= 21 a 28 y en Logrado= 29 a 36.

La hipótesis del estudio fue:

El uso de los juegos se relaciona significativamente con el aprendizaje de la matemática en los niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022.

Los objetivos del estudio, fueron:

Objetivo general fue: Determinar la relación entre el uso de los juegos y el aprendizaje de la matemática en los niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022.

Objetivos específicos, son los siguientes:

Describir la frecuencia de uso de los juegos de los niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022.

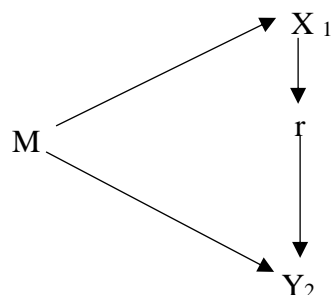
Identificar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en los niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022.

## Metodología

El presente estudio fue de tipo descriptiva de corte transversal, porque las variables no se van a manipular, es decir se van a narrar las observaciones tal ocurren en un tiempo determinado. Al respecto Bernal (2010) afirmó que un estudio transversal que consiste en recoger información del objeto del estudio por única vez y en un solo momento definido.

El diseño de investigación fue no experimental, correlacional descriptivo y de corte transaccional. Es de diseño no experimental porque en el estudio no se manipulará las variables, es de corte transversal porque se recolectó la información en un solo momento, es de diseño correlacional, dado que la finalidad es encontrar la relación entre el juego y aprendizaje de la matemática (Bernal, 2010).

En el estudio se utilizó el siguiente esquema:



Donde:

M: Muestra.

$X_1$ : Observación de la variable 1:

$Y_1$ : Observación de la variable 2:

r: Rho de Spearman ( $X_1$   $Y_1$ )

Además, la población muestral estuvo conformada por 14 niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022, matriculados en el año escolar 2022. La muestra considera es no probabilístico e intencional. Para mayor claridad se detalla a continuación:

**Tabla 1**

*Población muestral*

PRONOEI Antival B	
Edad	Cantidad
3 años	5
4 años	5
5 años	4
Total	14

Fuente: Nomina de matriculados del año escolar 2022.

La técnica del presente estudio fue la observación al respecto Carrasco (2013) quien afirma que es un proceso con un propósito de registrar las características, propiedades y/o cualidades de los sujetos u objetos de estudio.

En el presente estudio se utilizó como instrumento de recolección de información dos guías de observación:

Guía de observación 1: Uso de los juegos, este instrumento se administró a 14 niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022. La guía de observación de uso de los juegos constó de 18 ítems y abarca las 3 dimensiones de la variable, y la duración de la aplicación es aproximadamente 15 minutos por cada niño.

El valor es el siguiente:

Nunca = 1

A veces = 2

Siempre = 3

Guía de observación 2: Aprendizaje de las matemáticas, este instrumento se administró a los 14 niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022. La guía de observación de Aprendizaje de las matemáticas constó de 15 ítems y abarcó las 2 dimensiones de la variable, y la duración de la aplicación es aproximadamente 15 minutos por cada niño.

El valor es el siguiente:

En inicio = 1

En proceso = 2

En logrado = 3

La validación de los instrumentos de recolección de información se dio con las siguientes profesionales que se detallan a continuación:

**Tabla 2**

*Evaluación de juicio de expertos para la variable 1: El juego 2: Aprendizaje de las matemáticas.*

N°	Validador (a)	DNI	Grado	Resultado de aplicabilidad
1	Mery Gladiz Landauro Villanueva	18104192	Magister	Aplicable
2	Tania Mirtha Condor Peralta	41544567	Doctora	Aplicable
3	Olga Flores Martínez	15859416	Magister	Aplicable

También, el instrumento se aplicó a diez infantes que se denominó como muestra piloto. Luego se calculó el Alfa de Cronbach lo cual resultó 0,835 y 0,825 lo que indican una buena fiabilidad del instrumento de recolección de información, es decir es confiable y aplicable, como se detalla a continuación:

**Tabla 3**

*Confiabilidad Alfa de Cronbach*

Variable	Estadísticas de fiabilidad	
	Alfa de Cronbach	N de elementos
El Juego	0,835	18
Aprendizaje de las matemáticas.	0,825	12

El procesamiento y el análisis de los datos consistió en registrar, realizar el agrupamiento, representación e interpretación de la información con el propósito de

detallar los hallazgos de la investigación, sobre esto Bernal (2 010) expresa que procesamiento de información conste en realizar la agrupación de información en tabla y/o figura además en seguida set interpretado y evidenciado los resultados del estudio.

Se construyo tabla y figura estadísticos descriptivos e inferenciales que evidencia los resultados de la investigación, esto se detalla a continuación.

**Tabla 4**

*Estadístico para procesamientos de los datos*

<b>Estadística descriptiva</b>	<b>Estadística inferencial</b>
Tabla y figura de frecuencia absoluta y porcentual.	Rho de Spearman

