

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



“Juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 324. Nuevo Chimbote, 2023”

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autora

Vásquez Caballero, Roxana Rossmery

Asesora (ORCID 0000-0002-7030-1920)

Berrospi Espinoza, Hernán

Chimbote – Perú

2024

Índice General

Índice	¡Error! Marcador no definido.
Índice de tablas.....	iii
Índice de figuras.....	iv
Palabras clave	v
Líneas de investigación.....	v
Constancia de originalidad.....	vi
Título	vii
Resumen	¡Error! Marcador no definido. iii
Abstract.....	ix
Introducción.....	1
Metodología.....	11
Resultados.....	13
Análisis y discusión.....	16
Conclusiones.....	18
Recomendaciones.....	19
Agradecimiento.....	20
Referencias Bibliograficas.....	21
Anexos.....	25

Índice de Tablas

Tabla N°01 Nivel de uso de los juegos didácticos en los niños de 5 años del nivel inicial de la IE N° 324. Nuevo Chimbote,2023.....	13
Tabla N°02 Nivel de desarrollo del aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años del nivel inicial de la IE N° 324. Nuevo Chimbote, 2023...	14
Tabla N°03 Relación que existe entre juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE N° 324. Nuevo Chimbote, 2023.....	15

Índice de Figuras

Figura N°01 Nivel de uso de los juegos didácticos en los niños de 5 años del nivel inicial de la IE N° 324. Nuevo Chimbote, 2023.....	13
Figura N°02 Nivel de desarrollo del aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años del nivel inicial de la IE N° 324. Nuevo Chimbote, 2023...	14
Figura N°03 Relación que existe entre juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE N° 324. Nuevo Chimbote, 2023.....	15

PALABRAS CLAVE

Tema	Juegos didácticos, aprendizaje de matemáticas
Especialidad	Educación Inicial

KEYWORD

Theme	Educational games, learning mathematics
Specialty	Initial education

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Línea de investigación	Teoría y Métodos Educativos
Área	Ciencias sociales
Subárea	Ciencia de la Educación
Disciplina	Educación General

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

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

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 324. Nuevo Chimbote, 2023**" del (a) estudiante: **VASQUEZ CABALLERO ROXANA ROSSMERY**, identificado(a) con Código N° **2006000667**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **29%**, 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, 18 de marzo de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



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

TÍTULO

Juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 324. Nuevo Chimbote, 2023.

Didactic games and learning in the area of mathematics in five year-old children of Educational Institution No. 324. Nuevo Chimbote, 2023.

RESUMEN

El presente estudio tuvo como propósito determinar la relación que existe entre las variables de estudio como son: juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa N° 324, Nuevo Chimbote, 2023. La metodología de la investigación estuvo basada en un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental, de corte transversal correlacional. La población y muestra estuvo compuesta por 28 niños de 5 años. Como instrumento se aplicó dos cuestionarios una para cada variable, el cual estuvo estructurado por dimensiones e ítems y escala valorativa de Likert (nunca =0, a veces= 1 y siempre = 2) ya que sirvió para recoger los datos y construir tablas de frecuencia y obtener las conclusiones. Si existe relación significativa entre juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la IE N° 324. Nuevo Chimbote, 2023, con un 95% de confianza con 5% de error, se encuentra un coeficiente de correlación alta de $r= 0,770^{**}$ con significancia bilateral de menos a 0,05 (0,000).

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the relationship between study variables such as: didactic games and learning in the area of mathematics in five-year-old children from educational institution No. 324, Nuevo Chimbote, 2023. The research methodology was based on a quantitative approach, with a non-experimental design, with a correlational cross-sectional section. The population and sample consisted of 28 5-year-old children. As an instrument, two questionnaires were applied, one for each variable, which was structured by dimensions and items and scale Likert evaluation (never =0, sometimes = 1 and always = 2) since it served to collect data and build frequency tables and obtain conclusions. If there is a significant relationship between didactic games and learning in the area of mathematics in five-year-old children of EI No. 324. Nuevo Chimbote, 2023, with 95% confidence with 5% error, a high correlation coefficient of $r = 0.770^{**}$ with bilateral significance of less than 0.05 (0.000) is found.

Introducción

En la presente investigación detallaremos a continuación los antecedentes que dan realce a este trabajo investigativo.

Según, Mayorga (2019) en su trabajo de investigación. Se planteó como propósito determinar la importancia que tiene el juego didáctico en la atención de los niños con 5 a 6 años, de la Escuela de Educación Básica 21 de abril - Riobamba. El cual para su estudio utilizó un enfoque de indagación cualitativo, con diseño no experimental, teniendo como población y muestra a 56 estudiantes, arribando a la conclusión que los beneficios sobre los diferentes tipos de juegos didácticos dentro del aula aumentaron el grado de interacción y confianza con la profesora y demás compañeros, así como en la creatividad, atención y concentración, con objetivo de interese de aprender mejor.

También, Londoño, Pérez, y Valerio (2018) en sus estudios. Se formularon como objetivo aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego de herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje en los niños(as) de 5 a 6 años en la IE John Kennedy. Para su trabajo empleó un método cualitativo con diseño correlacional, teniendo como población y muestra a 76 estudiantes e instrumento una encuesta, arribando a la conclusión que la finalidad de este proyecto fue aplicar estrategias didácticas con juegos para incrementar el aprendizaje en los alumnos.

Asimismo, en los hallazgos de Jaime (2019), en su trabajo investigativo. Se propuso como propósito diseñar una estrategia didáctica basada juego de espacios polivalentes para incrementar el aprendizaje significativo en los niños de 2 a 5 años del Jardín infantil - La Granja. Para su indagación usó un método cualitativo con diseño no experimental, teniendo como población a 40 alumnos, siendo la muestra la misma, de esa manera llegando a la conclusión que, mediante las estrategias didácticas basado en juego, ayudó a los maestros en sus enseñanzas, con fines de fortalecer las destrezas, habilidades y capacidades de aprendizaje en los estudiantes.

Por otro lado, Núñez (2019), en su trabajo de maestría. Se estableció como objetivo determinar la relación entre los juegos didácticos y el desarrollo de la estimulación temprana en estudiantes de 2 años. Para llegar a realizar su estudio usó una metodología de tipo correlacional con diseño no experimental, con población de 45 alumnos, llegando a la conclusión que si hay relación entre el juego didáctico y el

desarrollo de estimulación, teniendo como significancia el parámetro estadístico de Spearman con 0.854 encontrando una asociación buena.

Asimismo, Pozo (2018), en su trabajo de indagación. Se formuló como objetivo encontrar la relación entre el rango numérico de conteo como estrategia metodológica y el aprendizaje de matemática en estudiantes de 3,4 y 5 años. El cual para estudio utilizó una metodología cuantitativa con diseño correlacional, asimismo la población estudiada estuvo constituida por 21 alumnos, teniendo como muestra a 18 alumnos, llegando a la siguiente conclusión que $r_{xy}=0,159$, siendo ligera la correlación entre ambas variables de estudio.

