

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



JUEGOS INFANTILES Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
MATEMÁTICOS EN NIÑOS DE CINCO AÑOS,
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA. REAL COLLEGE.
MOLLEPAMPA. CAJAMARCA, 2024

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial

Autora

García Chuquilin, Gloria

Asesor

Cueva Valverde, William

Código ORCID: 0000-0002-7514-0935

Cajamarca – Perú

2025

INDICE GENERAL

Tema	Pagina N°
Índice general.....	ii
Índice de tablas.....	iii
Índice de figuras.....	iv
Palabra clave: en español e inglés - línea de investigación.....	v
Constancia de originalidad.....	vi
Título.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract	ix
Introducción.....	1
Metodología.....	20
Resultados.....	27
Análisis y discusión.....	34
Conclusiones	36
Recomendaciones.....	37
Referencias Bibliográficas.....	38
Anexos.....	43

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	
Juegos infantiles en los niños de 5 años de la IE	27
Tabla 2	
Dimensiones de los juegos infantiles en los niños de 5 años de la IE	28
Tabla 3	
Resolución de problemas matemáticos en los niños de 5 años de la IE	29
Tabla 4	
Dimensiones de la resolución de los problemas matemáticos de los niños	29
Tabla 5	
Pruebas de normalidad	30
Tabla 6	
Correlación entre los juegos infantiles y los problemas matemáticos	30
Tabla 7	
Correlación entre los juegos infantiles y la dimensión 1	31
Tabla 8	
Correlación entre los juegos infantiles y la dimensión 2	31
Tabla 9	
Correlación entre los juegos infantiles y la dimensión 3	32

INDICE DE FIGURAS

Figura 1

Juegos infantiles en los niños de 5 años..... 35

Figura 2

Juegos infantiles por dimensiones en los niños..... 36

Figura 3

Resolución de problemas matemáticos en los niños de 5 años.....37

Figura

Dimensiones de la resolución de problemas matemáticos en los niños 38

PALABRA CLAVE Y LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Palabra Clave:

Tema	Juegos infantiles y resolución problemas matemáticos
Especialidad	Educación inicial

Keyword:

Tema	Children's games and solving mathematical problems
Especialidad	Education inicial

Línea de investigación

Línea de investigación	Teoría y Métodos Educativos
Área	Ciencias Sociales
Sub área	Otras ciencias sociales
Disciplina	Ciencias Sociales



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

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

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**JUEGOS INFANTILES Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS EN NIÑOS DE CINCO AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA. REAL COLLEGE. MOLLEPAMPA. CAJAMARCA, 2024**" del (a) estudiante: **GARCIA CHUQUILIN GLORIA**, identificado(a) con Código N° **2818200004**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **30%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 01 de abril de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



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

Juegos infantiles y resolución de problemas matemáticos en niños de cinco años, Institución Educativa Privada. Real College. Mollepampa.

Cajamarca, 2024

Children's games and mathematical problem solving in five-year-old children, Private Educational Institution. Real College. Mollepampa.

Cajamarca, 2024

RESUMEN

La investigación determinó el nivel de correlación entre las variables: juegos infantiles y resolución de problemas matemáticos en niños de inicial, en la Institución Educativa Privada. Real College. Mollepampa de Cajamarca en el año 2024, investigación básica, diseño correlacional, no experimental de corte transversal. La población muestral fue 21 niños, la técnica, la observación sistemática, y como instrumento una guía de observación para cada variable, validada por juicios de expertos con confiabilidad Alfa de Con Bracn ; en juegos infantiles se trabajó con las dimensiones: Juego cognitivo, motor y social y, en el caso de la segunda variable se tomó como base la teoría Polya con sus respectivas dimensiones. Los resultados para la variable juegos infantiles se encuentran en nivel alto 76%, en tanto para la segunda variable están en logro destacado 67%; Respecto a la correlación se hizo con la prueba estadísticas de Sperman; existe relación directa y positiva entre las variables del estudio, es decir, al aumentar los juegos infantiles mejora la resolución de problemas matemáticos con una rho de Spearman=, 992). En las dimensiones: Juegos infantiles y Traduce cantidades a expresiones numéricas, su rho de Spearman=, 986. En Comunica su comprensión sobre números y operaciones su rho de Spearman=, 918 y en Estrategias de procedimientos de estimación, su rho de Spearman=, 976, en todas ellas existe relación significativa muy alta.

ABSTRACT

The research determined the level of correlation between the variables: children's games and solving mathematical problems in preschool children, at the Private Educational Institution. Real College. Mollepampa de Cajamarca in 2024, basic research, correlational, non-experimental cross-sectional design. The sample population was 21 children, the technique, systematic observation, and as an instrument an observation guide for each variable, validated by expert judgments with Cronbach's Alpha reliability; in children's games, the dimensions: Cognitive, motor and social play were worked with and, in the case of the second variable, the Polya theory with its respective dimensions was taken as a basis. The results for the children's games variable are at a high level 76%, while for the second variable they are in outstanding achievement 67%; Regarding the correlation, it was done with the Spearman statistical test; there is a direct and positive relationship between the study variables, that is, increasing children's games improves the resolution of mathematical problems with a Spearman rho = 0.992. In the dimensions: Children's games and Translates quantities into numerical expressions, his Spearman rho = 0.986. In Communicates his understanding of numbers and operations, his Spearman rho = 0.918 and in Estimation procedure strategies, his Spearman rho = 0.976, in all of them there is a very high significant relationship.

INTRODUCCIÓN

Los conocimientos adquiridos para lograr la presente investigación han tenido como base fundamentos teóricos y prácticos y por ende trabajos que lo antecedieron como son los casos que a continuación se presentan

A nivel internacional, Guachizaca y Sánchez (2024) el objetivo fue conocer las nociones matemáticas y sus habilidades cognitivas en niños de Loja (Ecuador). Metodología, investigación básica su diseño cuasi experimental, enfoque mixto, alcance descriptivo. Trabajó con una población muestral de 22 niños, el instrumento fue el Manual de la prueba de pre cálculo que evaluó conceptos matemáticos, obteniendo como conclusiones la efectividad de los juegos didácticos al pasar de 77% de los niños a la zona alta, incrementando las habilidades matemáticas como: temporalidad; discriminación de figuras; seguir secuencias; seriar; clasificar por su forma, tamaño y color; ordenar; reconocer, contar y trazar números, demostrando mediante los resultados la relevancia de emplear estos recursos como herramientas pedagógicas que facilitan la enseñanza de las nociones matemáticas; asimismo, el 45% presentando dificultades en la noción de tiempo, discriminación de figuras, secuencias, seriaciones, trazar números siendo su nivel bajo.

De igual manera, Valbuena y García (2021) fomenta el pensamiento matemático en base a estrategias formativas desde la matemática relacionándolo con el juego en niños de inicial para impactar la práctica pedagógica inclusiva, metodología de enfoque cualitativo diseño cuasi experimental, la población muestral 16 niños; los instrumentos cuestionarios y las técnicas un diario de campo de preguntas abiertas aplicando juegos tecnológicos interactivos de acercamiento creativo a la matemática, como conclusión, se encontró que la propuesta educativa mejorar el aprendizaje significativo en el aula a partir de procesos formativos hasta el 78% demostrando que dichos juegos mejoran sus habilidades matemáticas. .

En las tesis nacionales esta Alegre y Loayza (2023) la investigación fue realizada en niños de 5 años de un jardín del Cuzco respecto a los juegos tradicionales y la resolución de problemas matemáticos; metodología fue enfoque cuantitativo con diseño no experimental de tipo transversal correlacional. Su población muestral fue de 18 niños. Los resultados muestran que los juegos tradicionales influyen significativamente en la capacidad de resolución de problemas de matemáticas en sus diferentes dimensiones, siendo una correlación positiva alta entre las variables al tener un $R_s = 0.813$.

De su parte, Márquez (2023) determinó la relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en 23 niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande (Piura). Estudio básico, de enfoque cuantitativo, con diseño correlacional, no experimental y de un solo corte transversal. Las conclusiones determinaron que existe correlación significativa entre las variables con un R_h Spearman de 0.647; concluyendo que a mayor juego se incrementa la competencia matemática, asimismo, la variable juego en su dimensión juego de roles, se ubican en 47.8 % en casi nunca, en la comparación de objetos y formas, en nunca con 43.5%.

Siguiendo con esa línea esta Jeri (2022) la investigadora planteó la relación entre las variables del estudio en 19 niños de cinco años ayacuchanos. Enfoque cuantitativo, con un diseño correlacional de corte transaccional, Su técnica fue la observación utilizando como instrumento la lista de cotejo validada por expertos con confiabilidad de 0.80 según el Alfa de Cron Bach. Los resultados afirman que existe una relación significativa entre variables con un Rho de Spearman de 0,673, siendo alta.

De su parte, Pineda (2022), desarrolló la investigación de juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en 12 niños de una población de 36 del San Francisco de Asís de Ayacucho. Metodología cuantitativa del nivel descriptivo y diseño correlacional, se utilizó la técnica de muestreo no probabilístico, donde cada unidad muestral tuvieron la probabilidad de ser seleccionadas; la observación fue su técnica y el instrumento la lista de cotejo, validado por expertos, para conocer la correlación se

hizo por Rho de Spearman, resultando esta alta al tener un $r = 0,858$ entre ambas variables.

Martínez (2021) se propuso conocer como el juego “El gusanito” se relaciona con la resolución de problemas de cantidad en 17 niños y niñas de 5 años de Ayacucho. Enfoque cuantitativo, de tipo explicativo y diseño pre experimental y longitudinal. Su técnica fue la observación y como instrumento una guía debidamente validados y confiables. Las conclusiones que arriba el investigador utilizando el coeficiente de Rho Sperman de 0.664 siendo alta positiva entre las variables del estudio.

De su parte, Cruz (2021) trabajó la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en 25 niños de los 65 años de edades de 5 años de Alto Trujillo. La metodología fue de tipo básico correlacional y diseño no experimental de corte transversal, su elección fue mediante la técnica del muestreo no probabilístico por conveniencia para ello lo hizo por medio de la observación sistemática y el instrumento aplicado fue una guía validada por expertos con una confiabilidad de 0.980 según Alfa de Cronbach, para la prueba de hipótesis fue por Rho Spearman, siendo muy alta positiva con un 0.971, categorizada en muy alta.

De acuerdo con Ancasi (2020) investigó la influencia entre los Juegos didácticos y resolución de problemas de cantidad en 11 niños de la Institución Educativa Inicial Ñapa central en Puno. Metodología cuantitativo con diseño experimental, utilizando un método de observación, su instrumento fue la lista de cotejo, su muestreo fue no probabilístico intencionado, en la recolección de datos empleó el Excel y en la prueba de hipótesis la estadística SPSS, Los resultados estableciendo que al aplicar el pos test el 100% mejor que en el pre test fue 36% en nivel Inicio, el 64% en proceso y 0% en logro previsto, concluyendo que los juegos didácticos mejoran significativamente en las capacidades de resolución de problemas de cantidad.

Finalmente, para Llanos (2020) al aplicar un Programa de juegos didácticos estos mejoran el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años en una Institución Educativa Mariano Melgar La Esperanza (Trujillo), partiendo esto por el bajo

rendimiento utilizando técnicas novedosas y actividades para lograr mejores resultados. Los resultados indicaron que el 90% llegó a logro previsto por lo que se puede afirmar que juegos didácticos mejoran el aprendizaje en el área de matemática.