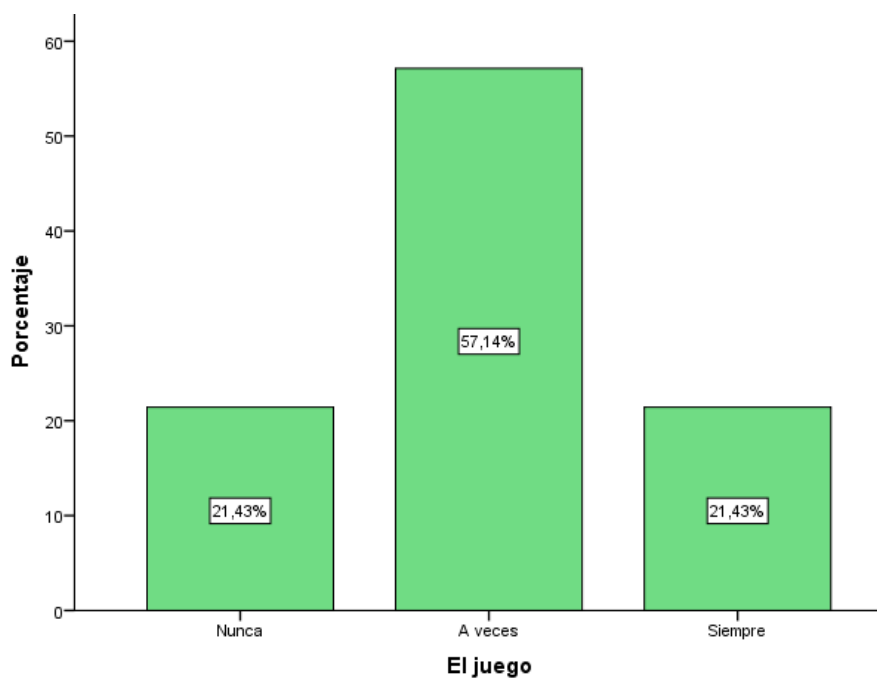
## Resultados

La investigación se denominó “Los juegos y el aprendizaje de las matemáticas en niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022” el resultado del estudio organizado en tablas y figuras por lo objetivos específicos y luego el general se detallarán a continuación:

**Tabla 5**

*La frecuencia de uso de los juegos de los niños años.*

Nivel	N	%
Nunca	3	21,43
A veces	8	57,14
Siempre	3	21,43
Total	14	100,00



**Figura 1:**

*La frecuencia de uso de los juegos de los niños.*

**Fuente:**

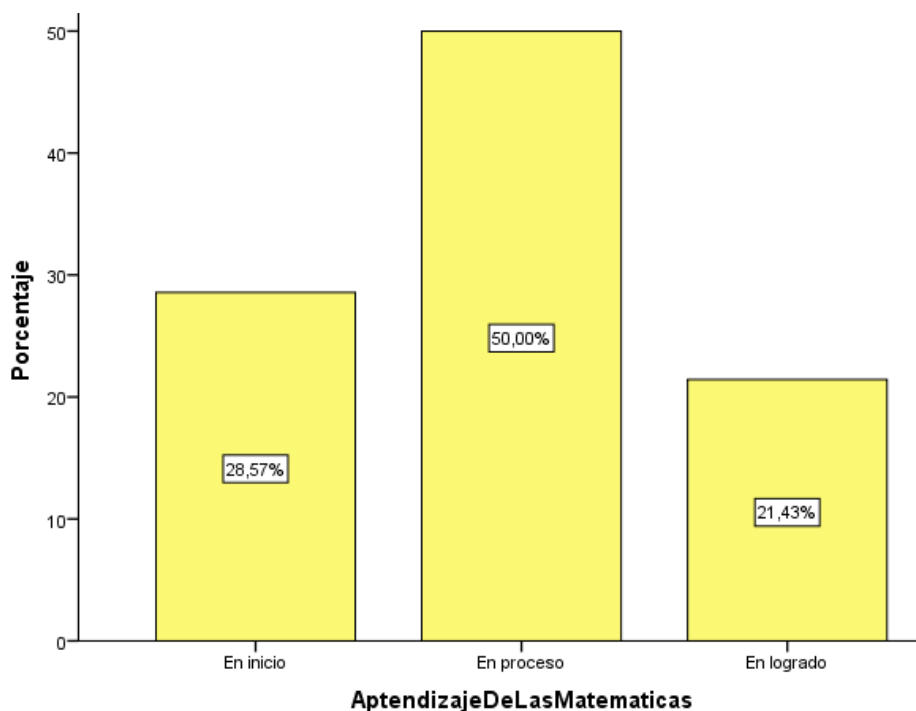
*Tabla 5*

Sobre la frecuencia de uso de los juegos de los niños años en la tabla 5 y figura 1, se evidencia lo siguiente: el 21,43% de infantes observados se ubican en nunca, mientras que el 57,14% en a veces y el 21,43% en siempre, en tal sentido, la mayoría de los educandos infantes se ubican en a veces de la frecuencia de uso de juego.

**Tabla 6**

*El nivel de aprendizaje de las matemáticas en los niños.*

Nivel	N	%
En inicio	4	28,57
En proceso	7	50,00
En logrado	3	21,43
Total	14	100,00



**Figura 2**

*El nivel de aprendizaje de las matemáticas en los niños.*

**Fuente:**

Tabla 6

Sobre el nivel de aprendizaje de las matemáticas en los niños en la tabla 6 y

figura 2, se evidencia lo siguiente: el 28,57% de infantes observados se ubican en nivel inicio, mientras que el 50,00% en proceso y el 21,52% en logrado, en tal sentido, la mayoría de los educandos infantes se ubican en nivel proceso de aprendizaje de las matemáticas.

La prueba de hipótesis, fue como se detalla:

**Tabla 7**

*Correlación entre juego y de aprendizaje de las matemáticas en infantes.*

		<b>Correlaciones</b>		
			El Juego	Aprendizaje de las matemáticas
Rho de Spearman	El Juego	Coeficiente de correlación	1,000	,927**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	14	14
	Aprendizaje de las matemáticas	Coeficiente de correlación	,927**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	14	14

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Sobre la relación entre juego y aprendizaje de las matemáticas en los niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022, en tabla 7 del estudio, se acepta la hipótesis de investigación (Rho de Spearman = 0,927 y p-valor=0,000< 0,05), entonces, se puede afirmar que, a mayor uso del juego, también es mejor el aprendizaje de las matemáticas.