Noa y Rosales (2020), en su tesis. Se planteó como propósito establecer el grado de relación entre el juego y aprendizaje en la materia de matemática en estudiante de 5 años de la IE Sacerdote Jesuita Romeo – Jacamara. Para el presente trabajo usó una metodología de tipo correlacional con diseño no experimental, asimismo tuvo como población y muestra a 72 estudiantes de 3,4 y 5 años. Siendo la muestra 25 alumnos, de esa manera llegando a la conclusión que si existe relación entre ambos fenómenos de estudio donde $\rho=0,730$ y $p=0,000$, por lo que rechazamos la hipótesis nula aceptamos la alterna. Se evidencia que el grado de relación entre las variables es de alta significatividad.

Sin embargo, Vásquez (2021). En su trabajo investigativo. Se planteó como objetivo determinar la relación del juego didáctico y el aprendizaje del área de matemática en niños de 4 años, para su estudio empleo una metodología cuantitativo, con diseño correlacional, teniendo como población a 44 estudiantes y muestra 24 niños(as), llegando de esa manera a la conclusión que mediante la ejecución del instrumento se pudo afirmar que hay relación entre ambos fenómenos de estudios con un nivel de significancia de 0,05 donde $p < \alpha$ por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la alterna a un nivel de confianza del 95%

De esa manera, Guzmán (2018) en su tesis titulado. Tuvo como objetivo determinar la correspondencia sobre inteligencia emocional y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años. Para dicho trabajo empleo una metodología de tipo correlacional con diseño no experimental, teniendo como muestra a 114 y muestra 57 alumnos, arribado a la siguiente conclusión que el 26% está en nivel medio y mientras que un 74% en alto. La inteligencia emocional influye de manera significativa en el

aprendizaje del área de matemática en el niño de acuerdo a su desarrollo de capacidades.

Finalmente, Laura (2020). En su estudio. Se formuló como propósito encontrar la relación del juego al aire libre y logros de aprendizaje en estudiantes de 5 años. El tipo de indagación que empleo fue cuantitativo, diseño no experimental, con población de estudiantes de 14 niños, arribando al siguiente resultado que si hay una correlación directa entre ambas variables de estudio.

En el presente estudio se describe la fundamentación científica sobre los principales fundamentos teóricos tanto para ambas variables:

Juegos didácticos: Según, chamorro (2010), afirma que el juego es una didáctica mediadora en la construcción del conocimiento del niño, herramienta de interacción del estudiante con el mundo, puesto que ayuda en la complejidad del aprendizaje en el aprendiz que va aprendiendo paso a paso.

Asimismo, Quinta (2020), sostiene que el juego es muy utilizado en los diferentes campos de la vida, es decir el origen del juego proviene de una broma y diversión, que poseen diferentes enlaces.

Por otro lado, García (2013), dice que el juego es una actividad innata que pone en una acción a los niños y niñas, que al desarrollar una sesión lúdica o recreativa pone al infante a desarrollar sus capacidades mentales, encontrando en ella una acción de agrado sobre la actividad desarrollada.

Asimismo, Gracia (2013), dice que los juegos pedagógicos son instrucciones que ayuda a los estudiantes en sus procesos de aprendizajes de manera recreativa, es una estrategia que permite al docente desarrollar determinadas actividades de aprendizaje, poniendo en juego los procesos cognoscitivos en la retención de nuevos conocimientos.

Según, Vial (1988), sostiene al juego como una estrategia que se usa en distintas modalidades educativas y que busca una dirección de conducta y disciplina en los aprendices, permitiendo en ella encontrar un aprendizaje en determinada materia de enseñanza.

De esa manera, Cratty (2006), manifiesta que la estrategia pedagógica es una secuencia de actividades lúdicas que se utiliza como una motivación en determinadas

actividades planificadas en una interacción de enseñanza y aprendizaje con fines que los aprendices puedan desarrollar sus habilidades mentales.

Por su parte, Chacón (2011), dice que los juegos didácticos deben ser planificados acorde que, al tipo de juego, teniendo en cuenta los propósitos, conocimientos, individuos, tiempo y los materiales que se debe usar en determinada actividad.

El juego didáctico y su importancia; Según, Solís (2003), dice que el juego es una posibilidad educativa, que en ella se puede observar conductas y carácter. Mediante el juego se puede practicar un conjunto de valores, afectividad, liderazgo y generosidad.

Características del juego didáctico; Por otra parte, Morín (2013), manifiesta tres cualidades que tiene el juego las cuales se presenta en las siguientes líneas.

Ambiente. En esta cualidad el conductor del juego debe sentirse seguro al momento de manejar los grupos, con fines de lograr una participación recreativa y activa en los niños.

La edad. Se manifiesta siempre desarrollar juegos muy divertidos con los niños, con los adolescentes debe desarrollarse con competencia y en los jóvenes mediante pensamientos lógicos y para el adulto con canciones sean tranquilos.

Previo estudio. Siempre se debe establecer instrucciones para dar inicio a la actividad del juego.

El juego didáctico en la educación infantil: Según, Sarlé (2006), manifiesta que el juego es actividad que se desarrolla en una relación de individuos, que ayuda a los niños a identificarse como personas que son, relacionarse con los demás grupos, construyendo una participación distinta en ellos

Asimismo, Sarlé (2006), dice los niños no necesitan con alguien jugar, sino, del ambiente como se debe desarrolla en su espacio del contexto de su mundo, pudiendo ser juegos entre niños y adultos en la escuela.

Dimensiones de los juegos didácticos; Para Moreno (2002), manifiesta que los juegos ayudan en el aprendizaje de los niños, permite el desarrollo sus habilidades

y conocimientos, generándole un estado emocional en la construcción de nuevos conceptos, asimismo, puede estar presente en tres momentos

Planificación. Los estudiantes tratan de manifestar por el deseo de sus juegos que pretenden realizar, es decir están atentos en sus espacios de sus aulas, dialogan por el juego que van ejecutar, en ese sentido el docente ordena y orienta como se va desarrollar esta propuesta planteada por ellos.

Ejecución. Los estudiantes desarrollan la actividad planificada, es decir los alumnos se ponen en contacto de dialogo con lo acordado, interactúan, se desplazan, manipulan y realizan experimentos del juego.

Evaluación. Los niños reflexión de sus actividades que realizaron, es decir, realizan sus autoevaluaciones, reconociendo sus errores y aceptando cuanto aprendieron de lo que planificaron en esta sesión de juego.

Entonces los juegos didácticos son innatos que nace desde su yo de los niños con fines de activar sus procesos cognoscitivos, en poner en juego estos elementos sobre determinadas actividades que se desarrollan en un ambiente previo planificado y evaluado.