Respecto a la fundamentación científica, la primera variable es Juegos infantiles; de acuerdo con Moreno (2012), estos proporcionan estimulación en los niños, activando el desarrollo del cerebro través del esto, porque ello, pueden descubrir y manipulan a la vez que aprenden del entorno, adaptándose rápidamente a situaciones nuevas, resolviendo diferentes tipos de problemas y experimentando diferentes conductas.

Otra definición lo plantea Paulter (2007), al afirmar que es un conjunto de operaciones que interactúan en un momento determinado, donde el individuo complace sus necesidades bajo una realidad existente llegando hasta la fantasía, logrando la libertad total tanto externa como interna. Este concepto resalta que el juego permite a los niños satisfacer sus necesidades a través de una interacción entre el mundo real y su imaginación.

Por otro lado, Andreu (2006) lo define como una actividad libre, espontánea y placentera que no persigue un fin determinado, pero que resulta esencial en el desarrollo del niño, exigiendo una participación activa que lo conecta con su cultura. Esta definición destaca el rol del juego como herramienta pedagógica y cultural.

Sin embargo, para Mallart (2000), considera que los juegos son didácticos bajo una disciplina de enseñanza y aprendizaje destinada a ofrecer una nueva perspectiva al educando. Asimismo, Huizinga (2005) lo añade como una acción voluntaria delimitada por reglas y espacios temporales y espaciales, teniendo como propósito en sí mismo al estar asociada con los diferentes sentimientos de espontaneidad.

Existe la teoría de los juegos infantiles: su enfoque teórico de la investigación tiene los aportes de los siguientes autores y teorías:

Jean Piaget: Considera el juego como una forma de aprendizaje que integra pensamiento y acción, permitiendo a los niños explorar su entorno, desarrollar nuevas habilidades y ampliar sus conocimientos. Según Piaget, el juego es una manifestación del pensamiento que no persigue una meta específica, sino que tiene como objetivo el disfrute en sí mismo.

Lev Vygotsky: Destaca el juego como un medio fundamental para el desarrollo social y cognitivo de los niños. Según su teoría, el juego permite la transmisión cultural y fomenta la imaginación, lo que facilita el aprendizaje de reglas y normas sociales. Además, el juego convierte capacidades inmaduras en habilidades consolidadas.

John Dewey: Define el juego como una actividad espontánea e inconsciente que satisface necesidades innatas del niño. Para Dewey, el juego no está orientado hacia un resultado específico, sino que promueve el desarrollo integral en dimensiones como la física, cognitiva y social.

Respecto a las dimensiones estas serán los tomados por diferentes autores, siendo estas: Juego Cognitivo, Juego Motor y Juego Social, se describen por puntos:

Para Piña (2021), los juegos cognitivos son aquellas actividades que, a través de la estimulación intelectual, promueven el desarrollo de habilidades como la atención, memoria, beneficiando al desarrollo integral del niño.

Es decir, el proceso de abstracción del pensamiento, su creación mental, está enfocado básicamente enfocado a su desarrollo, teniendo en cuenta las diversas situaciones que se presenta, siendo imprescindible en el desarrollo del pensamiento capaz de recordar de algo frente a un grupo de personas u objetos

Sin embargo, para Piaget, la dimensión juego motor, está relacionado con el desarrollo del aprendizaje donde el infante busca la forma autónoma adquirir conocimiento y evoluciona a través de procesos dinámicos bajo una participación e interacción.

Esto ayuda al niño en aprender relaciones causa-efecto; para ello, modifica su entorno y produce unas reacciones frente a los demás y así se reconoce a sí mismo como agente causante de cambios. El niño aprende a coordinar los movimientos de su cuerpo y a mantener el equilibrio, desarrollando su esquema corporal; es mediante estas actividades de movimiento del cuerpo, que propicia el desarrollo de la inteligencia, durante la actividad motriz se evidencia el aprendizaje y logro evolutivo de manera natural, la misma que debe realizarse en forma adecuada.

Otra dimensión es el juego social, considerado un sistema categorial elaborado por Matus (1987) bajo la teorización de la práctica positiva donde la producción social ocurre en juegos indeterminados de alta complejidad en diferentes situacionales por medio de un plan determinado.

Aproximándonos a una definición de actor social, los aportes del referido autor, señala como los actores sociales son el factor de cambio, y como productores de eventos sociales del cambio situacional.

Se podría concluir que el juego es un medio primordial para los niños en los jardines de infancia donde empieza su proceso de socialización, donde el infante comprende bajo las normas de convivencia a desarrollar la comunicación, promoviendo la cooperación facilitando el desarrollo de la inserción social, al interactúa con los demás individuos.

La segunda variable es resolución de problemas matemáticos, de acuerdo con Azinián (2000) lo define como el procedimiento que implica situaciones centradas en la construcción del conocimiento bajo un diseño establecido a través de la interacción entre los mismos niños.

En tanto para Gagné (citado en Peralta, 1995), lo considera como el proceso de aprender a descubrir una combinación de reglas aprendidas en la búsqueda de una solución frente a situaciones problemáticas, en este concepto se resalta la importancia

de aplicar conocimientos previos para resolver desafío novedoso en el campo de la matemática.

Existen diversas teorías de resolución de problemas matemáticos en niños, uno de ellos lo plantea Polya y el método de los cuatro pasos, permitiendo asociarlo con la enseñanza de la educación inicial; este enfoque propone una secuencia para resolver problemas de matemáticas en niños de 3 a 5 años.

Para desarrollar el aprendizaje en matemáticas, es de gran utilidad el método de Polya que es: comprender el problema planteado a partir de la actividad lúdica; buscar un plan o estrategia; la ejecución haciendo uso de materiales simbólicos y; la reflexión en el desarrollo del problema

De su parte, Robles (2019) refuerza esto con la importancia de usar materiales concretos para manipular y representar problemas, facilitando la comprensión y simbolización.

Stanic y Kilpatrick (citados en Villanova et al., 2005): Afirman que la resolución de problemas no es solo una habilidad matemática, sino una competencia de nivel superior que fomenta el pensamiento crítico.

Siguiendo con los mismos autores, un lugar central en el currículo matemático escolar desde la antigüedad, para estos casos son las diferentes concepciones sobre: ¿Que es la educación?, parte de ello, es la resolución de problemas que frecuentemente es una habilidad enseñadas en los diferentes currículos.

Siguiendo con Robles (2019) cuando se resuelve problemas de cantidad, debemos utilizar material concreto primeramente para manipular y contar en forma objetiva para luego graficarlo y finalmente simbolizar, considera que los aporte de Polya es comprender el problema (leer), seguidamente diseñar un plan (como resolver, que materiales usar, etc.) ejecutar dicho plan (solución) y examinar los resultados del plan (evaluar).

El aporte de Polya, el de los cuatro pasos, lo cristaliza en su libro: “El Método de los Cuatro Pasos”, para resolver cualquier tipo de problema se tienen que tener en cuenta los siguientes pasos: Se debe comprender el problema, concebir un plan, ejecutarlo y examinar la solución. Por cada etapa, él plantea preguntas y sugerencias para comprender mejor, logrando con ello, interactuar con los niños.

La primera es, comprender el Problema: La incógnita, los datos, la condición, si esta es suficiente para determinar la incógnita; si se presenta aspectos redundantes o contradictorios, es decir, esta es la etapa se define la incógnita, datos, condiciones, y decidir si esas son suficientes, redundantes o contradictorias; una vez superada esta fase se puede comprender el problema.

Seguidamente, concebir un Plan; para Pólya en esta etapa del plan el problema debe relacionarse con un problema semejante o con resultados iguales; se debe determinar si se pueden usar problemas similares, resaltando la importancia de los problemas análogos. Se debe considerar si se ha encontrado con un problema semejante, el mismo problema planteado es ligeramente diferente, si conoce un problema relacionado, algún teorema le pueda ser útil; una vez que se concibe el plan naturalmente viene la tercera etapa.

Ejecución del Plan; durante esta etapa es primordial examinar todos los detalles recalando entre percibir un proceso correcto demostrable, es decir, la diferencia entre un problema por resolver y un problema por demostrar; se plantean los siguientes cuestionamientos: Se puede ver claramente que el paso es correcto, puede ser demostrado, se plantea que se debe hacer un uso intensivo de esta serie de preguntas en todo momento; las preguntas te llevan a por resolver el problemas y poder demostrarlo, en esta fase surge la hipótesis; por ello, el trabajo de Pólya es fundamentalmente orientado hacia los problemas por resolver, decir, al ejecutar el plan de solución debe comprobarse cada uno de los pasos y verificar que estén correctos.

Examinar la Solución o visión retrospectiva, aquí se debe detener a observar qué fue lo que se hizo; se necesita verificar el resultado; es decir, se puede verificar el

resultado bajo un razonamiento, se puede obtener resultados en forma diferente y puede servir de modelo los resultados para otros problemas; para Pólya plantea que cuando se resuelve un problema se crea habilidades posteriores para resolver cualquier tipo de problema. En otras palabras, cuando se hace la visión retrospectiva del problema que se resuelve, se puede utilizar tanto la solución que se encuentra como el método de solución, esta visión retrospectiva tiene como objetivo ampliar la gama de posibles caminos para resolver otro tipo de problema.

Sin embargo, la resolución de problemas en el desarrollo intelectual del aprendiz, para Delval (1994), es el progreso en el desarrollo intelectual de los niños que va permitiendo enfrentarse en resolver conflictos, ayudando a los niños a realizar un reconocimiento de sus emociones, crear empatía, reforzar autoestima, sentir la seguridad al enfrentarse a ciertas situaciones; es decir, la resolución de conflictos en los niños hace que busquen posibles soluciones a las distintas diferencias y situaciones de tensión permitiendo mejorar las relaciones entre ellos.

Por ello, las habilidades cognitivas están presentes en la resolución de problemas involucrando la creatividad, la comprensión o la atención, entre otras, permitiendo a los niños la posibilidad de valorar distintas perspectivas y observarlo como algo natural.

En relación a las dimensiones de la resolución de problemas, de acuerdo con el currículo nacional del MINEDU (2019), las competencias de inicial, tienen en su base en el referido documento

La primera es, resuelve problemas de cantidad, donde el niño soluciona problemas o plantea nuevos demandando construir y comprender las nociones de cantidad, número, de sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades.

Seguidamente, traduce cantidades a expresiones numérica: nos plantea desarrollar en los niños la competencia para: Comprender información cuantitativa: Reconocer y entender datos numéricos presentes en problemas, situaciones o representaciones gráficas. Representar situaciones en forma matemática: Expresar

cantidades mediante números y operaciones, transformando descripciones verbales o gráficas en expresiones numéricas. Favorecer el razonamiento matemático: Promover el análisis lógico al traducir situaciones cotidianas o contextuales a un lenguaje matemático que permita resolver problemas de manera más estructurada.