## **Análisis y discusión**

En el estudio se logró obtener los resultados relevantes que a continuación se analiza y se discute con los hallazgos de los investigadores citados en los antecedentes, que a continuación se detalla:

Al determinar la relación entre el uso de los juegos y el aprendizaje de la matemática en los niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022, en ello se asevera una relación significativa además positiva y alta, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación, esto corroborado con Rho de Spearman = 0,927 y p-valor=0,000< 0,05, entonces, se puede afirmar que, a mayor uso del juego, también es mejor el aprendizaje de las matemáticas, lo que coincide con Gavedia (2018) quien entre los resultados destaca que existe una relación de Rho=0.817, esto indica que existe una relación alta y positiva, además significativa esto corroborado con p=0, 000 es decir (p<.05), además Ayala (2018) entre los resultados logra evidenciar una relación con coeficiente de  $r= 0.904$ , mientras que ., mientras que Cotrina (2022) entre los resultados se tuvo Spearman Rho = 0.970 además significativo p-valor=0,000<0,050, lo que evidencia que existe una relación alta y positiva entre los juegos y el aprendizaje de la matemática, además 5.30% en inicio y 52.60%, 10.5% en logrado en proceso del juego didácticos, mientras en matemática el 21.1% en inicio, el mismo porcentaje en proceso y en logrado. En conclusión, se afirma que existe una relación positiva alta y significativa entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las matemáticas; por lo tanto, bajo lo indicado en líneas arriba en el presente párrafo se afirma que existe una relación significativa entre el juego y aprendizaje de las matemáticas esto quiere decir a mayor uso del juego, también es mejor el aprendizaje de las matemáticas

Al describir la frecuencia de uso de los juegos de los niños del PRONOEI en ello se evidencio lo siguiente: el 21,43% de infantiles observados se ubican en nunca, mientras que el 57,14% en a veces y el 21,43% en siempre, en tal sentido, la mayoría de los educandos infantiles se ubican en a veces de la frecuencia de uso de juego, lo que coincide con Gavedia (2018) quien entre los resultados destaca que el 52,90% se ubican en nivel deficiente del juego didáctico además 35,30% en eficiente y el 11,80%

en regular, además Ayala (2018) entre los resultados que el 36.80% se ubican en inicio del juego lúdico y el 57.90% en proceso, mientras que 5.30%, en nivel satisfactorio, también Concha (2018) entre los hallazgos relevantes se tuvo que el 35,00% de infantes se ubican en nivel proceso y logrado del juego tradicional, mientras que en el aprendizaje de la matemática el 45,00% en inicio, mientras que Cotrina (2022) entre los resultados el 5.30% en inicio y 52.60%, 10.5% en logrado en proceso del juego didácticos, por lo tanto, bajo lo indicado en líneas arriba en el presente párrafo se afirma que la mayoría de los educandos infantes se ubican en a veces de la frecuencia de uso de juego

Al identificar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en los niños del PRONOEI , en ello se evidencia lo siguiente: el 28,57% de infantes observados se ubican en nivel inicio, mientras que el 50,00% en proceso y el 21,52% en logrado, en tal sentido, la mayoría de los educandos infantes se ubican en nivel proceso de aprendizaje de las matemáticas, lo que coincido con Gavedia (2018) quien entre los resultados destaca que el 41,20% en nivel medio, 29,40% nivel alto, y el 29,40% nivel bajo del aprendizaje de las matemáticas, además Ayala (2018) entre los resultados que el 5.30% en inicio, en 36.80% en proceso, y en 57.90% logro satisfactorio de aprendizaje de la matemáticas, como también Concha (2018) entre los hallazgos relevantes se tuvo en el aprendizaje de la matemática el 45,00% en inicio, mientras que Cotrina (2022) entre en matemática el 21.1% en inicio, el mismo porcentaje en proceso y en logrado, finalmente Justiniani (2019) entre sus resultados el 5,20% se ubican en el nivel inicio de la matemática, el 47,40% en nivel proceso, el 47,40% en logro, por lo tanto, bajo lo indicado en líneas arriba en el presente párrafo se afirma que la mayoría de los educandos infantes se ubican en nivel proceso de aprendizaje de las matemáticas.

## Conclusiones

A continuación, detallamos las conclusiones:

1. Se determinó la relación entre el uso de los juegos y el aprendizaje de la matemática en los niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022, en ello se asevera una relación significativa además positiva y alta, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación, esto corroborado con Rho de Spearman = 0,927 y p-valor=0,000< 0,05, entonces, se puede afirmar que, a mayor uso del juego, también es mejor el aprendizaje de las matemáticas
2. Se describió la frecuencia de uso de los juegos de los niños del PRONOEI en ello se evidencio lo siguiente: el 21,43% de infantes observados se ubican en nunca, mientras que el 57,14% en a veces y el 21,43% en siempre, en tal sentido, la mayoría de los educandos infantes se ubican en a veces de la frecuencia de uso de juego.
3. Identificar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en los niños del PRONOEI, en ello se evidencia lo siguiente: el 28,57% de infantes observados se ubican en nivel inicio, mientras que el 50,00% en proceso y el 21,52% en logrado, en tal sentido, la mayoría de los educandos infantes se ubican en nivel proceso de aprendizaje de las matemáticas.