Aprendizaje del área de matemática: Maguiña (2023), manifiesta significativamente a un aprendizaje del niño, por lo que presta atención lo que quiere aprender para usarlo en un campo de la vida.

Por su parte Philco (2009), sostiene que es la construcción de nuevos conocimientos el aprendizaje, en contexto con el medio, es decir, viene hacer la asimilación observado y procesado mediante el desarrollo de capacidades y habilidades.

Teorías del Aprendizaje; Gallardo & Camacho (2016), dice que es la asimilación de conocimientos con fines de conseguir métodos para que la instrucción sea más efectiva, manifiesta que para construir un nuevo concepto se debe seleccionar determinado método, de esa manera la enseñanza encuentre una efectividad en el aprendizaje.

Teoría del aprendizaje significativo; Para Rodríguez (2013), dice que los conocimientos que el colegio brinda a través de los educadores a los estudiantes, elementos que se conoce de ello, se interpreten y procese forma un aprendizaje significativo.

Según, Ausubel citado Bernabéu & Goldstein, (2016), manifiesta, cuando un niño interpreta a su manera y lo relaciona con determinados conceptos de lo que ya conoce, construye nuevos conceptos llamado conocimiento.

Tipos de aprendizaje significativo; Asimismo, Ausubel (2002), sostiene que un aprendizaje para que sea significado tiene que nacer en un campo de representaciones. Por otra parte, Bruner (2006), dice que los niños y niñas lo que deben aprender lo primero es el símbolo, mediante la representación de palabra, por ejemplo, el número 4 cuatro puede asociarlo con cuatro pelotas que él ha visto en su vida.

De esa manera, Vygotsky (2001), dice que el estudiante aprende mediante una interacción social para que puede adquirir nuevos conceptos, así como establecer amistad y desarrollar un su vocabulario en sus aprendizajes.

Montessori (2003), sostiene que los maestros deben identificar las cualidades sobre sus edades de cada niño, en ese sentido ellos puedan relacionarse con los demás y adaptarse a su medio donde se desarrolla y aprende.

Dimensiones del aprendizaje en el área de matemática:

Clasificación. Los estudiantes deben cumplir con esta actividad, porque ello será un propósito para que aprendan los números, puesto que un aprendizaje es una relación psicológica que se da mediante la igualdad, encontrando una diferencia entre ella. Piaget (2003)

Seriación. Esta operación se basa en una comparación lógica de objetos, donde el niño tiene que ser el centro de su aprendizaje, sino tendrá obstáculos para comprender efectivamente el conocimiento de los números Piaget (2003)

Noción de número. En esta operación el niño compara los objetos por tamaño, distinguiendo su forma y color, asimismo, realiza seriación y clasificación con el medio donde aprende. Piaget (2003).

Aprendizaje mediante estilos; Según, Gillespie (2012), dice que los ritmos de aprendizaje son los criterios que se observa de como el estudiante sustenta un fin planteado por los docentes. Es decir, como entiende una información que se le proporciona.

Auditivo. En este elemento los estudiantes comprenden los conocimientos, solo escuchando a la docente que transmite la información.

Kinestésico. La enseñanza de los estudiantes se da observando las señales de lo que dice la maestra.

Visual. Los estudiantes van generando sus aprendizajes en la medida que ellos oyen la ejecución de las actividades.

Analítico. Con este tipo de enseñanza los estudiantes asimilan los conocimientos desmenuzando el todo en sus partes.

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

En cuanto a la justificación encontramos:

Justificación teórica. La investigación, cuenta con estudios actualizados, es decir con autores que dan sustento a este trabajo investigativo, asimismo, tiene como propósito encontrar la relación de dos variables, juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la IE 324, Nuevo Chimbote 2023. Por ello la indagación, puesto que se han observado dificultades en todos los países y niveles del sistema educativo.

Justificación práctica. Frente esto se ha planteado, realizar una investigación sobre estos fenómenos de estudio, si existe relación significativa entre los dos fenómenos de estudio, Por ello se busca aplicar coherentemente los instrumentos necesarios, con la finalidad de medir el aprendizaje en los niños(as) de la institución educativa de Nuevo Chimbote. Asimismo, será una fuente importante para el trabajo docente y educandos en el campo del aprendizaje por la matemática.

Justificación social. Mediante la indagación de este estudio, se busca contribuir en la Institución educativa y la comunidad haciendo conocer los resultados obtenidos para que en conjunto con su líder pedagógica puedan asumir decisiones como mejoras o fortalecimiento de su labor según sean los resultados valga la redundancia, de tal manera que los únicos beneficiados sean los estudiantes y por ende tengan personas que contribuyan al desarrollo de su comunidad.

Justificación metodológica. Es conveniente que hoy los docentes de Educación Básica Regular (EBR) y otras modalidades centren su atención en aplicar juegos didácticos, ya que este elemento busca activar sensaciones de aprendizaje en los

estudiantes, Por ello la indagación es encontrar la relación entre las dos variables de estudio.

Justificación científica. Los resultados obtenidos servirán de apoyo a futuros investigadores, considerando que este trabajo se convertirá en un antecedente para poder apoyar a otros investigadores así también el marco teórico fortaleciéndose puede servir a otros trabajos, consideramos también que nuestros instrumentos debidamente contextualizados pueden apoyar a otros investigadores, puesto que estos elementos son de suma importancia para que los investigadores enriquezcan sus trabajos en futuras indagaciones, sobre todo valido en los niveles educativos del nivel inicial.

En América Latina, se evidencia que uno de los problemas que aqueja el aprendizaje de los estudiantes en los diferentes campos de la materia, está en la matemática, puesto que el único eje que puede sanear estos vacío, es la enseñanza del maestro, apoyándole apropiadamente a los aprendices de acuerdo a sus edades en sus ritmos y etilos de aprendizaje, por ende es importante que se propone como una alternativa a los juegos didácticos, puesto que es un estrategia didáctica que se puede aplicar en diferentes campos del aprendizaje sobre determinadas materias (Córdova y Sánchez, 2018).

En los infantes es necesario que se desarrolle este elemento con mucha dedicación, para que se evidencie la construcción de conocimientos y los aprendices desarrollen adecuadamente su autonomía, por esta razón el juego busca en los niños a expresar un conjunto de ideas y emociones, ya que en ellos desarrolla sus vocabularios en un ambiente social y adquirir un nuevo aprendizaje. (Quintas, 2020).

Por otra parte, es necesario resaltar que la matemática está en todo momento del aprendizaje y en la vida cotidiana y diaria de los infantes, ya que esta materia se fue perfeccionado de acuerdo a un conjunto de método y estrategias, en ese mismo sentido, el juego se presentó como una actividad recreativa y lúdica en el área de matemática para que los aprendices asimilen de manera divertida el aprendizaje (Sevillano y Alegre, 2011).