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones Implica entender cómo los niños expresan y demuestran su conocimiento y habilidades relacionadas con los números y las operaciones matemáticas, ya sea de manera verbal, escrita, gráfica o mediante manipulaciones concretas

Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo Se interpreta como la habilidad de los niños para resolver problemas matemáticos utilizando métodos adecuados que incluyen tanto estimaciones aproximadas como cálculos precisos, dependiendo del contexto. Esta capacidad combina el razonamiento matemático, la flexibilidad en el uso de estrategias y el sentido numérico.

De acuerdo al MINEDU (2024) la calificación se determina de la siguiente manera: AD (Logro destacado): El niño sobresale en la competencia, demostrando un rendimiento superior al nivel esperado. No solo ha alcanzado los objetivos, sino que ha ido más allá, demostrando una comprensión más profunda y habilidades adicionales que superan las expectativas para su nivel educativo. Este logro refleja un nivel excepcional de aprendizaje y dominio.

A (Logro esperado): Este nivel se alcanza cuando el estudiante demuestra un dominio adecuado de la competencia, mostrando un manejo satisfactorio en todas las áreas involucradas y cumpliendo con los plazos establecidos. El alumno ha logrado los objetivos de aprendizaje de manera eficiente y con el nivel de desempeño esperado para su etapa educativa.

B (En proceso): El niño se encuentra cerca de alcanzar el nivel esperado en cuanto a la competencia, pero aún necesita tiempo y apoyo adicional para lograrlo completamente. Requiere seguimiento y acompañamiento durante un periodo

razonable para alcanzar los estándares de desempeño establecidos, evidenciando avances, aunque aún no haya alcanzado el nivel deseado.

C (En inicio): Este nivel indica que el niño muestra un progreso mínimo en la competencia, con un desempeño que se aleja del nivel esperado. A menudo enfrenta dificultades significativas que interfieren en el desarrollo adecuado de las tareas y actividades. El alumno necesita un acompañamiento más intensivo para superar las barreras que le impiden avanzar con mayor rapidez.

En esta parte de la investigación conoceremos la relación del estudio para Gómez (2007) nos dice que los juegos infantiles no es una simple actividad lúdica, sino que es una herramienta metodológica adecuada y eficiente para iniciar en los niños desde temprana edad en el aprendizaje de las matemáticas y en particular en la resolución de problemas.

Siguiendo con el mismo autor, el juego en este caso va a determina la finalidad de la actividad y permite crear un entorno de resolución de problemas relacionados con la consecuencia del objetivo, garantizando en los niños hábitos de toma de decisiones de forma colectiva, aumentan el interés y su motivación, permitiendo solucionar los problemas de semejanza a las actividades de dirección y control, haciendo intercambio de conocimientos mediante la práctica vivencial, de forma activa y dinámica.

La justificación teórica; esta refrendado por el valor teórico de la investigación, estriba en permitirnos llenar un vacío existente entre la búsqueda de relaciones que puedan tener los juegos infantiles con saber solucionar problemas matemáticos de los niños de cinco años y que al ser verificados nos permitirá también generalizar los resultados a principios más amplios y a situaciones de otros contextos cuando en el futuro se indague de manera más rigurosa, y con la información procesada que se obtenga nos servirá para revisar, desarrollar e incrementar los referentes teóricos con lo que los docentes deben contar; del mismo modo, podremos conocer en mayor medida la relación de las variables que estamos estudiando, también se espera saber con los resultados que no se sabía antes, es decir podremos complementar con nuestros

aportes que obtengamos de la investigación iniciada para poder incrementar el acervo sobre las variables en estudio; de igual manera, el sustento teórico del trabajo que hemos empezado nos llevará a conocer las pautas de como poder incorporar los juegos infantiles en la educación inicial, así como también resulte ser una verdadera estrategia relevante para ver como los niños desde pequeños están ávidos por intentar a solucionar sus propios problemas, resulta una experiencia interesante, maravillosa para los pequeños. De igual manera, haremos llegar los aportes encontrados a futuras investigaciones para ampliar un sustento teórico en un proyecto de investigación.

En la justificación práctica; es evidente que el presente estudio es conveniente su materialización por qué nos permitirá ejecutar investigaciones en el futuro con un diseño más riguroso con un diseño experimental, por ello, de manera práctica posibilidad el de existir relaciones entre juegos infantiles con y la resolución de problemas matemáticos en niños menores de cinco años en nuestro contexto. Por lo tanto, se es conveniente iniciar con la investigación.

En la justificación metodológica de la investigación contribuirá a generar nuevos instrumentos de recolección de datos tanto para los juegos de los infantes como para aprender a solucionar problemas matemáticos de su vida cotidiana de los aprendices, de igual manera, también se propondrán nuevos conceptos a partir de los que contamos en nuestra literatura especializada y de su relación entre ambas variables objetos de estudiando, también alcanzaremos algunas recomendaciones de carácter metodológico en investigaciones con una población estudiantil de nuestro medio.

En la justificación social del trabajo de investigación se da en la medida que resulta ser un estudio trascendental para nuestra comunidad ejecutar indagaciones de esta naturaleza, por qué serán los niños (as) de nuestra institución educativa quiénes se beneficiarán con los hallazgos encontrados, porque será más fácil que aprendan de manera significativa y para su vida ya que al incorporar los juegos infantiles como una verdadera estrategia para la matemática y de manera concreta para la solución de problemas matemáticos que enfrentan diariamente los alumnos en las aulas.

Justificación científica; permitirá llenar un vacío existente entre la búsqueda de relaciones que puedan tener los juegos infantiles con saber solucionar problemas matemáticos de los niños de cinco años y que al ser verificados nos permitirá también generalizar los resultados a principios más amplios y a situaciones de otros contextos cuando en el futuro se indague de manera más rigurosa, y con la información procesada que se obtenga nos servirá para revisar, desarrollar e incrementar los referentes teóricos con lo que los docentes deben contar; del mismo modo, podremos conocer en mayor medida la relación de las variables que estamos estudiando

El problema de la investigación nació durante la práctica educativa, donde se había observado a los niños de 5 años no resolvían problemas en forma adecuada en el área de matemática considerando que el uso de juegos didácticos es una estrategia para el desarrollo de los mismos.

Investigando la documentación existente sobre el tema, existe una crisis mundial en la enseñanza- aprendizaje del área curricular de la matemática, en diferentes países y a nivel internacional, frente a estas dificultades de cómo los niños deben aprender en las mejores condiciones a resolver situaciones problemáticas, es a través del Ministerio de Educación donde incide de manera permanente en el desarrollo de cómo superar las brechas existentes entre la problemática del área curricular de matemática

El MINEDU (2019) publica ese año, los promedios de los países OCDE dando cuenta que ha disminuido los déficits de los resultados de las pruebas aplicadas en matemática, ciencia y lectura, sin embargo, en el Perú, los resultados se mantuvieron estables respecto del 2014, sobre todo en Matemática, se observa una caída de la medida promedio respecto de la obtenida en el 2018, cuestión que se agrava de cómo se debe afrontar en las aulas en matemática y dentro de ella lo que nos ocupa actualmente la solución de problemas matemáticos de nuestra niñez.

Las pruebas PISA clasifica a los niños de acuerdo a su desempeño en una escala de siete u ocho niveles dependiendo de cada competencia. En esa escala, el nivel 2 es considerado el mínimo necesario para desenvolverse en el mundo contemporáneo. El

porcentaje de estudiantes peruanos que se ubicaron en el nivel 2 o superiores en PISA 2022 fue de 34 % en Matemática, este problema no solo es en el plano internacional lo que es peor sucede en el país situación preocupante.

Sobre este punto, Rojas (2018), afirma que el sistema educativo peruano enfrenta muchos retos por la superación en los aprendizajes de nuestros niños y niñas uno de los aspectos fundamentales en el área de matemática, donde en la resolución de problemas matemáticos los niños han demostrado serias dificultades, de la misma manera Cabrera (2020) señala que en regiones del sur como Ayacucho se ha observado que los niños presentan dificultades en el desarrollo de dar solución a los problemas matemáticos, no logrando desarrollar las actividades básicas, careciendo de métodos innovadores de enseñanza.

Siguiendo con el ámbito nacional Núñez (2016) concluye que el juego influye de manera significativa beneficiando en el desarrollo de la lógica matemática, en un estudio de ese año, el 80% de los niños se motiva, participaron activamente imaginación y creatividad por medio del juego en la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús”- Hualmay en Puno.

En el trabajo de Jeri (2022) quien buscó determinar la relación entre las variables del estudio en niños de 5 años de la Quinoa en Ayacucho-2021, donde concluye que existe relación significativa baja de 0.390 por Rho de Spearman debido a que los niños resolvieron problemas matemáticos utilizando materiales concretos.

Pero esta realidad problemática no solo se da en el plano internacional y nacional; sino también se percibe en el ámbito local, en el aula de cinco años de la referida Institución Educativa, se ha observado el desinterés por el empleo de los juegos infantiles que años atrás los docentes no dejaban de hacer jugar a los niños no solo para motivarlos y tenerlos en la expectativa de sus aprendizaje en los niños, sino como una verdadera herramienta estratégica para poder incorporarlo en la solución de problemas matemáticos de los niños de cinco años de edad, donde se observa el descuido que existe y el abandono de los materiales y recursos basados en el juego y de manera

particular para consolidar su aprendizaje de aprender a resolver los problemas matemáticos.

Ante ésta problemática de poder vincular los juegos infantiles y la solución de los problemas matemáticos para ir mejorando el aprendizaje de los pequeños de educación inicial son las razones por que nos planteamos el siguiente problema: ¿Cuál es la relación que existe entre juegos infantiles y la resolución de problemas matemáticos en niños de cinco años, Institución Educativa Privada Real College. Mollepampa. Cajamarca, 2024?

Conceptuación y operacionalización de las variables; la definición conceptual: de juegos infantiles, para Moreno (2012), estos proporcionan estimulación en los niños, activando el desarrollo del cerebro través del esto, porque ello, pueden descubrir y manipulan a la vez que aprenden del entorno, adaptándose rápidamente a situaciones nuevas, resolviendo diferentes tipos de problemas y experimentando diferentes conductas.

Respecto a la de resolución de problemas matemáticos, Azinián (2000) lo define como un procedimiento que implica el diseño de situaciones centradas en la construcción del conocimiento a través de la interacción entre los niños.

Definición operacional: En el caso de la variable juegos, el instrumento es una ficha de observación de 15 ítems en base a sus tres dimensiones: juego cognitivo, motor y social, con sus indicadores que permiten medir aspectos específicos de las habilidades y prácticas de los niños durante las actividades lúdicas.

Su baremo será diseñado para evaluar de manera precisa mediante una escala de Likert con tres niveles de respuesta: 3 (Siempre), 2 (Algunas veces) y 1 (Nunca), lo que permitirá obtener una clasificación de los resultados en tres categorías: alto, moderado y bajo; oscilando su puntaje entre 0 y 45 puntos, clasificándose en las siguientes categorías: Alto (de 31 a 45 puntos), Moderado (de 16 a 30 puntos) y Bajo (de 0 a 15 puntos)

Para la variable resolución de problemas matemáticos será evaluada mediante un instrumento de 10 ítems organizados en tres dimensiones: traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre números y operaciones, y usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, abarcando habilidades para el desarrollo lógico-matemático en niños. Su puntaje oscila entre 0 a 30, clasificándose en Alto (de 21 a 30 puntos), Moderado (de 10 a 20 puntos) y Bajo (de 0 a 9 puntos).