## **Recomendaciones**

A continuación, se detallan las recomendaciones:

- A la comunidad educativa del PRONOEI Antival B, Supe, se sugiere implementarse con materiales y recursos didácticos para desarrollar actividades de aprendizaje a base en el juego porque se relaciona de forma significativa con el aprendizaje de las matemáticas de los infantes de nivel inicial.
- A las autoridades de del PRONOEI Antival B, Supe se recomienda promover talleres para capacitar a las educadoras para mejorar las habilidades pedagógicas sobre el uso de juegos, porque a mejor uso de juego también es mejor el aprendizaje de las matemáticas en los educandos de nivel inicial.
- A las educadoras de nivel inicial del PRONOEI Antival B, Supe, se recomienda usar métodos y estrategias innovadores y creativos en las actividades de aprendizaje basados en juego, porque se relaciona significativamente el aprendizaje de las matemáticas.
- Se recomienda a proseguir con las investigaciones para ampliar y profundizar la investigación sobre la relación entre juego y aprendizaje de las matemáticas en los infantes de nivel inicial del PRONOEI Antival B, Supe.

## Referencias Bibliográficas.

- Alvarez, M. (2 001). *Pequeños lectores, escritores y poetas. Juegos de lenguaje para niños*. Educere, Universidad de los Andes. Venezuela.
- Ayala, L. (2018). *Juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo-2018*. (Tesis para titulación). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3241760>
- Beltrán, J. (1 991). *Sentido psicológico del juego*. Triperro (Ed.). Juegos, juguetes y ludotecas. Publicaciones Pablo Montesino. Madrid, España.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación*. Pearson Educación, Colombia.
- Buytendijk. (1 923). *Bildung der Jugend durch lebendiges Tun-Educación de la juventud a través de actividades vivas*. Der Neue Geist-Verlag. Holanda.
- Cadena, A. (2 003). *El desarrollo de los niños a través de los juegos*. Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Carrasco, S. (2013). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos. Perú.
- Gavedia, G. (2018). *Los juegos didácticos en el desarrollo del área de matemática en niños del 1er grado de primaria de la institución educativa Mercedes Indacochea Lozano de Huacho, 2016*. (Tesis de titulación). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3243083>
- Grooss, K. (1 898). *Los juegos*. Paris: alcan editiur. Paris-España.
- Concha, I. (2018). *Juegos tradicionales y aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 297 Huipoca – Ucayali, 2020*. (Tesis para titulación). Pucallpa: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27415/APRENDIZAJE\\_CONSERVACION\\_CONCHA\\_%20CASTRO\\_ISELA\\_%20XIOMARA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27415/APRENDIZAJE_CONSERVACION_CONCHA_%20CASTRO_ISELA_%20XIOMARA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cotrina, V. (2022). *Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E.P. Sagrado Corazón de Jesús Casa Grande Ascope 2020*. (Tesis para titulación). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3275742>

Freud, S. (1 920). *Más allá del principio de placer*. 2º edición. Editorial Biblioteca Nueva. Madrid. España.

Fröbel, F. (1 887). *The education's Man*. Traducción de WN Hailmann D. Appleton y Cía. WN Hailmann D. Appleton. Nueva York, EUA

Freire, M. (1 989). *La evolución Sicológica del niño*. Grijalbo. Barcelona. España

Hall, S. (1 904). *Teoría de la recapitulación*. Nueva York. Appleton. España.

Huizinga, J. (1 938). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza 2 000. España.

Jiménez , C. (2 008). *El juego, nuevas miradas desde la neuro-pedagogía*. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.

Justiniani, X. (2019). *Aprendizaje en el área de matemáticas en niños de 5 años en la I.E.I. N° 072 "Santa Rosita de Lima", Rímac – 2019*. (Tesis de pregrado). Lima: Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/72963>

U.N.I.C.E.F. (2 006). *Convención sobre los Derecho del Niño* · UNICEF Comité Español /7. España: IMPRENTA.

Lazarus, M. (1 883). *La teoría de la relajación*. Universidad de Bersia. Berlin.

Ministerio de Educación del Perú. (2 012). *Favoreciendo la Autonomía y el Juego*.

Lima: Impreso en Perú. Lima-Perú.

Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Programación Curricular de Educación Inicial*.: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacioninicial.pdf>

MINEDU. (2015). *¿Qué y cómo aprenden nuestros?* Lima: Revista Rutas del Aprendizaje. Versión 2015.

Piaget, J. (1 995). *Seis estudios de Psicología*. Colombia: Labor, S.A.

Pólya, G. (1987). *Cómo plantear y resolver problemas*. México D. F: Trillas.

Ortega, R. (1 992). *Infantil y construcción social de los conocimientos*. Sevilla: Al-far.

R.A.E. (2 006). *Asociación de Academias de la Lengua Española*. Espasa Calpe, 2006. España.

Rubio, C. (1 980). *Los juegos populares aplicado a la educación*. Madrid: cincel. España.

Sáenz, M. (2018). El juego como estrategia didáctica y la resolución de problemas en el área lógico matemática de los estudiantes del 3° grado de primaria de la Institución Educativa Pablo Patrón, Lurigancho-Chosica de la UGEL N° 06, 2016. (Tesis para maestría). Lima: Universidad Peruana Unión. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2823216>

Spencer, H. (1 985). *Los principios de psicología*. Madrid: Espasa-Calpe. España.

Solar, H., García, B., Rojas, F. y Coronado, A. (2014). *Propuesta de un Modelo de Competencia Matemática como articulador entre el currículo, la formación de profesores y el aprendizaje de los estudiantes*. México: Grupo Santillana México.

Vygotsky. L. (1 982). *Los juegos y función en el desarrollo síquico del niño*. Leningrado: Instituto Pedagógico Estatal de Hertzs.

- Vivas, J. (2017). *Competencias matemáticas a través del estudio de las funciones reales en los estudiantes del I ciclo de la escuela de ingeniería de sistemas UCV Piura, 2016*. (tesis para optar el grado de maestro). Piura: Universidad Cesar Vallejo.
- Zuberman, J. (2 000). *Ciento 6 juego en el agua*. Buenos Aires: Paidós. Argentina.