De esa manera, para conseguir buenos resultados, es importante que los educadores cuenten con diferentes metodologías, con la finalidad de encontrar una instrucción y

aprendizaje efectiva en los estudiantes, a través de los juegos, puesto que, mediante ello, podrán construir nuevos conocimientos (Coma, 2008).

En el Perú, el área de matemática es visto por los estudiantes de los diferentes modalidades y niveles como una fobia, por esa razón existen juegos lúdicos, para que los estudiantes desarrollen adecuadamente sus procesos cognoscitivos y logren una motivación satisfactorio en el aprendizaje, mediante el juego se pretende desarrollar distintos métodos con la finalidad de lograr aprendizajes significativos (Flores, 2019).

A nivel regional, la enseñanza y aprendizaje en la matemática, es muy mecánico y rutinario, puesto, que los estudiantes no aprenden de manera creativa y divertida, mediante el desarrollo de actividades lúdicas, para esto, es necesario desarrollar juegos matemáticos, que motiven y guste la actividad mediante una interacción con los niños de sus edades, con fines de vencer los obstáculos en ellos mismos que se presentan. (Guzmán, 2018)

Asimismo, en la escuela N° 324 de Nuevo Chimbote se han observado en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años las siguientes características: Estudiantes con poca motivación sobre el aprendizaje de la matemática; Profesores con enseñanzas mecanizadas; Estudiantes tímidos para relacionarse con sus compañeros, generando un problema ellos mismos por aprender las matemáticas; Falta de estrategias didácticas para integrar a todo los niños y niñas en el aprendizaje de la matemática; Poco compromiso de los padres de familia para apoyar a sus menores hijos en ser más sociables, de esa manera generar aprendizajes significativos en los estudiantes.

Por esta razón, se ha creído conveniente plantear el siguiente enunciado del problema tal como se muestra a continuación: ¿Cuál es la relación que existe entre juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la IE N°324 de Nuevo Chimbote, 2023.

Conceptualmente, los juegos didácticos según Chamorro (2010), manifiesta que los juegos didácticos son los principales mediadores de los aprendizajes significativos, el cual dicho aprendizaje se da en una interacción del infante con el mundo, puesto que al entrar en una realidad de su contexto que lo rodea, el niño irá aprendiendo y comprendiendo mejor su mundo en el que se desarrolla.

También en el Aprendizaje en el área de matemática, según Piaget (2003), sostiene que es una clasificación, seriaciones y nociones de números, donde el niño empieza haciendo comparaciones de objetos desde los más pequeño, su forma, tamaño y color. Manifiesta como relación psicológica que se da mediante una comparación el aprendizaje matemático.

Operacionalmente, Los juegos didácticos son innatos que nace desde su yo de los niños para activar sus procesos cognoscitivos, es poner en juego estos elementos para desarrollar determinadas actividades previa planificación y evaluación. En este proceso se mide los juegos didácticos a través de los elementos que tiene el instrumento, el cual está estructurado por dimensiones e ítems y escala valorativa de Likert (nunca =0, a veces= 1 y siempre = 2) ya que servirá para recoger los datos y construir tablas de frecuencia

Operacionalmente, el aprendizaje en el área de matemática depende mucho del contexto con el que se relaciona el niño, puesto que los medios que lo rodean ayudan a generar pensamientos creativos y a identificar con más facilidad el aprendizaje. En este proceso se mide el aprendizaje a través del instrumento. El cual está estructurado por dimensiones e ítems y escala valorativa de Likert (nunca =0, a veces= 1 y siempre = 2) ya que servirá para recoger los datos y construir tablas de frecuencia.

Se planteó como hipótesis: Existe relación significativa entre juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la IE N° 324, Nuevo Chimbote, 2023

También el objetivo general: Determinar la relación que existe entre juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la IE N° 324. Nuevo Chimbote, 2023.

Y como objetivos específicos:

Identificar el nivel de uso de los juegos didácticos en los niños de cinco años del nivel inicial de la IE N° 324. Nuevo Chimbote,2023.

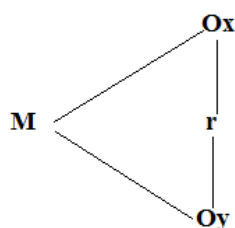
Identificar el nivel de desarrollo del aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años del nivel inicial de la IE N° 324. Nuevo Chimbote,2023.

Determinar la relación que existe entre juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa N° 324. Nuevo Chimbote, 2023.

Metodología

La indagación fue de tipo correlacional básico, puesto que permitió estudiar, describir y encontrar la asociación de dos fenómenos de estudios, aprendizaje en el área de matemática y juegos didácticos en niños de 5 años de la IE N° 324, Nuevo Chimbote. (Hernández, Fernández, Baptista, & Collado, 2014).

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



Donde:

M = Individuos a investigar

V_1 = Juegos didácticos

V_2 = Aprendizaje del área de matemática

r = Asociación de las variables

La Población está conformada por los 28 estudiantes de educación inicial de la IE N° 324, Nuevo Chimbote.

Sección	Hombres	Mujeres	Cantidad
5 años	16	12	28

Fuente: Nómina de matrículas de la Institución del año 2023

La técnica, fue la encuesta, que mediante la aplicación del instrumento ayudó a verificar los niveles de juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la mencionada institución educativa, dicho instrumento antes de su aplicación fue validado por juicios de expertos en la investigación.

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

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

Asimismo, sobre el inferencial estadístico, se utilizó la rho de spearman, las medidas inferenciales, para verificar si lo son o no variables consideradas independientes.

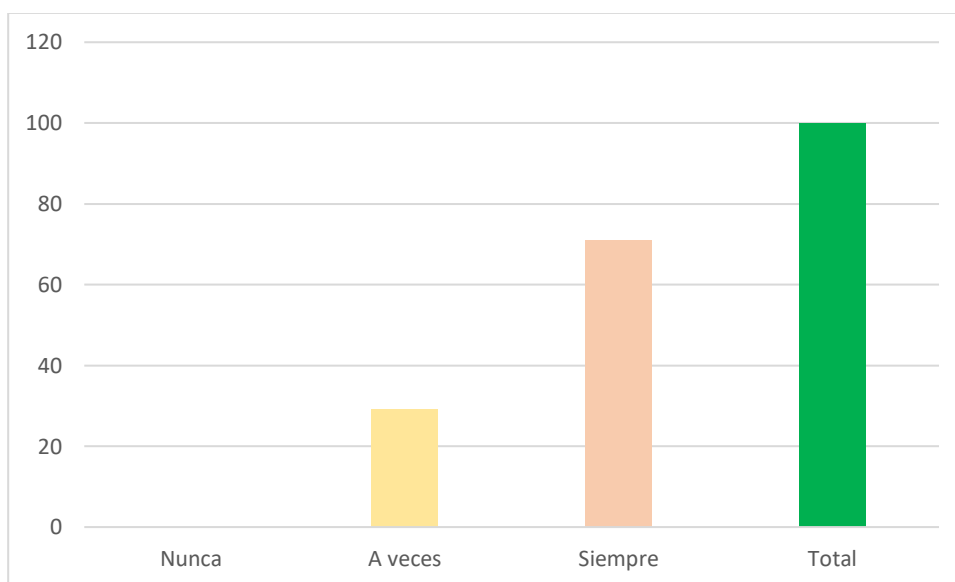
Resultados

Tabla 1

Nivel de uso de los juegos didácticos en los niños de 5 años del nivel inicial de la IE N° 324. Nuevo Chimbote, 2023.