La validación de ambos instrumentos fue realizada mediante el método de juicio de expertos, participando profesionales con experiencia en educación inicial, haciendo un análisis de fiabilidad por el coeficiente Alfa de Cronbach de un valor de 0.873 para juegos infantiles y de 0.876 para el de resolución de problemas matemáticos; confirmando un alto nivel de consistencia interna y confiabilidad de los baremos empleados en este estudio.

Se planteó la siguiente hipótesis: Existe una relación positiva entre juegos infantiles y resolución de problemas matemáticos en niños de cinco años, Institución Educativa Privada. Real College. Mollepampa. Cajamarca, 2024.

Respecto a los objetivos; el general es: Determinar la relación entre los juegos infantiles y la resolución de matemáticos en niños de cinco años, Institución Educativa Privada. Real College. Mollepampa. Cajamarca, 2024.

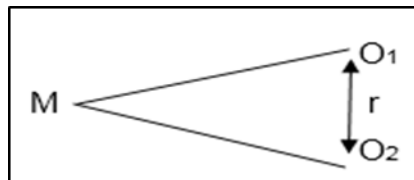
En tanto, los objetivos específicos, determinar el nivel de los juegos infantiles en los niños; conocer el nivel de la resolución de problemas matemáticos; identificar el nivel de práctica de juegos infantiles y su relación con la dimensión: Traduce cantidades a expresiones numéricas; Conocer el nivel de la práctica de los juegos infantiles y su relación con la dimensión: Comunica su comprensión sobre números y operaciones e identifica el nivel de práctica de los juegos infantiles y su relación con la dimensión: Estrategias y procedimientos de estimación.

Metodología

La investigación es de tipo básica, su propósito es profundizar la información teórica sobre las variables del de acuerdo con Hernández Sampieri, et al (2019) profundiza nuevos conocimientos, no experimental, siendo enfoque cuantitativo y transversal.

El diseño utilizado en la investigación es correlacional se describe relaciones entre dos o más variable en un momento determinado, estos diseños tienen como objetivo indagar la incidencia y valores en que se manifiesta de acuerdo con el mismo autor.

Siendo el esquema el siguiente:



Donde:

M: Los niños de la IE de 5 años

O1: Observación de la variable juegos infantiles

O2: Observación de la variable resolución de problemas matemáticos

r: Rho de Spearman O1 O2

La población y muestra estará conformada por un total de 21 niños de la Institución Educativa Privada: Real College de Mollepampa. Cajamarca. Como se observa en el siguiente cuadro.

Cuadro 1:

Niños de IEP Real College de Mollepampa. Cajamarca

Años (Aula)	F	%
5 años (Rojo)	21	100
Total	21	100

Fuente: Secretaria IE

La muestra es intencional haciendo un total de 21 niños matriculados en el año escolar 2024. El tipo de muestreo es no pirobalística por conveniencia.

Para el presenta trabajo se utilizará técnica de la observación, más especifica la sistemática que de acuerdo a los autores Hernández Sampieri (2019), facilita al observador en su trabajo de campo la descripción de escenarios, usando sus cinco sentidos y una perspectiva de mirada activa, observación aplicada a los niños y niñas de cinco años del estudio.

La guía de observación es el instrumento que conduce a la recolección y obtención de datos e información de un hecho o fenómeno; esta debe ser organizada y planificada.

En el presente estudio se utilizó como instrumento de recolección de información bajo dos guías de observación que nos servirán para el presente estudio:

Con respecto a la elaboración de la guía de observación de juegos infantiles, se tuvo en cuenta la siguiente secuencia: Se diseña el formato de acuerdo a la naturaleza del estudio teniendo en cuenta su forma, tamaño, material y estilo de elaboración

Se trabajó con la concepción textual y gramatical en la elaboración del texto del instrumento; en igual forma se construyó teniendo en cuenta las normas que propone la Universidad y el sistema del APA se consideró el espaciado, el interlineado y márgenes entre otros concordante con los lineamientos de la USP, para dar crédito a la fluidez en su lectura para que puedan comprender el contenido por los lectores.

Se consideró el formato de la guía de observación de acuerdo a la técnica que se optado para la variable de juegos infantiles reuniendo las características fundamentales de un texto su cohesión y coherencia del texto, de acuerdo a las dimensiones, indicadores con sus respectivas variables; con claridad y objetividad para poder recoger la información de manera ordenada.

La guía de observación es el instrumento que se utilizará para medir el nivel de prácticas de los juegos infantiles en los niños de cinco años, presenta 3 dimensiones, cada dimensión con sus indicadores y cada indicador con sus respectivos ítems Se empleará la siguiente escala: 1=nunca, 2= casi siempre y 3=siempre.

Dimensiones	Ítems
Juegos cognitivos	1 al 5
Juegos motor	6 al 10
Juegos social	11 al 15

Validación del instrumento La experticia de tres profesionales de la especialidad de educación inicial emitió su opinión para dar la validez del instrumento, más conocidos como los “juicio del experto”.

Luego de la entrega de los instrumentos a los expertos para su validación los cuales alcanzaron su juicio de valor que tuvo en cuenta la investigadora para levantar las observaciones hechas, por supuesto con el propósito que las mencionadas herramientas cumplan con los criterios de ser claros, congruentes y contextualizados.

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

Prueba de confiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
873	12

En la determinación el grado de fiabilidad de los instrumentos de acopio de la información, se empleó el estadístico de alfa de Cronbach. Cuyos resultados no dicen que existe un alto grado de fiabilidad ya que el valor superó al 0.873 de esta manera nos explica que los instrumentos que van ser empleados en la investigación son fiables.

Diseño de la ficha de observación de resolución de problemas matemáticos; se consideró los siguientes pasos:

Se diseñó el formato de acuerdo a la naturaleza de la investigación para la guía de observación considerando su forma, tamaño, material y estilo de elaboración.

Asimismo, se asumió la concepción textual y gramatical en la construcción del texto del instrumento y de todo el proyecto; en igual forma se construyó teniendo en cuenta las normas que propone la Universidad y del sistema APA como es el caso del espaciado, interlineados y márgenes entre otros concordante con los lineamientos de la USP, para dar crédito a la fluidez en su lectura para que puedan comprender sus contenidos los lectores.

Se diseñó el formato de la guía de observación de acuerdo a la técnica que se optado para la variable resolución de problemas matemáticos reuniendo las características fundamentales de un texto su cohesión y coherencia del texto, de acuerdo a las dimensiones, indicadores con sus respectivas variables; con claridad y objetividad para poder recoger la información de manera ordenada.

La guía de observación es el instrumento que se utilizará para medir el nivel de resolución de problemas matemáticos en los niños de cinco años, presenta 3 dimensiones; con una escala de Likert de: 0=no lo hace, 2= lo intenta y 3= lo hace.

Dimensiones	Ítems
Traduce cantidades a expresiones numéricas	1 al 3
Comunica su comprensión sobre # y operac.	4 al 7
Estrategias y procedimientos de estimación	8 al 10

AD (Logro destacado): El niño sobresale en la competencia, demostrando un rendimiento superior al nivel esperado. No solo ha alcanzado los objetivos, sino que ha ido más allá, demostrando una comprensión más profunda y habilidades adicionales que superan las expectativas para su nivel educativo. Este logro refleja un nivel excepcional de aprendizaje y dominio.

A (Logro esperado): Este nivel se alcanza cuando el niño demuestra un dominio adecuado de la competencia, mostrando un manejo satisfactorio en todas las áreas involucradas y cumpliendo con los plazos establecidos. El alumno ha logrado los objetivos de aprendizaje de manera eficiente y con el nivel de desempeño esperado para su etapa educativa.

B (En proceso): El niño se encuentra cerca de alcanzar el nivel esperado en cuanto a la competencia, pero aún necesita tiempo y apoyo adicional para lograrlo completamente. Requiere seguimiento y acompañamiento durante un periodo razonable para alcanzar los estándares de desempeño establecidos, evidenciando avances, aunque aún no haya alcanzado el nivel deseado.

C (En inicio): Este nivel indica que el niño muestra un progreso mínimo en la competencia, con un desempeño que se aleja del nivel esperado. A menudo enfrenta dificultades significativas que interfieren en el desarrollo adecuado de las tareas y actividades. El alumno necesita un acompañamiento más intensivo para superar las barreras que le impiden avanzar con mayor rapidez.

Validación del instrumento; la experticia de tres profesionales de la especialidad de educación inicial emitió su opinión para dar la validez del instrumento, más conocidos como los “juicio del experto”.

Posteriormente a la entrega de los instrumentos a los expertos para su validación alcanzando su juicio de valor las que tuvo en cuenta la investigadora para levantar las observaciones, con el propósito que las mencionadas herramientas cumplan con criterios de ser claros, congruentes, contextualizados.

Se aseguró, en una segunda instancia darle el nivel de la fiabilidad de mencionados formatos aplicando la herramienta estadística de fiabilidad del Alfa de Cronbach. Cuyos resultados se expone a continuación.

Prueba de confiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0.876	12

En la determinación el grado de fiabilidad de los instrumentos de recojo de información, se empleó el estadístico de alfa de Cronbach. Cuyos resultados no dicen que existe un alto grado de fiabilidad ya que el valor superó al 0.876 de esta manera nos explica que los instrumentos que van ser empleados en el estudio son fiables.

Tomando como referencia a Hernández y Cols (1996), el coeficiente de correlación (rho) de Spearman: Es una medida no paramétrica, por lo que los sujetos de la muestra pueden alinearse por rangos (jerarquías). Este coeficiente es variable de -1.0 a +1.0 (correlación positiva perfecta), por lo que son estadísticas con alto grado de eficiencia para datos ordinales, como nuestras mediciones de CO y DL.

Rangos de correlación de Spearman (rho)

REGLA DE INTERPRETACIÓN DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN	
RHO	GRADO DE RELACIÓN
0	Relación Nula
± 0 - 0.19	Relación Muy Baja
± 0.2 - 0.39	Relación Baja
± 0.4 - 0.59	Relación Moderada
± 0.6 - 0.79	Relación Alta
± 0.8 - 0.99	Relación Muy Alta
± 1	Relación Perfecta
La relación puede ser directa (+) o inversa (-) Fuente Mayorga LA (2022) Manual de la Metodología de Investigación	

Para elaborar los procedimientos se ha tenido en cuenta lo siguiente: Coordinación virtual con la Directora de la IE, y docente del aula; socializar a los niños antes de aplicar el instrumento mediante la plataforma google mt, Para presentar los datos se realizaron las siguientes acciones: Revisión crítica de las pruebas de evaluación. Tabulación de los datos en cuadros de distribución de frecuencias absolutas (f) y porcentuales (%). Estadística descriptiva, cálculo de estadígrafos que permitan analizar la variable en estudio.