## **Anexos**

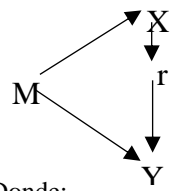
**Anexo 1.** Matriz de operacionalización de las variables.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
<b>El juego</b>	Sobre el juego como una actividad fundamental ocasionando de alguna forma cada comportamiento como parte de la estructura que lo conlleva. Principalmente se caracteriza por alcanzar mucho más de lo imaginado ya sea sobrepasando el espacio por lo que el juego tiende ser una actividad de forma lúdica en la que se lleva a cabo por todas las etapas de la vida del ser humano (Piaget, 1991).	La variable uso de los juegos se medirá con una guía de observación teniendo en cuenta tres escalas: Nunca= 1, a veces=2 y Siempre=3 y luego se consolidará con baremos que tiene las siguientes escalas: Nunca= 18 a 30, a veces= 31 a 48 y siempre= 49 a 54.	Motor	Motricidad	1.	Ordinal: Nunca A veces Siempre
					2.	
					3.	
				Manipulación	4.	
					5.	
					6.	
			Social	Equilibrio-Fuerza	7.	
					8.	
				Compañerismo	9.	
					10.	
				Las normas	11.	
					12.	
			Cognitivo	Habilidades sociales	13.	
					14.	
				La memoria	15.	
					16.	
				La creatividad	17.	
					18.	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Aprendizaje de la Matemáticas	El aprendizaje de las matemáticas, al respecto Solar et al (2014) indica que consiste en desarrollar un conjunto de competencias esto hacen referencia a la interpretación de información a través del razonamiento, la relación con los números y operaciones matemáticas ya que el individuo tiene la capacidad de poder entender cuál es la función en la que se va a desempeñar	La variable aprendizaje de la matemática se medirá con una guía de observación teniendo en cuenta tres escalas: En inicio= 1, En proceso=2 y En logrado=3 y luego se consolidará con baremación con las siguientes escalas: En inicio = 12 a 20, en Proceso= 21 a 28 y en Logrado= 29 a 36.	Resolución de problemas de cantidad	Relación de objetos	1.	Ordinal: En inicio En proceso En logrado
				Seriación	2.	
				Correspondencia	3.	
				Cuantificadores	4.	
				Conteo	5.	
				Números ordinales	6.	
			Resolución de problemas de forma, movimiento y localización	Formas	7.	
				Medidas	8.	
				Ubica	9.	
					10.	
				Representación	11.	
				Estrategias	12.	

**Anexo 2.** Matriz de consistencia

**TÍTULO:** Los juegos y el aprendizaje de las matemáticas en niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>¿Cuál es la relación entre los juegos y aprendizaje de las matemáticas en los niños de en los niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022?</p>	<p><b>VARIABLE 1:</b> Uso del juego <b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juego motor</li> <li>- Juego social</li> <li>- Juego cognitivo</li> </ul> <p><b>VARIABLE 2:</b> Aprendizaje de las Matemáticas <b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Resuelve problemas de cantidad.</li> <li>- Resuelve problemas de movimiento, forma y localización</li> </ul>	<p><b>Objetivo general.</b> Determinar la relación entre el uso de los juegos y el aprendizaje de la matemática en los niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022.</p> <p><b>Objetivos específicos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Describir la frecuencia de uso de los juegos de los niños del PRONOEI Antival B, Supe , 2022.</li> <li>- Identificar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en los niños en los niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022.</li> <li>- Establecer la relación entre el uso de los juegos y el aprendizaje de las matemáticas en los niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022</li> </ul>	<p>El uso de los juegos se relaciona significativamente con el aprendizaje de la matemática en los niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022</p>	<p><b>Tipo de Investigación:</b> Básico <b>Diseño de Investigación:</b> No experimental, correlacional descriptivo de corte transaccional.</p> <p>En el estudio se utilizo el siguiente esquema:</p>  <pre> graph TD     M --&gt; X     M --&gt; Y     X -- r --&gt; Y     </pre> <p>Donde: M: Muestra. X<sub>1</sub>: Observación de la variable 1. Y<sub>1</sub>: Observación de la variable 2. r: Rho de Spearman (X<sub>1</sub> Y<sub>1</sub>)</p> <p><b>Población y Muestra:</b> 14 niños en los niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022.</p> <p><b>Técnica e Instrumento de recolección de datos:</b> <b>Técnica:</b> Observación <b>Instrumento:</b> Guía de observación 1: Uso del juego Guía de observación 2: Aprendizaje de las matemáticas</p>

## Guía de observación

### Uso de los JUEGOS

Estimada investigadora observar al niño y marque con un aspa (x) en lo que cree convenientemente según su observación:

Niño (a): .....

Ítem	Nunca	A veces	Siempre
1. Realiza movimientos con un propósito.			
2. Usa sus segmentos finos al jugar.			
3. Utiliza los segmentos gruesos al jugar.			
4. Manipula objetos o juguetes para recrearse al jugar.			
5. Presiona los objetos para coger sin ninguna dificultad.			
6. Al jugar con las extremidades inferiores mantiene equilibrio sobre un pie y se traslada.			
7. Utiliza la fuerza según el propósito al jugar.			
8. Comparte juego con sus compañeros y disfruta.			
9. Soluciona algunas dificultades de forma pacífica y democrática.			
10. Establece normas para jugar y las respeta.			
11. Propone normas que van regular su comportamiento durante el juego.			
12. Práctica la tolerancia al perder y al esperar su turno al jugar.			
13. Llega a consensos con sus compañeros al jugar.			
14. Juega con actividades que consiste recordar y describir sucesos o objetos			
15. Juega con textos lúdicos (trabalenguas, adivinanzas, pregones, rimas) para mejorar su aprendizaje.			
16. Después de jugar reflexiona sobre sus acciones desarrolladas.			
17. Crea variantes de los juegos, expresando su creatividad.			
18. Utiliza materiales y/o recursos para expresar la originalidad de sus juegos.			