Niveles	Porcentaje
Nunca	00
A veces	29
Siempre	71
Total	100

Fuente: Resultados de la aplicación del cuestionario.



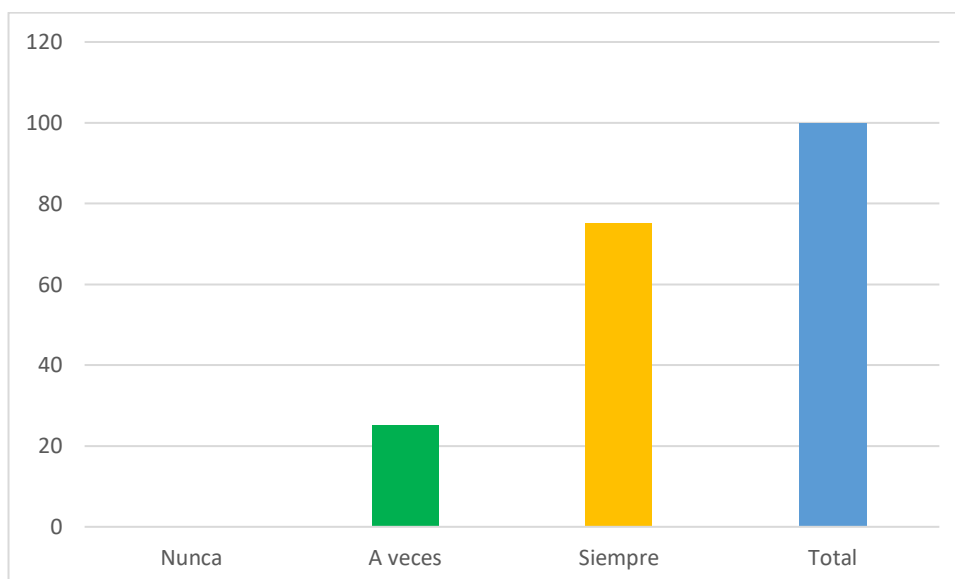
Si observamos la tabla y figura 1, podemos decir que el 71% de los estudiantes de 5 años siempre usan los juegos didácticos, el 29% usan los juegos didácticos a veces y el 0% nunca, entonces podemos afirmar que el 71% de los niños de cinco años del nivel inicial de la IE N° 324. Nuevo Chimbote, 2023, siempre usan los juegos didácticos.

Tabla 2

Nivel de desarrollo del aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años del nivel inicial de la IE N° 324. Nuevo Chimbote, 2023.

Niveles	Porcentaje
Nunca	00
A veces	25
Siempre	75
Total	100

Fuente: Resultados de la aplicación del cuestionario.



Si observamos la tabla y figura 2, podemos decir que el 75% de los estudiantes de 5 años siempre desarrollan aprendizajes en el área de matemáticas, el 25% a veces desarrollan aprendizajes en el área de matemáticas y el 0% nunca, entonces podemos afirmar que el 75% de los niños de cinco años del nivel inicial de la IE N° 324. Nuevo Chimbote, 2023, siempre desarrollan aprendizajes en el área de matemáticas.

Prueba de hipótesis

Tabla 3

Relación entre juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE N° 324. Nuevo Chimbote, 2023.

			Nivel de M.F.	Nivel de P.E.
Rho de	Nivel de uso de juegos	Coeficiente de correlación	1,000	,770**
Spearman	didact.	Sig. (bilateral)	.	,000
		N	28	28
	Nivel de ap. A. mat.	Coeficiente de correlación	,770**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	28	28

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

Fuente: Tabla 1 y 2

Según lo observado en la tabla 3, se confirma lo planteado en la hipótesis y objetivo general, luego de haber aplicado la técnica no paramétrica de la Rho de Spearman, a un 95% de confianza con 5% de error, se encuentra un coeficiente de correlación alta de $r= 0,770^{**}$ con significancia bilateral de menos a 0,05 (0,000), con esto se concluye que, si existe relación significativa entre juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE N° 324. Nuevo Chimbote, 2023.

Análisis y Discusión

Se comprueba la hipótesis planteada: existe relación significativa entre juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE N° 324. Nuevo Chimbote, 2023, con un 95% de confianza con 5% de error, se encuentra un coeficiente de correlación alta de $r=0,770^{**}$ con significancia bilateral de menos a 0,05 (0,000). Analizando los estudios de acuerdo a su similitud con otras investigaciones, se encontró a Noa y Rosales (2020), en su tesis. Se planteó como propósito establecer el grado de relación entre el juego y aprendizaje en la materia de matemática en estudiante de 5 años de la IE Sacerdote Jesuita Romeo – Jacamara. Para el presente trabajo usó una metodología de tipo correlacional con diseño no experimental, asimismo tuvo como población y muestra a 72 estudiantes de 3,4 y 5 años. Siendo la muestra 25 alumnos, de esa manera llegando a la conclusión que si existe relación entre ambos fenómenos de estudio donde $\rho=0,730$ y $p=0,000$, por lo que rechazamos la hipótesis nula aceptamos la alterna. Se evidencia que el grado de relación entre las variables es de alta significatividad. Luego Vásquez (2021). En su trabajo investigativo. Se planteó como objetivo determinar la relación del juego didáctico y el aprendizaje del área de matemática en niños de 4 años, para su estudio empleo una metodología cuantitativo, con diseño correlacional, teniendo como población a 44 estudiantes y muestra 24 niños(as), llegando de esa manera a la conclusión que mediante la ejecución del instrumento se pudo afirmar que hay relación entre ambos fenómenos de estudios con un nivel de significancia de 0,05 donde $p < \alpha$ por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la alterna a un nivel de confianza del 95%. Laura (2020). En su estudio. Se formuló como propósito encontrar la relación del juego al aire libre y logros de aprendizaje en estudiantes de 5 años. El tipo de indagación que empleo fue cuantitativo, diseño no experimental, con población de estudiantes de 14 niños, arribando al siguiente resultado que si hay una correlación directa entre ambos variables de estudio.