RESULTADOS

La investigación fue realizada con los niños de inicial de la Institución Educativa Privada Real College de Mollepampa de Cajamarca

Análisis descriptivo

Tabla 1

Los juegos infantiles en niños de 5 años, IEP Real College. Mollepampa. Cajamarca

Niveles	f	%
Alta	16	76
Moderada	5	24
Total	21	100,0

Nota. Procesamiento estadístico usando SPSS 26.0

Figura 1

Los juegos infantiles en niños de 5 años, IEP Real College. Mollepampa. Cajamarca

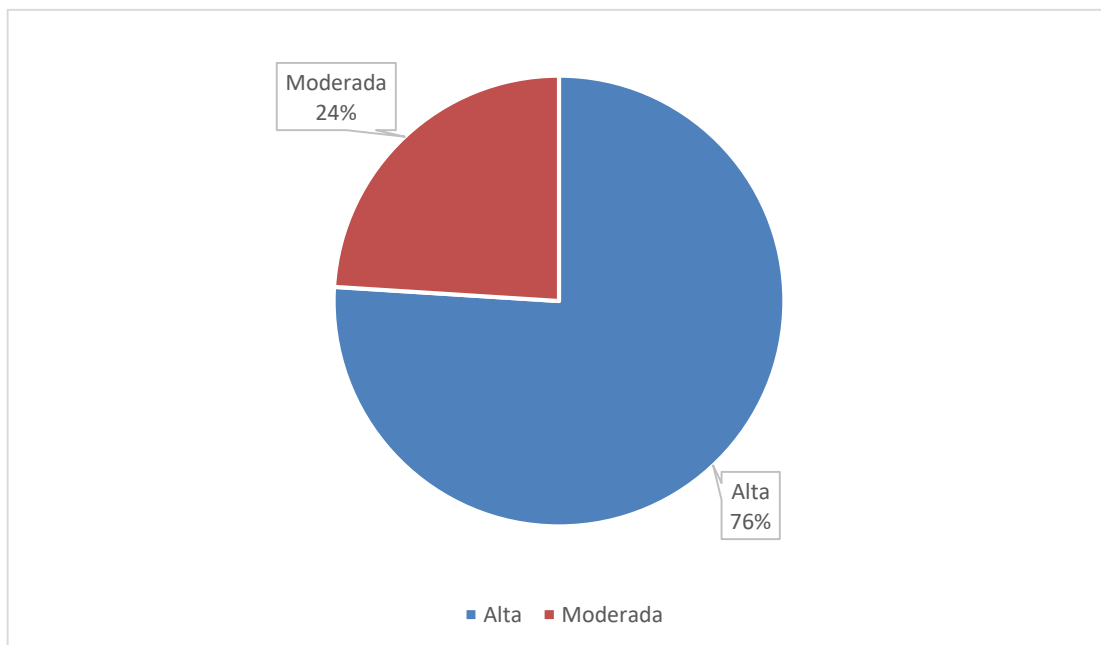


Tabla y figura corresponde a la variable juegos infantiles donde el nivel alto fue del 76%, seguido del nivel moderado 24 %

Tabla 2

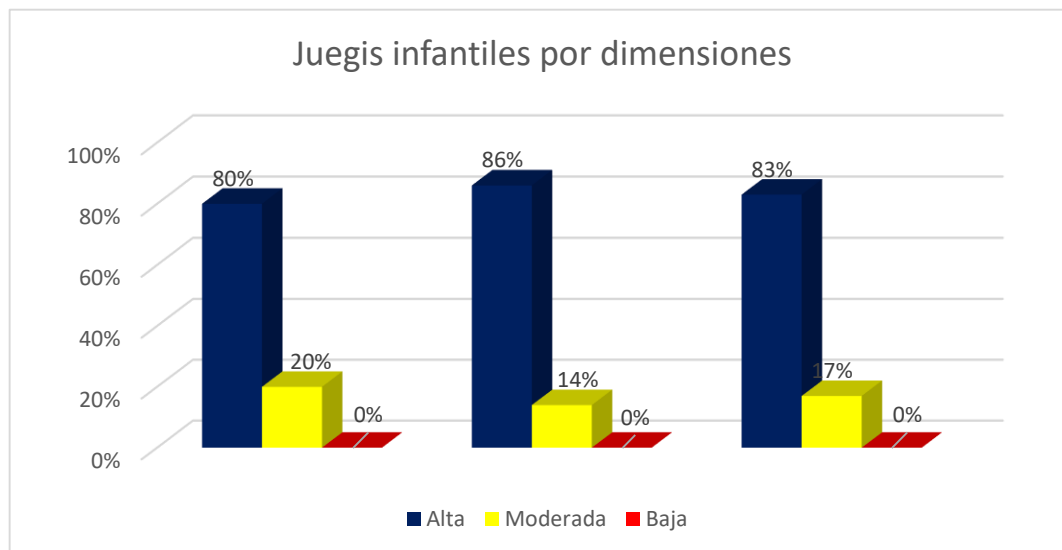
Niveles del uso de los juegos infantiles por dimensiones en los niños de la IE

	J. Cognitivos		J. Motor		J. Social	
	f	%	f	%	f	%
Alto	16	80	17	86	15	83
Moderado	5	20	4	14	6	17
Total	21	100,0	21	100,0	21	100,0

Nota. Procesamiento estadístico usando SPSS 26.0

Figura 2

Niveles del uso de los juegos infantiles por dimensiones en los niños de la IE



En la tabla y figura se aprecia el nivel alto en las dimensiones de la variable juegos infantiles supera los 80 % en cada una de ellas.

Tabla 3

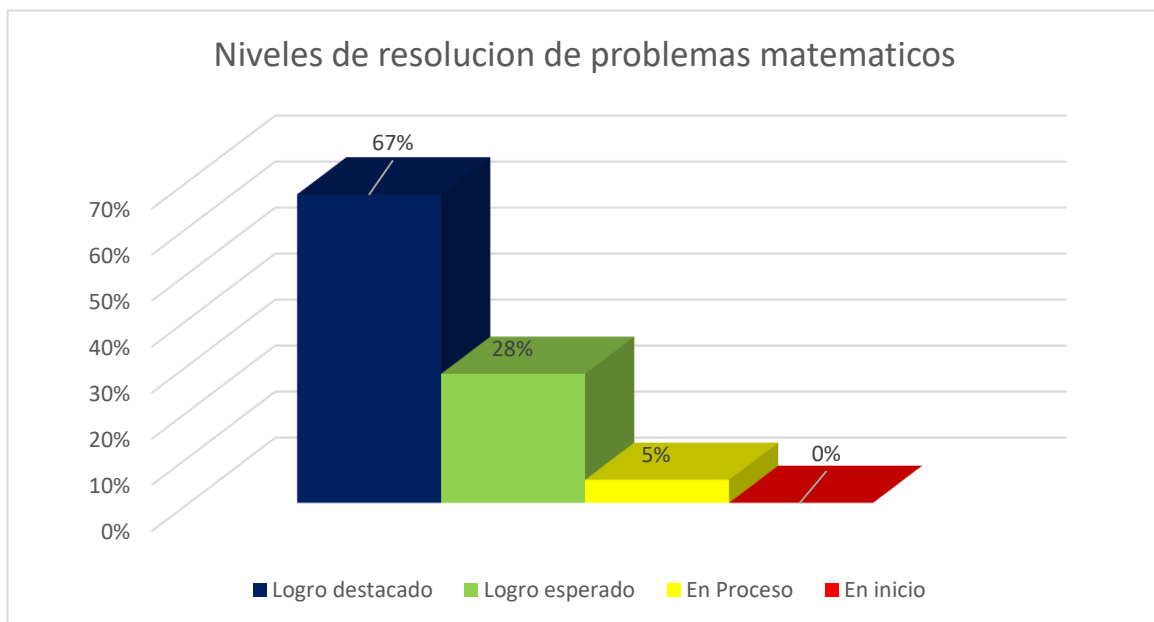
Nivel de resolución de los problemas matemáticos en los niños de la IE

	f	%
Logro destacado	14	67
Logro esperado	6	28
En proceso	1	5
Total	21	100,0

Nota. Procesamiento estadístico usando SPSS 26.0

Figura 3

Nivel de Resolución de los problemas matemáticos en los niños de la IE



En la tabla y figura existe un logro destacado el 67%; le sigue el nivel logro esperado con el 28%, en proceso el 5% y en inicio ninguno.

Tabla 4

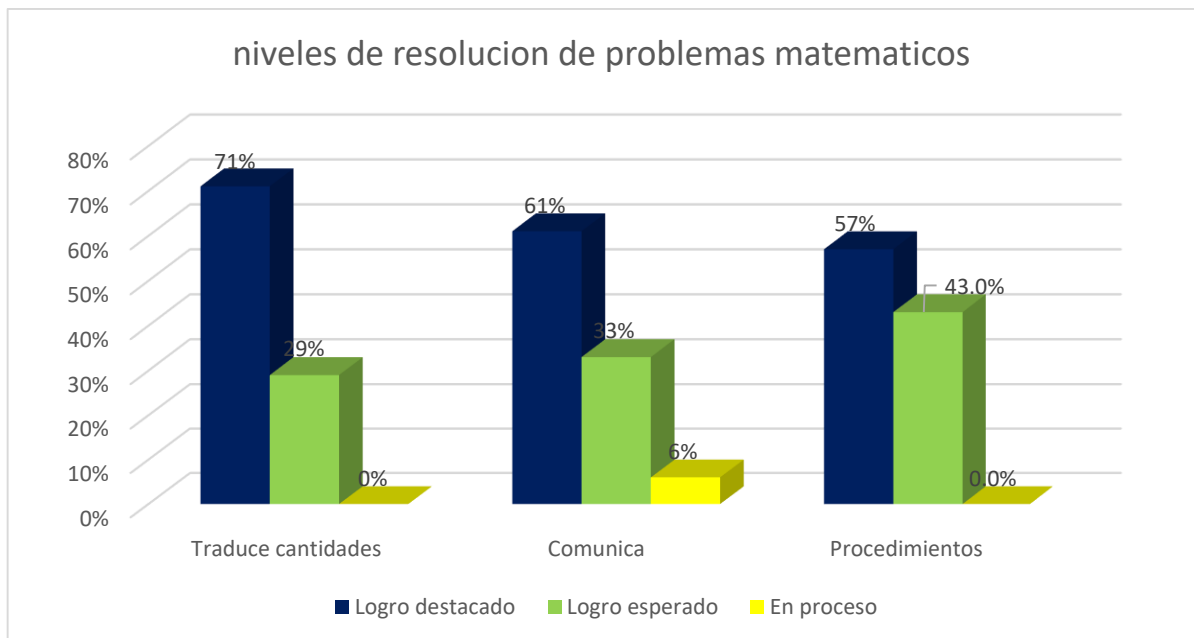
Niveles de la resolución de problemas por dimensiones en los niños de la IE

	Traduce cantidades		Comunica		Procedimientos	
	f	%	f	%	f	%
Logro destacado	15	71	13	61	12	57
Logro esperado	6	29	7	33	9	43
En proceso	0	0	1	6	0	0
Total	21	100,0	21	100,0	21	100,0

Nota. Procesamiento estadístico usando SPSS 26.0

Figura 4

Niveles de la resolución de problemas por dimensiones en los niños de la IE



Tanto en la tabla y figura predomina dos dimensiones: Traduce cantidades a expresiones numéricas en 71%, en tanto Comunica su comprensión sobre números y operaciones están en 61% y Estrategias y procedimientos de estimación en 57%.