**Baremo: Uso del juego**

<b>Niveles</b>	<b>Intervalo</b>
Nunca	18 a 30
A veces	31 a 48
Siempre	49 a 54

**CALIFICATIVO:**

<b>NIVEL</b>	<b>PUNTAJE</b>

## Guía de observación

### Aprendizaje de la matemática

Estimada investigadora observar al niño y marque con un aspa (x) en lo que cree convenientemente según su observación.

Niño (a): .....

Ítem	Nunca 1	A veces 2	Siempre 3
1. Relaciona los objetos de su entorno cercano considerando las características.			
2. Ordena los objetos considerando el tamaño.			
3. Relaciona uno a uno los objetos de su entorno.			
4. Usa expresiones como muchos y pocos para indicar cantidades.			
5. Contabiliza los objetos hasta cinco.			
6. Ordena los objetos considerando las expresiones: primero, segundo y tercero.			
7. Relaciona objetos considerando la similitud en la forma			
8. Relaciona objetos con medidas afines y las expresa con su cuerpo o palabras.			
9. Ubica los objetos relacionándolos entre ellos.			
10. Ubica a su cuerpo teniendo en referencia los objetos de su entorno cercano.			
11. Utiliza materiales concretos y dibujos para representar la vida cotidiana.			
12. Prueba resolver de diferentes formas una situación matemática.			

**Baremo: Aprendizaje de las matemáticas**

<b>Niveles</b>	<b>Intervalo</b>
En inicio	12 a 20
En proceso	21 a 28
En logrado	29 a 36

**Calificativo:**

<b>NIVEL</b>	<b>PUNTAJE</b>

## Confiabilidad

### a) Uso del juego

Tabla  
Alfa de Cronbach

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,835	18

### b) Aprendizaje de las matemáticas.

Tabla  
Alfa de Cronbach

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,825	12



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

**INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)**

**I. DATOS GENERALES:**

**1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:** Los juegos y el aprendizaje de las matemáticas en los niños

**2. INVESTIGADOR:** Montes Hilario, Gloria Delia

**3. OBJETIVO GENERAL:** Determinar la relación entre el uso de los juegos y el aprendizaje de la matemática en los niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022.

**4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:**

La población está conformada por todos niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022.

**5. TAMAÑO DE LA MUESTRA:** La población muestral del PRONOEI Antival B, Supe, 2022 está conformada por 22 los niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022, matriculados en el año escolar 2022

**6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

Guía de observación 1: Uso de los juegos

Guía de observación 2: Aprendizaje de la matemática

II. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE: Nalia Brígida Cruz Tapia

2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO: Lic. Educación Inicial.

3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA: Supervisora Pedagógica de las Instituciones Educativas de Gestión Privada. UGEL N.º 09 Huaura

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Indicadores De Evaluación								Observ.	
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores			
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No		
Uso del juego	El juego motor	Desarrollo motriz	1. Realiza movimientos con un propósito.	X		X		X		X			
			2. Usa sus segmentos finos al jugar.	X		X		X		X			
			3. Utiliza los segmentos gruesos al jugar.	X		X		X		X			
		Manipulación	4. Manipula objetos o juguetes para recrearse al jugar.	X		X		X		X			
			5. Presiona los objetos para coger sin ninguna dificultad.	X		X		X		X			
		Equilibrio-Fuerza	6. Al jugar con las extremidades inferiores mantiene equilibrio sobre un pie y se traslada.	X		X		X		X			
			7. Utiliza la fuerza según el propósito al jugar.	X		X		X		X			
	El juego Social	Compañerismo	8. Comparte juego con sus compañeros y disfruta.	X		X		X		X			
			9. Soluciona algunas dificultades de forma pacífica y democrática.	X		X		X		X			
		Las normas	10. Estables normas para jugar y las respeta.	X		X		X		X			
			11. Propone normas que van regular su comportamiento durante el juego.	X		X		X		X			
		Habilidades sociales	12. Práctica la tolerancia al perder y al esperar su turno al jugar.	X		X		X		X			
			13. Llega a consensos con sus compañeros al jugar.	X		X		X		X			
		El juego cognitivo	La memoria	14. Juega con actividades que consiste recordar y describir sucesos o objetos	X		X		X		X		
				15. Juega con textos lúdicos (trabalenguas, adivinanzas, pregones, rimas) para	X		X		X		X		

			mejorar su aprendizaje.								
			16. Después de jugar reflexiona sobre sus acciones desarrolladas.	X		X		X		X	
		La creatividad	17. Crea variantes de los juegos, expresando su creatividad.	X		X		X		X	
			18. Utiliza materiales y/o recursos para expresar la originalidad de sus juegos.	X		X		X		X	

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

**Lugar y fecha:**

Barranca, 01 de agosto del 2022.