También observamos en algunos trabajos pre experimentales la influencia de los juegos en el aprendizaje de las matemáticas como Londoño, Pérez, y Valerio (2018) en sus estudios. Se formularon como objetivo aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego de herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje en los niños(as) de 5 a 6 años en la IE John Kennedy. Para su trabajo

empleó un método cualitativo con diseño correlacional, teniendo como población y muestra a 76 estudiantes e instrumento una encuesta, arribando a la conclusión que la finalidad de este proyecto fue aplicar estrategias didácticas con juegos para incrementar el aprendizaje en los alumnos. Jaime (2019), en su trabajo investigativo. Se propuso como propósito diseñar una estrategia didáctica basada juego de espacios polivalentes para incrementar el aprendizaje significativo en los niños de 2 a 5 años del Jardín infantil - La Granja. Para su indagación usó un método cualitativo con diseño no experimental, teniendo como población a 40 alumnos, siendo la muestra la misma, de esa manera llegando a la conclusión que, mediante las estrategias didácticas basado en juego, ayudó a los maestros en sus enseñanzas, con fines de fortalecer las destrezas, habilidades y capacidades de aprendizaje en los estudiantes.

Conclusiones

Si existe relación significativa entre juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la IE N° 324. Nuevo Chimbote, 2023, con un 95% de confianza con 5% de error, se encuentra un coeficiente de correlación alta de $r=0,770^{**}$ con significancia bilateral de menos a 0,05 (0,000).

Se identificó que el 71% de los niños de cinco años del nivel inicial de la IE N° 324. Nuevo Chimbote,2023, siempre usan los juegos didácticos.

Se identificó que el 75% de los niños de cinco años del nivel inicial de la IE N° 324. Nuevo Chimbote,2023, siempre desarrollan aprendizajes en el área de matemáticas.

RECOMENDACIONES

La directora de la I.E. debe recepcionar los resultados, según ello, continuar con el uso de juegos didácticos en los niños para que continúen desarrollando los aprendizajes en las matemáticas.

Se recomienda a la directora de la I.E. realizar el acompañamiento correspondiente para que las docentes continúen usando los juegos didácticos y desarrollando los aprendizajes en las matemáticas.

Se recomienda a la directora de la I.E. insertar a los padres de familia, para realizar un trabajo más efectivo con los niños, si los niños usan los juegos didácticos, desarrollan aprendizajes en las matemáticas.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por su guía espiritual en este camino hacia el éxito. Reconozco y agradezco a todas las personas que estuvieron presentes y me apoyaron en la consecución de esta importante meta.

De manera especial, expreso mi sincero agradecimiento a mi asesor, el Dr. Hernán Berrospi Espinoza, por compartir sus conocimientos y ofrecer consejos y orientaciones que fueron fundamentales para el desarrollo de este proyecto.

Referencias Bibliográficas

- Ausubel D. (2002). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Bruner J. (2006). *El proceso de la educación*.
- Coma O., Landazábal, M., Pérez, M., Ferreres, J. y Pera, C. (2008). *El juego como estrategia didáctica (Vol. 44)*. Graó. Obtenido de: <https://n9.cl/e82b7>
- Córdova D. y Sánchez, V. (2018) *El juego didáctico para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños de primer grado de educación general básica paralelo d” sección matutina de la escuela teniente Hugo Ortiz de la ciudad de Loja 2018*. Obtenido de: <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/20926>
- Chamorro L. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Autodidacta.
- Chacón P. (2011). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula?* Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Obtenido de depaulach.elpipce@gmail.com
- Cratty B (2006). *Juegos didácticos activos*. Editorial Pax. Obtenido de: <https://n9.cl/labm7>
- Gallardo P., & Camacho, J. (2016). *Teorías del aprendizaje y educación*.
- Guzmán R. (2018). *Inteligencia Emocional y aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años de la I. E. “Jardín De Niños N° 215. El Porvenir, Trujillo – 2018”*. Obtenido de: <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/570>
- Flores K. (2019). *Los Juegos Didácticos en el desarrollo de La Socialización en los niños de 3 años de la I.E.I 650 Pueblo Viejo Huaura, Perú, 2019*. Obtenido de: <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/3505>
- García P. (2013). *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática (Tesis de licenciatura)*. Guatemala: Universidad Rafael Landívar. Obtenido de: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Garcia-Petrona.pdf>.
- Jaimes A. (2019). *El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes*. (Tesis Licenciatura). Bogotá. Obtenido de

https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/7949/JaimesDelgadilloAlixJohanna_201910.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Laura M (2020). *Juego al aire libre y logros de aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años de la IEI chimpa, Pusi - Puno, 2020*. Universidad Católica de Chimbote. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en educación inicial. Chimbote – Perú. Pg. 53.

Londoño Y., Pérez S., & Valerio M. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la Institución Educativa John F. Kennedy*. (Tesis Licenciatura). Cau Sincelejo. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16190/2019yohemislond%C3%B1osindyperezmariavalerio.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

López M. (2017). *Evaluación y aprendizaje*. Marco ELE: Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera, (24), 3. Obtenido de: <https://n9.cl/rhfrv>

Maguiña L. (2003). *Estrategias para la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en primer grado de educación primaria*. (Tesis Mestría en Educación Infantil). México D.F.

Mayorga M. (2019). *El juego didáctico en el desarrollo de la atención en los niños de 5 a 6 años, de la “Escuela de Educación Básica 21 de Abril”, ciudad de Riobamba periodo 2018-2019*. (Tesis Licenciatura). Riobamba. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5887/1/UNACH-FCEHT-PI-E.PARV-2019-000016.pdf>

Moreno J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*.

García P. (2013) *Juegos educativos para el aprendizaje de las matemáticas*. Quetzaltenango.

Montessori M. (2003). *La mente absorbente del niño*.

- Núñez M. (2019). *Los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E. Privada "Pkes School – Huaura"*.
- Noa A, y Rosales E (2020). *Juego y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Sacerdote Jesuita Romeo – Jicamarca 2019*. Universidad Nacional Enrique Guzmán. Tesis para obtener licenciatura en educación inicial. Lima – Perú. Pg. 101
- Philco R. (2009). *Los juegos didácticos como parte estratégica en el desarrollo matemático en niños de primaria. Tesis de maestría en Educación Primaria*. La Paz, Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés. Obtenido de http://www.revistasbolivianas.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1490-23512009000100005&lng=es&nrm=iso
- Piaget J. (2003). *De la lógica del niño a la lógica del adolescente*. Paidós. PISA.
- Pozo D. (2017). *Rango numérico para el conteo como estrategia didáctica y aprendizaje de matemática en estudiantes de la I.E. N° 1020 distrito de Río Negro-2016*. (Tesis Pregrado). Sapito.
- Quintas A. (2020). *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil*. Prensas de la Universidad de Zaragoza. Obtenido de: <https://n9.cl/df417>
- Sevillano M. (2011). *Medios, recursos, juegos didácticos y tecnología educativa*. Pearson Educación. Obtenido de: <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/53938>
- Sarlé P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*.
- Rodríguez E. (2013). *Teorías del aprendizaje*. Neisa (Nueva Editorial Iztaccíhuatl).
- Solis P. (2003). *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*.
- Vásquez G (2021). *Juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa inicial N°265 divino niño Jesús de Tocache, 2021*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Tesis para optar título profesional de licenciada en educación inicial. Trujillo – Perú. Pg. 60.