4.2 Análisis inferencial

Tabla 5

Pruebas de normalidad

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos cognitivos	,098	21	,200
Juegos motor	,179	21	,037
Juegos social	,113	21	,200
Traduce cantidades a expresiones	,204	21	,008
Comunica su comprensión de numeros	,159	21	,104
Estrategias y procedimientos	,131	21	,200*
Los juegos infantiles	,093	21	,200*
Resolución de problemas	,104	21	,200*

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla se muestra los resultados de la prueba Kolmogórov-Smirnov para las variables y dimensiones de la investigación, donde p tiene un valor de 0,05 y los datos no tienen una distribución no normal, por lo que es pertinente la prueba de análisis no paramétrico, rho de Spearman.

Según el objetivo general

Tabla 6

Correlación entre la práctica de los juegos infantiles y la resolución de problemas matemáticos en los niños de 5 años de la IE

			Resolución de problemas
Rho de Spearman	Juegos infantiles	Correlación rho de Spearman	,992
		Sig. (bilateral)	,000
		N	21

Fuente: aplicación de instrumentos en los niños.

Como $p=,000 < 0,05$, significa que existe relación directa y positiva entre las variables del estudio, es decir, al aumentar los juegos infantiles, mejora la resolución de problemas matemáticos, además su relación es muy alta (rho de Spearman=, 992).

De acuerdo con el primer objetivo específico

Tabla 7

Correlación entre la práctica de los juegos infantiles y la dimensión: Traduce cantidades a expresiones numéricas

			Los juegos infantiles
Rho de Spearman	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Correlación rho de Spearman	,986
		Sig. (bilateral)	,000
		N	25

Fuente: aplicación de instrumentos.

Como $p=,000 < 0,05$, existe relación directa y positiva significativa entre los juegos infantiles y la resolución de problemas matemáticos en la dimensión: Traduce cantidades a expresiones numéricas, siendo su relación muy alta de acuerdo al cuadro de rho de Spearman=, 986.

De acuerdo con el segundo objetivo específico

Tabla 8

Correlación entre la práctica de los juegos infantiles y la dimensión: Comunica su comprensión sobre números y operaciones

			Los juegos infantiles
Rho de Spearman	Comunica su comprensión sobre números y operaciones	Correlación rho de Spearman	,918
		Sig. (bilateral)	,000
		N	25

Fuente: aplicación de instrumentos

Como $p=,000 < 0,05$, existe relación significativa directa y positiva entre la práctica de los juegos infantiles y la dimensión de resolución de problemas matemáticos: Comunica su comprensión sobre números y operaciones siendo su relación muy alta de acuerdo al cuadro de rho de Spearman=, 918).

De acuerdo con el tercer objetivo específico

Tabla 9

Correlación entre la práctica de los juegos infantiles y la dimensión: Estrategias de procedimientos de estimación

		Los juegos infantiles
Rho de Spearman	Estrategias y procedimientos de estimación	Correlación rho de Spearman Sig. (bilateral)
		,976 ,000
		N 25

Fuente: aplicación de instrumentos

Como $p=,000 < 0,05$, existe relación significativa directa y positiva entre la práctica de los juegos infantiles y la resolución de problemas matemáticos: Estrategias de procedimientos de estimación, siendo su relación muy alta de acuerdo al cuadro de rho de Spearman=, 976.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Los resultados analizados se presentan en tablas simples y figuras y tablas de correlación que muestran la relación directa y positiva entre las dos variables del estudio al ser una tesis correlacional.

El estudio es concordante con los encontrados por Alegre y Loayza (2023) quienes trabajaron igualmente con niños de 5 años de un jardín del Cuzco respecto a los juegos tradicionales y la capacidad de resolución de problemas matemáticos; donde los juegos influyen significativamente en la capacidad de resolución de problemas matemáticos en sus dimensiones: Traducción de cantidades a expresiones numéricas y en la comprensión de los números y operaciones, siendo una correlación positiva alta entre las variables al tener un $R_s = 0.813$.

De su parte, Márquez (2023) con las mismas variables, concluye de la misma manera, quien trabajó en una institución educativa, Tambogrande (Piura), existiendo una correlación significativa y directa entre al tener $r_{\text{Spearman}} = 0.647$, siendo esta alta

Siguiendo con esa línea esta Jeri (2022) la investigadora planteó la relación entre las variables del estudio en 19 niños de cinco años ayacuchanos. Enfoque cuantitativo, con un diseño correlacional de corte transaccional, Su técnica fue la observación utilizando como instrumento la lista de cotejo validada por expertos con confiabilidad de 0.80 según el Alfa de Cron Bach. Los resultados afirman que existe una relación significativa entre variables con un Rho de Spearman de 0,673, siendo alta.

En tanto, en el presente estudio al tener $p = 0,000 < 0,05$, esto significa que existe relación directa y positiva entre las variables del estudio, es decir, al aumentar los juegos infantiles, mejora la resolución de problemas matemáticos, además se determinó una relación muy alta de rho de Spearman = 0,992.

Asimismo, En la tabla y figura se determinó que existe en la resolución de problemas matemáticos, los niños se encontraron en un logro destacado del 67%; le sigue el nivel logro esperado con el 28%, en proceso el 5% y en inicio ninguno, de acuerdo al instrumento de aplicación, los resultados son diferentes a los de Ancasi (2020) donde en su pre evaluación de su estudio encontró que el 36% de niños se ubicaban en nivel Inicio, el 64% en proceso y 0% en logro previsto.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Los resultados indican que para la variable juegos infantiles en los niños se encuentran en nivel alto al tener un 76%, seguido del nivel moderado 24%, en tanto para la variable resolución de problemas matemáticos los niños están en logro destacado el 67%; le sigue el nivel logro esperado con el 28%, en proceso el 5% y en inicio ninguno.

Después de aplicar el instrumento y analizando los resultados mediante la prueba estadísticas como $p=,000<0,05$, significa que existe relación directa y positiva entre las variables del estudio, es decir, al aumentar los juegos infantiles, mejora la resolución de problemas matemáticos, además su relación es muy alta (rho de Spearman=, 992).

En lo referente a las dimensiones se tiene como $p=,000<0,05$, existe relación directa y positiva significativa entre los juegos infantiles y la resolución de problemas matemáticos en la dimensión: Traduce cantidades a expresiones numéricas, siendo su relación muy alta de acuerdo al cuadro de rho de Spearman=, 986.

Como $p=,000<0,05$, existe relación significativa directa y positiva entre la práctica de los juegos infantiles y la dimensión de resolución de problemas matemáticos: Comunica su comprensión sobre números y operaciones siendo su relación muy alta de acuerdo al cuadro de rho de Spearman=, 976).

Como $p=,000<0,05$, existe relación significativa directa y positiva entre la práctica de los juegos infantiles y la resolución de problemas matemáticos: Estrategias de procedimientos de estimación, siendo su relación muy alta de acuerdo al cuadro de rho de Spearman=, 918.

Recomendaciones

Los resultados obtenidos, prevé utilizar los juegos infantiles como estrategias de enseñanza en los docentes tanto en los 3 y 4 para mejorar la resolución de problemas matemáticos en la institución educativa del estudio.

Por ende, seguir incentivando en los niños los juegos infantiles especialmente en los niños de 5 años como parte de sus estrategias de enseñanza, porque es a través del juego una posibilidad que los niños adquieran conocimientos matemáticos de una manera más efectiva, logrando un aprendizaje significativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alegre y Loayza (2023) *Juegos tradicionales y resolución de problemas matemáticos en 5 años, Institución Educativa Inicial N°1358 “San Hilarión” San Sebastian – Cusco* (Tesis de pre grado) Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado Didascalio, Cuzco
- Alfaro, C. (2002). *Las ideas de Pólya en la resolución de problemas* [Cuadernos de Investigación y Formación en Educación Matemática 2006, Año 1, Número 1. 2002@yahoo.es Escuela de Matemática Universidad Nacional]. Recuperado de <file:///C:/Users/William%20Cueva/Downloads/6967-Texto%20del%20art%C3%ADculo-9551-1-10-20130124.pdf>
- Ancasi (2020) *Juegos Didácticos y Resolución de Problemas de cantidad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Ñapa Central, Puno* (Tesis de pre grado) Universidad Católica de Trujillo.
<http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/3153>
- Arias (2012) *Las técnicas de investigación*. Edit. Mc Graw Hill, México
- Arija (2021) *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica* (Trabajo final de pregrado) Universidad de Valladolid (España)
- Azinián, H. (2000). *Resolución de problemas matemáticos: visualización y manipulación con computadora*. Argentina: Novedades Educativas .
<https://n9.cl/aj5ob>
- Cabrera (2020). *Desarrollo de las habilidades matemáticas a través del juego en niños de educación inicial* (Monografía de pregrado). Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.
- Delval, J. (1994). *El desarrollo humano*. Madrid-España: Siglo XXI.
[https://n9.cl/sg5o0\(a\)](https://n9.cl/sg5o0(a)),

- Guachizaca y Sánchez (2024) *Juegos didácticos y las nociones matemáticas en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación General Básica José Ingenieros de la ciudad de Loja, periodo 2023-2024*. (Tesis de pre grado) Universidad Nacional de Loja (Ecuador)
- Gómez, E. (2007). *Los juegos en matemáticas y la resolución de problemas*. Pag, 4. P,4. file:///C:/Users/ASUS/AppData/Local/Temp/678-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2883-1-10-20170727.pdf
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2019). *Metodología de la investigación*. booksmedicos. org, 1-632. <https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20BaptistaMetodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Huizinga, J. (2005). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza. Edición Original De 1954 Grupo Anaya Comercial, 286 Páginas
- Jeri, D. (2022). *Juegos infantiles y la resolución de problemas matemáticos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 303/Mx-P- Quinua-Ayacucho-2021*. [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Ayacucho– Perú. 2022]. Recuperado de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32098/JUEGO_INFANTIL_NUMEROS_JERI_MORAN_DORIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Llanos (2020) *Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años del Nivel Inicial en la Institución Educativa Mariano Melgar La Esperanza* (Tesis de pre grado) Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

- Martínez, D. (2021). *Juego gusanito en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de la Institución Educativa Pública N° 39009/El Maestro – Ayacucho, 2019*. [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Ayacucho – Perú]. Recuperado de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22238/GUSANITO_JUEGO_PROBLEMAS_DE_RESOLUCION_MARTINEZ_FLORES_DILCE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mallart, J. (2000). *Didáctica; concepto, objeto y finalidades*. [In book: Didáctica general para psicopedagogos (pp.23-57) Publisher: Universidad Nacional de Educación a Distancia Editors: Félix Sepúlveda, Núria Rajadell]. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/325120200_Didactica_concepto_objeto_y_finalidades
- Matus (1987) *Educación infantil*. Argentina: Litoral
- Márquez (2023) *Relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una Institución Educativa, Tambogrande*, (Tesis de pre grado) Universidad Católica de Trujillo. <https://repositorio.uct.edu.pe/items/4871ac46-f3cd-4248-96e5-4990dc7ad0c6>
- MINEDU (2019) *Diseño Curricular Nacional*, Edit. Minedu, Perú.
- Moreno, O. D. (2012). *Contexto y aporte de María Montessori a la pedagogía, a la ciencia ya la sociedad de su momento*. OD Romero, La pedagogía Científica en María Montessori: Aportes desde la Antropología, Medicina y Psicología
- Núñez; E. (2016). *El juego en el desarrollo lógico matemático de los niños de la I.E.I. N° 656 “Pasitos de Jesús” - Hualmay, durante el año escolar 2016*. [Tesis para optar el grado académico de maestra en docencia superior e investigación Universitaria. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Huamachuco.] Recuperado de