-----  
Mery Gladiz Landsuro Villanueva  
DNI 18104192

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

Variable	Dimensión	Indicador	Items	Indicadores De Evaluación								Observ.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Aprendizaje de las matemáticas	Resolución de problemas de cantidad	Relación de objetos	1. Relaciona los objetos de su entorno cercano considerando las características.	X		X		X		X		
		Seriación	2. Ordena los objetos considerando el tamaño.	X		X		X		X		
		Correspondencia	3. Relaciona uno a uno los objetos de su entorno.	X		X		X		X		
		Expresiones	4. Usa expresiones como muchos y pocos para indicar cantidades.	X		X		X		X		
		Conteo	5. Contabiliza los objetos hasta cinco.	X		X		X		X		
		Números ordinales	6. Ordena los objetos considerando las expresiones: primero, segundo y tercero.	X		X		X		X		
	Resolución de problemas de forma, movimiento y localización	Formas	7. Relaciona objetos considerando la similitud en la forma	X		X		X		X		
		Medidas	8. Relaciona objetos con medidas afines y las expresa con su cuerpo o palabras.	X		X		X		X		
		Ubica	9. Ubica los objetos relacionándolos entre ellos.	X		X		X		X		
			10. Ubica a su cuerpo teniendo en referencia los objetos de su entorno cercano.	X		X		X		X		
		Uso de material	11. Utiliza materiales concretos y dibujos para representar la vida cotidiana.	X		X		X		X		
		Estrategias	12. Prueba resolver de diferentes formas una situación matemática.	X		X		X		X		

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

Lugar y fecha:

Barranca, 01 de agosto del 2022.



Mery Gladiz Landsuro Villanueva  
DNI 18104192

## II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. **APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** Olga Flores Martínez

2. **PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Licenciada en Educación Inicial y Magister en Pedagogía

4. **INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** Directora I.E. N.º N°370

## III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Indicadores De Evaluación								Observ.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Uso del juego	El juego motor	Desarrollo motriz	19. Realiza movimientos con un propósito.	X		X		X		X		
			20. Usa sus segmentos finos al jugar.	X		X		X		X		
			21. Utiliza los segmentos gruesos al jugar.	X		X		X		X		
		Manipulación	22. Manipula objetos o juguetes para recrearse al jugar.	X		X		X		X		
			23. Presiona los objetos para coger sin ninguna dificultad.	X		X		X		X		
		Equilibrio-Fuerza	24. Al jugar con las extremidades inferiores mantiene equilibrio sobre un pie y se traslada.	X		X		X		X		
	25. Utiliza la fuerza según el propósito al jugar.		X		X		X		X			
	El juego Social	Compañerismo	26. Comparte juego con sus compañeros y disfruta.	X		X		X		X		
			27. Soluciona algunas dificultades de forma pacífica y democrática.	X		X		X		X		
		Las normas	28. Estables normas para jugar y las respeta.	X		X		X		X		
			29. Propone normas que van regular su comportamiento durante el juego.	X		X		X		X		
		Habilidades sociales	30. Práctica la tolerancia al perder y al esperar su turno al jugar.	X		X		X		X		
	31. Llega a consensos con sus compañeros al jugar.		X		X		X		X			
El juego cognitivo	La memoria	32. Juega con actividades que consiste recordar y describir sucesos o objetos	X		X		X		X			

			33. Juega con textos lúdicos (trabalenguas, adivinanzas, pregones, rimas) para mejorar su aprendizaje.	X		X		X		X		
			34. Después de jugar reflexiona sobre sus acciones desarrolladas.	X		X		X		X		
		La creatividad	35. Crea variantes de los juegos, expresando su creatividad.	X		X		X		X		
			36. Utiliza materiales y/o recursos para expresar la originalidad de sus juegos.	X		X		X		X		

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

**Lugar y fecha:**

Barranca, 01 de agosto del 2022.

Mg. Olga Flores Martínez  
DNI: 41544567

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

Variable	Dimensión	Indicador	Items	Indicadores De Evaluación								Observ.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Aprendizaje de las matemáticas	Resolución de problemas de cantidad	Relación de objetos	1. Relaciona los objetos de su entorno cercano considerando las características.	X		X		X		X		
		Seriación	2. Ordena los objetos considerando el tamaño.	X		X		X		X		
		Correspondencia	3. Relaciona uno a uno los objetos de su entorno.	X		X		X		X		
		Expresiones	4. Usa expresiones como muchos y pocos para indicar cantidades.	X		X		X		X		
		Conteo	5. Contabiliza los objetos hasta cinco.	X		X		X		X		
		Números ordinales	6. Ordena los objetos considerando las expresiones: primero, segundo y tercero.	X		X		X		X		
	Resolución de problemas de forma, movimiento y localización	Formas	7. Relaciona objetos considerando la similitud en la forma	X		X		X		X		
		Medidas	8. Relaciona objetos con medidas afines y las expresa con su cuerpo o palabras.	X		X		X		X		
		Ubica	9. Ubica los objetos relacionándolos entre ellos.	X		X		X		X		
			10. Ubica a su cuerpo teniendo en referencia los objetos de su entorno cercano.	X		X		X		X		
		Uso de material	11. Utiliza materiales concretos y dibujos para representar la vida cotidiana.	X		X		X		X		
		Estrategias	12. Prueba resolver de diferentes formas una situación matemática.	X		X		X		X		

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

Lugar y fecha:

Barranca, 01 de agosto del 2022.

  
 -----  
 Mg.  Flores Martínez  
 DNI: 41544567

## II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. **APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** Dra. Tania Mirtha Condor Peralta

2. **PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Licenciada en Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje y Magister en docencia universitaria e investigación Superior.

5. **INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** Docente Universitario, especialista en educación Primaria e Inicial.