Vial J. (1988). *Juego y educación. Las ludotecas (Vol. 122)*. Ediciones AKAL. Obtenido de: <https://n9.cl/4e8sj>

Vygotsky L. (2001). *La formación social de la mente*. Sao paulo: Martins Fontes.

Anexos

Matriz de operacionalización de variable

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
Juegos didácticos	Los juegos didácticos son los principales mediadores de los aprendizajes significativos, herramientas de interacción en los niños con el mundo (Chamorro,2010)	Los juegos didácticos son innatos que nace desde su yo de los niños para activar sus procesos cognoscitivos	<p>Planificación. Es el primer paso que nos permite organizara determinadas actividades</p> <p>Ejecución. Los niños se se puedan recrear libremente compartiendo comunicaciones con sus compañeros</p> <p>Evaluación Hace referencia que los niños deben valor sus acciones que realizaron durante el juego</p>	<p>Entiendes todo lo que dice</p> <p>Puedes replantear el problema con tus propias palabras</p> <p>Distingues cuáles son los datos</p> <p>Juega libremente compartiendo materiales.</p> <p>Dialoga e interactúa con sus compañeros defendiendo sus ideas</p> <p>Ejecuta su juego con buena organización</p> <p>Valora y expresa sus ideas durante el desarrollo del juego</p> <p>Expresa lo que hizo con una intención de valorar su reflexión</p> <p>Evoca lo que hizo durante su juego</p>	1,2,3,4,5 6,7,8,9,10	Lista de cotejo	Escala nominal

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de Medición
Aprendizaje en el área matemática	El aprendizaje matemático es una clasificación, seriaciones y nociones de números, donde el niño empieza haciendo comparaciones de objetos desde los más pequeños (Piaget, 2003)	El aprendizaje en la matemática depende mucho del contexto con el que se relaciona el niño, puesto que los medios que los rodean ayudan a generar pensamientos creativos	<p>Clasificación En esta primera dimensión los niños tienden a reconocer y representar determinados objetos según su tamaño</p> <p>Seriación En esta dimensión los niños se dan cuenta que figura u objeto continuo.</p> <p>Nociones de números En esta dimensión los estudiantes pueden representar una secuencia de números</p>	<p>Expresa su preferencia por la actividad</p> <p>Reconoce y representa formas, color y tamaño de las figuras geométricas.</p> <p>Aprendizaje de relación psicológica</p> <p>Busca conocer su aprendizaje a través del éxito.</p> <p>Identifica la figura que continua</p> <p>Establece una relación comparativa</p> <p>Consolida el concepto de numero</p> <p>Identifica y representa secuencia numérica</p> <p>Realiza comparaciones pequeñas</p> <p>Realiza la seriación y clasificación de objetos</p>	1,2,3,4,5 6,7,8,9	Lista de cotejo	Escala nominal

Cuestionario sobre juegos didácticos

Datos:

Nombre y apellidos del alumno.....

Edad: 5 años sexo: H... ..M.....

Información General:

Departamento : Ancash

Provincia : Santa

Distrito : Nuevo Chimbote

Institución Educativa : N° 324 - Bruces

Finalidad: Este instrumento servirá para verificar los niveles de desarrollo de los juegos didácticos en los niños de 5 de la institución educativa N° 324, Nuevo Chimbote.

Instrucciones: A continuación, se presenta el cuestionario sobre juegos didácticos. Marcar con una equis (x) siempre, a veces o nunca, según considere durante la observación.

N° de ítems	Dimensiones	Escala de valoración		
		Siempre	A veces	Nunca
	Planificación			
01	Acuerda con sus compañeros y selecciona el juego a desarrollar.			
02	Propone ideas para iniciar el juego.			
03	Participa activamente en la mejora del juego propuesto			
04	Comprende las instrucciones y regla de juego			
05	Orienta, coordina y apoya la estructuración del plan de juego.			
	Ejecución			
06	Cumple con las normas establecidas para llevar a cabo el juego			
07	Propone ideas para crear un juego nuevo			
08	Disfruta y muestra entusiasmo al realizar el juego			

09	Manifiesta claridad al dialogar y opinar durante el juego.			
	Evaluación			
10	Explica con sus propias palabras la secuencia del juego			
11	Expresa lo que le desagrada durante el juego			
12	Socializa con sus compañeros la importancia del uso del juego en lo aprendido.			

Instrumentos ha sido validado por la autora, Paredes Valdivia Enith, 2021 el cual es adaptado para la presente investigación.

Cuestionario sobre aprendizaje en el área de matemática

Datos:

Nombre y apellidos del alumno.....

Edad: 5 años sexo: H... ..M.....

Información General:

Departamento : Ancash

Provincia : Santa

Distrito : Nuevo Chimbote

Institución Educativa : N° 324 - Bruces

Finalidad: Este instrumento servirá para verificar los niveles de desarrollo de los juegos didácticos en los niños de 5 de la institución educativa N° 324, Nuevo Chimbote.

Instrucciones: A continuación, se presenta el cuestionario sobre juegos didácticos. Marcar con una equis (x) siempre, a veces o nunca, según considere durante la observación.

N° de ítems	Dimensiones	Escala valorativa		
		Siempre	A veces	Nunca
	Clasificación			
01	Agrupar objetos con un solo criterio			
02	Relaciona objetos según sus semejanzas y diferencias			
03	Propone ideas para una nueva clasificación.			
	Seriación			
04	Realiza dos o más patrones por iniciativa propia			
05	Produce nuevas figuras a partir de formas geométricas			
06	Identifica fácilmente la secuencia o patrón de lo que realiza.			
07	Identifica la figura que continúa en su serie.			
	Nociones de números			

08	Reconoce la noción de cantidad de los números.			
09	Realiza la secuencia numérica de los números de forma autónoma.			
10	Relaciona el numero con su cantidad.			

Instrumentos ha sido validado por la autora, Paredes Valdivia Enith, 2021 el cual es adaptado para la presente investigación.

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

1.- Información General.

Nombres y apellidos del validador: Lucy Varas Boza

Fecha: mayo 2023

Especialidad: Educación Inicial.

Nombre del instrumento evaluado: Cuestionario

Autor del instrumento: Vásquez Caballero, Roxana Rossmery.

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

“Juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la institución educativa N° 324, Nuevo Chimbote”.

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

1.1.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

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

Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial					178	
Sumatoria total		178 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.89 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

Aprobado para su aplicabilidad.

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

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

Coeficiente de Validez
178 = 0.89

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



Firma del Experto
Grado Académico Maestra en Educación
DNI. 32773567

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

1.- Información General.

Nombres y apellidos del validador: Marivel Tomas Manrique

Fecha: mayo 2023

Especialidad: Educación Inicial.

Nombre del instrumento evaluado: Cuestionario

Autor del instrumento: Vásquez Caballero, Roxana Rossmery

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

“Juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución educativa N° 324, Nuevo Chimbote”.

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

1.1.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

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

	propósito de estudios?					
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial					177	
Sumatoria total		177 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total ÷ 0.005)		0.885 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

Aplicable

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

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

Coeficiente de Validez
177 = 0.885

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



Ma. Mariel Tomas Manrique

Firma del Experto
Grado Académico Maestra en Educación
DNI. **44362675**

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES.

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

1.- Información General.

Nombres y apellidos del validador: Teresa Isabel Martínez Sánchez.

Fecha: mayo 2023

Especialidad: Educación Inicial.

Nombre del instrumento evaluado: cuestionario

Autor del instrumento: Vásquez Caballero, Roxana Rossmery.

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

“Juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la institución educativa N° 324, Nuevo Chimbote”.

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

1.1.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

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

	propósito de estudios?					
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial					176	
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

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

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

Coeficiente de Validez
176 = 0.88

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



Firma del Experto
Grado Académico Maestra en Educación
DNI. 32888242

BASE DE DATOS

N°	Planificación						Ejecución					Evaluación				PT
	I1	I2	I3	I4	I5	Ptje	I6	I7	I8	I9	Ptje	I10	I11	I12	Ptje	
1	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	6	24
2	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	6	24
3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	3	12
4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	3	12
5	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	6	24
6	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	6	24
7	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	7	1	1	1	3	20
8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	3	14
9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	6	24
10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	6	24
11	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	6	24
12	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	3	12
13	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	6	24
14	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	6	24
15	1	1	1	1	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	20
16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	3	12
17	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	6	24
18	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	6	24
19	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	6	24
20	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	3	12
21	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	6	24
22	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	6	24
23	1	1	1	1	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	20
24	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	3	12
25	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	6	24
26	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	6	24
27	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	8	2	2	2	6	24
28	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	3	12

BASE DE DATOS

Clasificación				Seriación					N. Número				PT
I1	I2	I3	Ptje	I4	I5	I6	I7	Ptje	I8	I9	I10	Pje	
2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	20
2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	20
1	1	1	3	1	1	1	2	5	2	2	2	6	14
1	1	1	3	1	1	1	1	4	1	1	1	3	10
2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	20
2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	20
2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	20
1	1	1	3	1	1	1	1	4	1	1	1	3	10
2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	20
2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	20
2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	20
1	1	1	3	1	1	1	1	4	1	1	1	3	10
2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	20
2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	20
1	1	2	4	2	2	2	2	8	2	2	2	6	18
2	2	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	3	12
2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	20
2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	20
2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	20
1	1	1	3	1	1	1	1	4	1	1	1	3	10
2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	20
2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	20
1	1	2	4	2	2	2	2	8	2	2	2	6	18
1	1	1	3	1	1	1	1	4	1	1	1	3	10
2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	20
2	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	20
1	1	1	3	1	1	1	2	6	2	2	2	6	15
1	1	1	3	1	1	1	1	4	1	1	1	3	10

1. Formato de publicación en repositorio



1. Información del Autor			
VASQUEZ CABALLERO ROXANA ROSSMERY		45692358	roxanellvasquez@gmail.com
APELLIDOS Y NOMBRES		DNI	CORREO ELECTRÓNICO
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tesis	Trabajo de Sucesión Profesional	Trabajo Académico	Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional			
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bachiller	Título Profesional	Título Segunda Especialidad	Maestría Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
<p>“JUEGOS DIDÁCTICOS Y APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 324. NUEVO CHIMBOTE, 2023”</p>			
5. Programa Académico			
EDUCACION INICIAL			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Abrir y Público (solo en repositorio institucional)	Acceso restringido (*) (dirigirse a roxanellvasquez@usp.edu.pe)	(*) 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 COMMONS¹

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 o todo el documento.²

Lugar: **Chimbote** Día: **28** Mes: **08** Año: **25**




 Firma

1. Según Resolución de Consejo Directivo N° 020-2019-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8 inciso 6.2.
 2. Ley N° 20011 que aprueba el Repositorio Institucional Digital de Gestión, Normativa Institucional de Acceso Abierto y O. 0000-2019-PCM.
 3. El presente es un tipo de acceso abierto y público, según la Universidad San Pedro está conformado por el repositorio institucional digital.
 4. República del Perú por Decreto de Leyes y Proclamación de Leyes y el Poder Judicial de la Unión y el Poder Municipal de Ley N° 142.
 5. En caso de que el autor o los autores opten, únicamente, por publicar los datos de título y resumen de los datos, de acuerdo a la directiva N° 004-2018-LINCYD-ORIC (Decreto Ley 17 y 17) que aprueba el Reglamento del Repositorio Institucional Digital.
 6. Las licencias Creative Commons (CC) son un conjunto de licencias legales que permiten a los autores de obras de arte, música, literatura, software y otros tipos de obras de arte, ciencia, literatura, arte y otros tipos de obras, autorizar a otros para que copien, distribuyan, muestren y creen obras derivadas de sus obras.
 7. Según el artículo 17.1 de la Ley N° 17444 que aprueba el Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación con Grados Académicos y Títulos Profesionales (RNT) que aprueba el acceso y difusión de los documentos de investigación de los autores de tesis y trabajos de investigación y permite, únicamente, la explotación de los documentos de investigación producidos con el acceso abierto y restringido, de donde se deriva que los documentos de investigación por el Repositorio Digital (RDI) de la Universidad San Pedro de Chimbote.

2. Reporte de similitud (Solo las hojas de porcentajes)

Juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 324. Nuevo Chimbote, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	15%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	1%
7	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
8	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%

9	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1 %
10	www.lareferencia.info Fuente de Internet	1 %
11	Submitted to Escuela Educacion Superior Pedagógica Pública Emilia Barcia Bonifatti Trabajo del estudiante	1 %
12	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
13	bibliotecavirtualoducal.uc.cl Fuente de Internet	<1 %
14	bonga.unisimon.edu.co Fuente de Internet	<1 %
15	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Escuela de Educacion Superior Pedagógica Pública Jose Jimenez Borja Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
18	Submitted to Universidad Tecnologica de los Andes Trabajo del estudiante	<1 %

19	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	guadalupeblanco.com Fuente de Internet	<1 %
21	repository.unab.edu.co Fuente de Internet	<1 %
22	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

< 6 words

Excluir bibliografía

Activo