<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/9287/TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Paulter, C. (2007). *Jugar al juego*. Barcelona: Agustini

Peralta, J. (1995). *Principios didácticos e históricos para la enseñanza de la matemática*. España: Huerga Y Fierro.
[https://books.google.com.pe/books?id=VrYFiZyTXVUC&pg=PA229&dq=Peralta,+J.+\(1995\).+Principios+did%C3%A1cticos+e+hist%C3%B3ricos+para+la+ense%C3%B1anza+de+la+matem%C3%A1tica.&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwiC65z4jsH2AhUoQjABHab2C3cQ6AF6BAgCEAI#v=onepage&q=Peralt](https://books.google.com.pe/books?id=VrYFiZyTXVUC&pg=PA229&dq=Peralta,+J.+(1995).+Principios+did%C3%A1cticos+e+hist%C3%B3ricos+para+la+ense%C3%B1anza+de+la+matem%C3%A1tica.&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwiC65z4jsH2AhUoQjABHab2C3cQ6AF6BAgCEAI#v=onepage&q=Peralt)

Pineda (2022) *Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años en la Institución Educativa San Francisco de Asís, Ayacucho* (Tesis de pre grado) Universidad Católica de Chimbote (Ancash)

chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29788/APRENDIZAJE_ESTRATEGIAS_Y_JUEGOS_DIDACTICOS_PINEDA_MARIN_ARELYS_BONIFACIA.pdf?sequence=1

Piña, S. L. (2021). *Juegos cognitivos para estimular la atención*. (Tesis de pre grado), Universidad Nacional de Loja. 22. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23803/1/PI%c3%91A%20Sthepany%20TESIS%20FINAL.pdf> [Links]

PISA (2022). *El Perú mantiene sus resultados en las competencias de Lectura y Ciencia*. [5 de diciembre del 2023, en el Blog del Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. Calle Morelli N° 109, San Borja - Lima, Perú MINEDU]. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/pisa-2022-el-peru-mantiene-sus-resultados-en-las-competencias-de-lectura-y->

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICO

VARIABLES	Definición conceptual	Definición operacional	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable 1 Juegos infantiles	Para Moreno (2012), estos proporcionan estimulación en los niños, activando el desarrollo del cerebro través del esto, porque ello, pueden descubrir y manipulan a la vez que aprenden del entorno, adaptándose rápidamente a situaciones nuevas, resolviendo diferentes tipos de problemas y experimentando diferentes conductas.	Será la guía de observación el instrumento para medir la variable juegos infantiles teniendo en cuenta las dimensiones de habilidades de juegos cognitivos, juego motor y el juego social, considerando la escala de Likert de 3=Siempre, 2=Algunas veces y 1=Nunca.	Juegos cognitivo	Habilidades memorísticas	1,2,3 , 4 y 5	Escala de medición nominal
				Juegos como médio de aprendizaje		
			Juegos motor	Movimiento	6,7,8,9, y 10	
				Equilíbrio		
			Juegos social	Juegos como desarrollo de habilidades sociales	11,12,13, 14 y 15	

<p>Variable 2</p> <p>Resolución de problemas matemáticos</p>	<p>Azinián (2000) lo define como un procedimiento que implica el diseño de situaciones centradas en la construcción del conocimiento a través de la interacción entre los niños.</p>	<p>Se empleará también una guía de observación, instrumento para medir el nivel de resolución de problemas matemáticos en niños de cinco años, en donde se tendrá en cuenta tres dimensiones: Traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre números y operaciones y usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculos, cada dimensión con un indicador y cada indicador con sus respectivos ítems; siendo su escala de Likert: 3=Siempre, 2=Algunas veces y 1=Nunca.</p>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p>	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al</p> <p>Comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.</p>	<p>1,2 y 3</p>	<p>Escala de medición ordinal:</p>
			<p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p>	<p>Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo en situaciones cotidianas</p>	<p>4,5 y 6</p>	
			<p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo</p>	<p>Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica</p>	<p>7,8 , 9 y 10</p>	

ANEXO 3

GUIA DE OBSERVACION PARA MEDIR LOS JUEGOS INFANTILES

Información General:

Finalidad:

Recoger información pertinente sobre los juegos infantiles de los niños de cinco años en niños, Institución Educativa Privada. Real College. Mollepampa. Cajamarca, 2023.

Instrucciones:

La guía de observación tiene como objetivo estudiar y analizar los juegos infantiles en los niños, las respuestas de este instrumento sirven únicamente para esta investigación y serán totalmente confidenciales.

Variable de estudio: “**Juegos infantiles**”

Escala de valoración

Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

N°	ITEMS	3	2	1
	Dimensión: Juego cognitivo			
P1.	Utiliza sus habilidades memorísticas para diferenciar los colores.			
P2.	Utiliza sus habilidades memorísticas para diferenciar las formas.			
P3.	Utiliza sus habilidades memorísticas para diferenciar el tamaño.			
P4.	Encaja ciertos objetos con otros.			
P5.	Arma ciertos objetos sobre otros sin que ellos se caigan.			
	Dimensión: Juego motor			
P6.	Realiza actividades de movimiento de su cuerpo.	-		
P7.	Coordina los movimientos de su cuerpo.			
P8.	Realiza movimientos de su cuerpo más complejos.			
P9.	Desarrolla su movimiento utilizando el espacio.			
P10.	Mantiene el equilibrio de su cuerpo.			
	Dimensión: Juego social.			

P11.	Interactúa de manera social con los demás.			
P12	Se comunica con los demás utilizando sus sentimientos.			
P13	Se relaciona con los demás entendiendo sus comportamientos.			
P14	Convive de manera amable con los demás.			
P15	Demuestra la actitud de comportamiento social frente a los demás.			

Baremo juegos infantiles

Escala	Puntaje
Alto	31 a 45 ptos.
Moderado	16 a 30 ptos
Bajo	0 a 15 ptos.

ANEXO 4
GUIA DE OBSERVACION PARA MEDIR LOS PROBLEMAS
MATEMATICOS

Información General:

Finalidad:

Recoger información pertinente sobre la resolución de problemas matemáticos de los niños de cinco años en niños, Institución Educativa Privada. Real College. Mollepampa.

Instrucciones:

La Guía de observación tiene como objetivo estudiar y analizar el desarrollo del lenguaje, las respuestas de este instrumento sirven únicamente para esta investigación y serán totalmente confidenciales.

Variable de estudio: “**Resolución de problemas matemáticos**”

Escala de valoración

No lo hace	Lo intenta hacer	Lo hace
0	1	2

N°	ITEMS	2	1	0
	Variable 2: Resolución de problemas matemáticos			
	Dimensión: Traduce cantidades a expresiones numéricas			
P1	Realiza agrupaciones teniendo en cuenta el criterio de color.			
P2	Realiza agrupaciones teniendo en cuenta el criterio de forma de los objetos.			
P3	Agrupar teniendo en cuenta el criterio de tamaño de los objetos			
	Dimensión: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.			
P4	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas como juntar, agregar o quitar.			
P5	Utiliza cuantificadores como “muchos” “pocos” “ninguno”.			
P6	Expresa cuantificadores como “pesa más” “pesa menos”.			

	Dimensión: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.			
P7	Realiza seriaciones por tamaño y longitud.			
P8	Realiza seriaciones teniendo en cuenta el criterio grosor.			
P9	Utiliza el conteo en una serie hasta el 10, en situaciones cotidianas en las que quiere contar, empleando material concreto.			
P10	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto.			

Baremo del aprendizaje de resolución de problemas matemáticos

Escala	Puntaje
Logro destacado	AD (20 a 18)
Logro esperado	A (17 a 14)
En proceso	B (13 a 11)
En inicio	C (0 a 10)

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

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Teresa Isabel Martínez Sánchez.

Fecha: Octubre 2024

Especialidad:

Educación Inicial. Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación de juegos infantiles Autora del instrumento: García Chuquilin Gloria

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

“Juegos Infantiles y resolución de problemas matemáticos en niños de 5 años, Institución Educativa Privada. Real College. Mollepampa. Cajamarca, 2023.”

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

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

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

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento Ninguno, aplicable.

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo

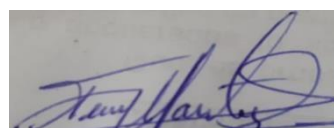
y escribasobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

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

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



Firma del Experto
Maestra en Educación con
mención en
Docencia e investigación.
DNI. 32888242

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

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Teresa Isabel Martínez Sánchez.

Fecha: Octubre 2024

Especialidad: Educación Inicial.

Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación de resolución de problemas matemáticos
 Autor del instrumento: García Chuquilin Gloria

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

“Juegos Infantiles y resolución de problemas matemáticos en niños de 5 años, Institución Educativa Privada. Real College. Mollepampa. Cajamarca, 2023.”

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

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

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

Sumatoria Total	176 (Siendo el puntaje máximo posible 200)
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)	0.88 (Siendo la valoración máxima en 1)

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

Ninguna, aplicable.

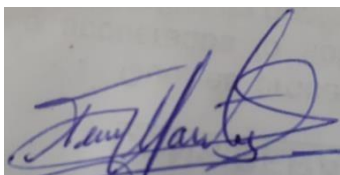
III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escribasobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

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

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



Maestra en Educación con mención En docencia e investigación.
DNI. 32888242

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento Ninguno.

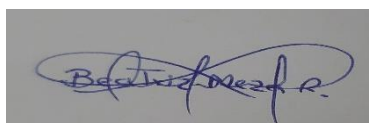
III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escribir sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

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

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



Maestra en Educación con mención en Docencia y gestión educativa.

DNI. 32986502

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

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Beatriz Meza Rojo.

Fecha: Octubre 2024

Especialidad: Educación Inicial.

Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación de resolución de problemas matemáticos
 Autor del instrumento: García Chuquilin Gloria

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

“Juegos Infantiles y resolución de problemas matemáticos en niños de 5 años, Institución Educativa Privada. Real College. Mollepampa. Cajamarca, 2023.”

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

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

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

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

Aplicable.

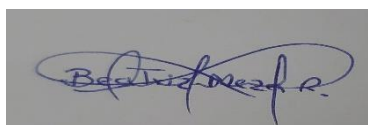
III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escribir sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

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

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



Maestra en Educación con mención en Docencia y gestión educativa.
DNI. 32986502

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

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Luz Angelica Rufino Hernández.

Fecha: Octubre 2024

Especialidad:

Educación Inicial. Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación de juegos infantiles Autora del instrumento: García Chuquilin Gloria

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

“Juegos Infantiles y resolución de problemas matemáticos en niños de 5 años, Institución Educativa Privada. Real College. Mollepampa. Cajamarca, 2023.”

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

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

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

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento Ninguno, aplicable.

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

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

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

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



Maestra en Educación con mención en docencia y gestión pedagógica

DNI. 40508167

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS
I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Luz Angelica Rufino Hernández.

Fecha: Octubre 2024

Especialidad: Educación Inicial.

Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación de resolución de problemas matemáticos
 Autora del instrumento: García Chuquilin Gloria

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

“Juegos Infantiles y resolución de problemas matemáticos en niños de 5 años, Institución Educativa Privada. Real College. Mollepampa. Cajamarca, 2023.”

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

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

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

Sumatoria parcial			48	71	57
Sumatoria Total	176 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)	0.88 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

Ninguna.

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

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

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

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



Firma del Experto
Maestra en Educación con
mención endocencia y
gestión pedagógica
DNI. 40508167

Base de datos JUEGOS INFANTILES

JUEGOS INFANTILES																			
Unidades de estudio	DIMENSION 1					DIMENSION 2					DIMENSION 3					NIVEL GENERAL			
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15				
1	1	1	2	3	2	ALTO	3	3	3	3	1	ALTO	2	1	1	2	1	ALTO	ALTO
2	2	2	2	2	2	MODERADO	2	1	2	2	2	ALTO	2	2	2	2	2	ALTO	MODERADO
3	2	3	3	3	2	ALTO	3	3	3	2	3	ALTO	3	3	3	2	3	ALTO	ALTO
4	3	2	2	3	2	ALTO	2	2	3	2	2	ALTO	2	2	1	2	2	ALTO	ALTO
5	2	2	2	3	2	ALTO	3	3	3	3	2	ALTO	2	2	2	2	2	ALTO	ALTO
6	2	1	3	3	2	ALTO	2	2	3	1	2	ALTO	2	2	2	2	2	ALTO	ALTO
7	3	2	1	2	2	ALTO	3	3	3	3	2	ALTO	2	1	1	2	1	ALTO	ALTO
8	2	2	2	2	2	MODERADO	2	3	3	3	2	MODERADO	2	2	2	2	2	MODERADO	MODERADO
9	1	3	3	2	3	MODERADO	3	3	3	1	3	MODERADO	3	3	3	2	3	MODERADO	ALTO
10	2	2	2	2	2	ALTO	3	1	3	3	2	ALTO	2	2	2	2	2	ALTO	ALTO
11	2	2	1	2	2	ALTO	3	1	1	2	2	ALTO	2	2	2	2	2	ALTO	ALTO
12	1	2	2	2	2	ALTO	3	1	3	3	2	ALTO	2	2	2	2	2	ALTO	ALTO
13	2	1	2	2	2	MODERADO	3	3	3	3	1	MODERADO	2	1	1	2	1	MODERADO	MODERADO
14	1	2	1	2	2	MODERADO	3	2	2	1	3	MODERADO	1	1	1	2	2	MODERADO	ALTO
15	2	2	2	2	3	ALTO	3	3	3	3	3	ALTO	2	2	2	2	2	ALTO	ALTO
16	3	1	2	2	2	ALTO	3	2	2	3	3	ALTO	2	2	2	2	2	ALTO	ALTO
17	1	2	1	2	3	ALTO	1	3	3	2	3	ALTO	2	1	2	2	1	ALTO	ALTO
18	1	2	1	2	2	ALTO	3	2	3	3	3	ALTO	1	1	1	2	2	ALTO	ALTO
19	2	2	2	2	3	ALTO	3	2	3	2	3	ALTO	2	2	2	2	2	MODERADO	MODERADO
20	3	1	2	2	2	ALTO	3	3	2	3	3	ALTO	2	2	2	2	2	ALTO	ALTO
21	1	2	1	2	3	ALTO	1	1	1	1	1	ALTO	2	1	2	2	1	MODERADO	MODERADO

RESOLUCION DE PROBLEMAS DE MATEMATICAS

RESOLUCION+A2:T24 DE PROBLEMAS MATEMATICOS																			
Unidades de estudio	DIMENSION 1					DIMENSION 2					DIMENSION 3					NIVEL GENERAL			
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15				
1	1	1	2	3	2	LOGRO DESTACADO	3	3	3	3	1	LOGRO DESTACADO	2	1	1	2	1	LOGRO DESTACADO	LOGRO DESTACADO
2	2	2	2	2	2	LOGRO DESTACADO	2	1	2	2	2	LOGRO ESPERADO	2	2	2	2	2	LOGRO DESTACADO	LOGRO DESTACADO
3	2	3	3	3	2	LOGRO DESTACADO	3	3	3	2	3	LOGRO DESTACADO	3	3	3	2	3	LOGRO DESTACADO	LOGRO DESTACADO
4	3	2	2	3	2	LOGRO DESTACADO	2	2	3	2	2	LOGRO ESPERADO	2	2	1	2	2	LOGRO DESTACADO	LOGRO DESTACADO
5	2	2	2	3	2	LOGRO DESTACADO	3	3	3	3	2	LOGRO DESTACADO	2	2	2	2	2	LOGRO ESPERADO	LOGRO ESPERADO
6	2	1	3	3	2	LOGRO ESPERADO	2	2	3	1	2	LOGRO ESPERADO	2	2	2	2	2	LOGRO ESPERADO	LOGRO ESPERADO
7	3	2	1	2	2	LOGRO DESTACADO	3	3	3	3	2	LOGRO DESTACADO	2	1	1	2	1	LOGRO DESTACADO	LOGRO DESTACADO
8	2	2	2	2	2	LOGRO DESTACADO	2	3	3	3	2	LOGRO DESTACADO	2	2	2	2	2	LOGRO DESTACADO	LOGRO DESTACADO
9	1	3	3	2	3	LOGRO DESTACADO	3	3	3	1	3	LOGRO DESTACADO	3	3	3	2	3	LOGRO DESTACADO	LOGRO DESTACADO
10	2	2	2	2	2	LOGRO DESTACADO	3	1	3	3	2	LOGRO DESTACADO	2	2	2	2	2	LOGRO DESTACADO	LOGRO DESTACADO
11	2	2	1	2	2	LOGRO ESPERADO	3	1	1	2	2	LOGRO ESPERADO	2	2	2	2	2	LOGRO ESPERADO	LOGRO ESPERADO
12	1	2	2	2	2	LOGRO DESTACADO	3	1	3	3	2	LOGRO DESTACADO	2	2	2	2	2	LOGRO DESTACADO	LOGRO DESTACADO
13	2	1	2	2	2	LOGRO DESTACADO	3	3	3	3	1	LOGRO DESTACADO	2	1	1	2	1	LOGRO ESPERADO	LOGRO ESPERADO
14	1	2	1	2	2	LOGRO ESPERADO	3	2	2	1	3	LOGRO ESPERADO	1	1	1	2	2	LOGRO DESTACADO	LOGRO DESTACADO
15	2	2	2	2	3	LOGRO DESTACADO	3	3	3	3	3	LOGRO DESTACADO	2	2	2	2	2	LOGRO DESTACADO	LOGRO DESTACADO
16	3	1	2	2	2	LOGRO ESPERADO	3	2	2	3	3	LOGRO ESPERADO	2	2	2	2	2	LOGRO DESTACADO	LOGRO DESTACADO
17	1	2	1	2	3	LOGRO DESTACADO	1	3	3	2	3	LOGRO DESTACADO	2	1	2	2	1	LOGRO DESTACADO	LOGRO DESTACADO
18	1	2	1	2	2	LOGRO DESTACADO	3	2	3	3	3	LOGRO DESTACADO	1	1	1	2	2	LOGRO ESPERADO	LOGRO ESPERADO
19	2	2	2	2	3	LOGRO ESPERADO	3	2	3	2	3	LOGRO ESPERADO	2	2	2	2	2	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
20	3	1	2	2	2	LOGRO DESTACADO	3	3	2	3	3	LOGRO DESTACADO	2	2	2	2	2	LOGRO ESPERADO	LOGRO ESPERADO
21	1	2	1	2	3	LOGRO ESPERADO	1	1	1	1	1	EN PROCESO	2	1	2	2	1	LOGRO ESPERADO	EN PROCESO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor				
GARCIA CHUQUILIN GLORIA		47735815	garciachuquilin gloria@gmail.com	
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico	
2. Tipo de Documento de Investigación				
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación	
3. Grado Académico o Título Profesional ¹				
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría	<input type="checkbox"/> Doctorado
4. Título del Documento de Investigación				
JUEGOS INFANTILES Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS EN NIÑOS DE CINCO AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA. REAL COLLEGE. MOLLEPAMPA. CAJAMARCA, 2024				
5. Programa Académico				
Educación inicial				
6. Tipo de Acceso al Documento				
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público ² (info: eu-repo/semantics/openAccess)	<input type="checkbox"/> Acceso restringido ⁴ (info: eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*)			
(*) En caso de restringido sustentar motivo				


A. Originalidad del Archivo Digital


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

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

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

	Lugar	Día	Mes	Año
Huello Digital	Chimbote	06	05	2025




 Firma

Importante

- ¹ Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 6, inciso 8.2.
- ² Ley N° 30035. Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM
- ³ Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- ⁴ En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DECC (Números 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital
- ⁵ Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- ⁶ Según el inciso 12.2, del artículo 1° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales (RENATI) Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente, recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA*.

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

JUEGOS INFANTILES Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS
MATEMÁTICOS EN NIÑOS DE CINCO AÑOS, INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIVADA. REAL COLLEGE. MOLLEPAMPA.
CAJAMARCA, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
2	passagetonirvana.com Fuente de Internet	3%
3	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	docplayer.es Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
8	umc.minedu.gob.pe Fuente de Internet	1%

9	pag.org.mx Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	dialnet.unirioja.es Fuente de Internet	1 %
12	ctscafe.pe Fuente de Internet	1 %
13	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	1 %
14	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	1 %
15	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	1 %
16	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1 %
17	www.coursehero.com Fuente de Internet	1 %
18	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
19	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

20	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
22	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	www.162-241-125-80.cprapid.com Fuente de Internet	<1 %
25	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	<1 %
27	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
29	repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	Submitted to unifranz Trabajo del estudiante	<1 %
31	ve.scielo.org Fuente de Internet	<1 %

32	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
33	www.unla.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
34	fdocuments.es Fuente de Internet	<1 %
35	manglar.uninorte.edu.co Fuente de Internet	<1 %
36	virtual.urbe.edu Fuente de Internet	<1 %
37	Submitted to Uniagustiniana Trabajo del estudiante	<1 %
38	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
40	Submitted to unasam Trabajo del estudiante	<1 %
41	www.cucsh.udg.mx Fuente de Internet	<1 %
42	www.donboscochacas.org Fuente de Internet	<1 %
43	Submitted to Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja	<1 %

Trabajo del estudiante

44	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %
45	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
46	repository.unab.edu.co Fuente de Internet	<1 %
47	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
48	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	<1 %
49	Submitted to Universidad Cuauhtemoc Trabajo del estudiante	<1 %
50	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
51	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
52	Submitted to Universidad Nacional de Colombia Trabajo del estudiante	<1 %
53	repositorio.pedagogica.edu.co Fuente de Internet	<1 %

repositorio.unh.edu.pe

54	Fuente de Internet	<1 %
55	www.antidroga.gov.bo Fuente de Internet	<1 %
56	www.nuevoidealonline.com Fuente de Internet	<1 %
57	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
58	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
59	up-rid.up.ac.pa Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Apagado Excluir coincidencias < 10 words
 Excluir bibliografía Activo