## III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Variable	Dimensión	Indicador	Items	Indicadores De Evaluación								Observ.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Uso del juego	El juego motor	Desarrollo motriz	37. Realiza movimientos con un propósito.	X		X		X		X		
			38. Usa sus segmentos finos al jugar.	X		X		X		X		
			39. Utiliza los segmentos gruesos al jugar.	X		X		X		X		
		Manipulación	40. Manipula objetos o juguetes para recrearse al jugar.	X		X		X		X		
			41. Presiona los objetos para coger sin ninguna dificultad.	X		X		X		X		
			Equilibrio-Fuerza	42. Al jugar con las extremidades inferiores mantiene equilibrio sobre un pie y se traslada.	X		X		X		X	
	43. Utiliza la fuerza según el propósito al jugar.	X			X		X		X			
	El juego Social	Compañerismo	44. Comparte juego con sus compañeros y disfruta.	X		X		X		X		
			45. Soluciona algunas dificultades de forma pacífica y democrática.	X		X		X		X		
		Las normas	46. Estables normas para jugar y las respeta.	X		X		X		X		
			47. Propone normas que van regular su comportamiento durante el juego.	X		X		X		X		
		Habilidades sociales	48. Práctica la tolerancia al perder y al esperar su turno al jugar.	X		X		X		X		
	49. Llega a consensos con sus compañeros al jugar.		X		X		X		X			
	El juego cognitivo	La memoria	50. Juega con actividades que consiste recordar y describir sucesos o objetos	X		X		X		X		
51. Juega con textos lúdicos (trabalenguas, adivinanzas, pregonos, rimas) para			X		X		X		X			

			mejorar su aprendizaje.								
			52. Después de jugar reflexiona sobre sus acciones desarrolladas.	X		X		X		X	
		La creatividad	53. Crea variantes de los juegos, expresando su creatividad.	X		X		X		X	
			54. Utiliza materiales y/o recursos para expresar la originalidad de sus juegos.	X		X		X		X	

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

Lugar y fecha:

Barranca, 01 de agosto del 2022.

  
 -----  
 Dra. Tania Mirtha Condor Peralta  
 DNI: 41544567

### ASPECTOS DE VALIDACIÓN


Variable	Dimensión	Indicador	Ítems	Indicadores De Evaluación								Observ.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Aprendizaje de las matemáticas	Resolución de problemas de cantidad	Relación de objetos	1. Relaciona los objetos de su entorno cercano considerando las características.	X		X		X		X		
		Seriación	2. Ordena los objetos considerando el tamaño.	X		X		X		X		
		Correspondencia	3. Relaciona uno a uno los objetos de su entorno.	X		X		X		X		
		Expresiones	4. Usa expresiones como muchos y pocos para indicar cantidades.	X		X		X		X		
		Conteo	5. Contabiliza los objetos hasta cinco.	X		X		X		X		
		Números ordinales	6. Ordena los objetos considerando las expresiones: primero, segundo y tercero.	X		X		X		X		
	Resolución de problemas de forma, movimiento y localización	Formas	7. Relaciona objetos considerando la similitud en la forma	X		X		X		X		
		Medidas	8. Relaciona objetos con medidas afines y las expresa con su cuerpo o palabras.	X		X		X		X		
		Ubica	9. Ubica los objetos relacionándolos entre ellos.	X		X		X		X		
			10. Ubica a su cuerpo teniendo en referencia los objetos de su entorno cercano.	X		X		X		X		
		Uso de material	11. Utiliza materiales concretos y dibujos para representar la vida cotidiana.	X		X		X		X		
		Estrategias	12. Prueba resolver de diferentes formas una situación matemática.	X		X		X		X		

#### OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento es aplicable.

Lugar y fecha:

Barranca, 01 de agosto del 2022.

  
 Dra. Tania Mirtha Condor Peralta  
 DNI: 41544567



Variable: Aprendizaje de las matemáticas												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	1	3	2	1	2	1	2	2	3	2	2	22
3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	1	2	29
3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	29
1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	15
2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	3	1	22
1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	18
3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	29
1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	15
2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	3	1	22
2	3	3	2	3	2	1	2	2	3	3	2	28
1	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	23
1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	15
2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	3	1	22
1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	18

## Repositorio Institucional



UNIVERSIDAD SAN PEDRO

# REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN



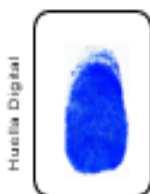
1. Información del Autor			
<b>MONTES HILARIO, GLORIA DELIA</b>	<b>44004789</b>	gdmh_22.10.86@hotmail.com	
<small>Apellidos y Nombres</small>	<small>DNI</small>	<small>Correo Electrónico</small>	
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional <sup>1</sup>			
<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			
5. Programa Académico			
EDUCACION INICIAL			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público <sup>2</sup> (efebau-regobamantca/hcmfwd/accasa)	<input type="checkbox"/> Acceso restringido <sup>2</sup> (efebau-regobamantca/hcmfwd/accasa) (*)		
<small>(*) En caso de restringido sustentar motivo</small>			

**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 <sup>3</sup>**

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. <sup>4</sup>



Firma

Importante

## Resultado de Turnitin

### Los juegos y el aprendizaje de las matemáticas en niños del PRONOEI Antival B, Supe, 2022

#### INFORME DE ORIGINALIDAD



#### FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.usanpedro.edu.pe">repositorio.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	6%
2	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	5%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
4	<a href="https://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="https://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1%
7	<a href="https://repositorio.unjfsc.edu.pe">repositorio.unjfsc.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
8	<a href="https://www.rte.espol.edu.ec">www.rte.espol.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%
9	<a href="https://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	

		<1 %
30	revistas.upeu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	vicente-franco-snte.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
32	www.dpam.es Fuente de Internet	<1 %
33	www.repositorioacademico.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	"Elaboración y validación de un instrumento de evaluación diagnóstica para medir las actitudes hacia el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de octavo año de enseñanza básica", Pontificia Universidad Católica de Chile, 2020 Publicación	<1 %
35	aleph23.uned.ac.cr Fuente de Internet	<1 %
36	edoc.pub Fuente de Internet	<1 %
37	repositorio.esan.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
38	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

39 [worldwidescience.org](http://worldwidescience.org)  
Fuente de Internet

<1 %

40 [www.nivelvirtual.net](http://www.nivelvirtual.net)  
Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo