

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



**Juegos lúdicos y aprendizaje del área matemática en niños
de cinco años, Institución Educativa N°251. Cajamarca,
2023.**

Tesis para obtener la Licenciatura en Educación Inicial

Autora

Díaz Mantilla Anita

Asesor (ORCID 000 001 9629 6034)

Emérita Vásquez Tolentino

Chimbote – Perú

2024

Índice

Palabras clave	ii
Constancia de originalidad.....	iii
Título.....	iii
Título.....	iv
Resumen.....	v
Abstract	vi
Introducción	1
Metodología	43
Resultados	50
Análisis y Discusión	54
Conclusiones	59
Recomendaciones	60
Agradecimiento.....	61
Referencias Bibliográficas	62
Anexos	67

Palabras clave

Tema	Juegos infantiles resolución problemas matemáticos
Especialidad	Educación Inicial

Keyword

Topic	Children's games solving mathematical problems
Specialty	Initial Education

Linea de investigación

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

Constancia de originalidad



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

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

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "Juegos lúdicos y aprendizaje del área matemática en niños de cinco años, Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023." del (a) estudiante: DIAZ MANTILLA ANITA , identificado(a) con Código N° 2810100043, se ha verificado un porcentaje de similitud del 28%, 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, 27 de febrero de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



NOTA:

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

Título

Juegos lúdicos y aprendizaje del área matemática en niños de cinco años, Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023.

Playful games and learning of the mathematical area in five-year-old children, Educational Institution N°251. Cajamarca, 2023

Resumen

La presente investigación pretendió determinar la relación entre juegos lúdicos y el aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años, Institución Educativa N° 251. Cajamarca, 2023. Se ha realizado la investigación con un enfoque cuantitativo, tipo de investigación básica y un diseño transeccional descriptiva correlacional; la población muestral se conformó con 26 niños de cinco años de ambos sexos; la técnica a utilizada fue la observación y como instrumento de acopio de información una guía de observación para cada variable. Se obtuvo los siguientes resultados el 73,1 % (19 estudiantes) llegaron a ubicarse en el nivel a veces (regular) y el 69,2% (18 estudiantes) llegaron al nivel de proceso en su aprendizaje del área de matemática. Y como conclusión principal se demostró, la existencia de una correlación positiva perfecta entre juegos lúdicos y el aprendizaje del área de matemática de los niños de cinco años, Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023, lo que quiere decir, que cada vez que se practique los juegos lúdicos en esa misma proporción se incrementará también el aprendizaje del área de matemática de forma constante.

Abstract

The present research sought to determine the relationship between recreational games and learning in the area of mathematics in five-year-old children, Educational Institution No. 251. Cajamarca, 2023. The research has been carried out with a quantitative approach, type of basic research and a design descriptive correlational transectional; The sample population was made up of 26 five-year-old children of both sexes; The technique used was observation and as an instrument for collecting information, an observation guide for each variable. The following results were obtained: 73.1% (19 students) reached the sometimes level (regular) and 69.2% (18 students) reached the process level in their learning of the area of mathematics. And as the main conclusion, the existence of a perfect positive correlation between recreational games and the learning of the mathematics area of five-year-old children, Educational Institution N°251, was demonstrated. Cajamarca, 2023, which means that every time recreational games are played in the same proportion, learning in the area of mathematics will also increase constantly.

Introducción

Estudios ejecutados en el plano internacional que conforman los antecedentes a continuación se señalan:

Para Celí, Sánchez, Quilca y Paladines (2021), su propósito de estudio fue conocer las estrategias didácticas que utilizan los docentes para fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de educación inicial en Loja, Ecuador. La investigación se centró un enfoque cualitativo, de tipo de investigación básica, diseño de investigación documental, utilizando fuentes de diversas investigaciones que permitieron la recolección de información del tema de estudio; para ello, se revisaron aproximadamente 110 revistas, lo que consistió en la búsqueda y análisis de las variables estudiadas, y se tomaron 50 artículos para el desarrollo de la investigación. Para analizar y sintetizar la información se utilizó el método analítico-sintético. Se evidencia que, las actividades lúdicas son herramienta clave para motivar al niño al momento de desarrollar el pensamiento lógico-matemático. Por lo tanto, concluyen en que, los docentes deben practicar diariamente las actividades lúdicas, para proporcionar aprendizajes activos, permitiendo estimular, orientar y apoyar el desarrollo cognitivo, apostando por el constructivismo como teoría base que guía la construcción del pensamiento lógico-matemático.

Según García (2020), su principal objetivo fue defender el uso del juego como medio para enseñar en el área de matemática en el nivel inicial. Se ha realizado la investigación con un enfoque cualitativo, tipo de investigación básica, que consistió en leer diversos libros y artículos relacionados con la didáctica de las matemáticas para obtener una idea global acerca de la variable en estudio, así como investigaciones, tomando nota de los aspectos más relevantes y redactando posteriormente las ideas clave del trabajo, sustentándolas en los artículos y libros leídos. Por último, se diseñó una propuesta para enseñar matemáticas a través del juego. Llegó a las siguientes conclusiones: logró evidenciar el valor del juego en la vida del niño y sus múltiples beneficios, también se entendió que es un recurso beneficioso en el aprendizaje de las matemáticas, especialmente para la enseñanza-

aprendizaje de conceptos relacionados con los bloques lógicos-matemáticos, números, geometría, medida y probabilidad. Finalmente se logró plantear una propuesta didáctica innovadora fundamental en el uso del juego como principal recurso para la enseñanza de las matemáticas; en concreto, de los bloques de lógicos - matemáticos, números, geometría, medida y probabilidad.

Arroyo (2018) realizó el estudio de intervención con el objetivo de determinar el nivel de éxito con que las habilidades matemáticas básicas se desarrollan en niños de Preescolar a través de una metodología lúdica en México, con un enfoque cuantitativo. Se trabajó con una población y muestra conformada por 21 alumnos de cuatro y cinco años, correspondientes al nivel 2 de kínder, en el establecimiento Sierra Nevada, Lomas, México. Se involucró en un total de ocho sesiones, así como en momentos y actividades de evaluación antes, durante y después del período de intervención. Se diseñaron planes de clase para llevar a cabo con los niños actividades de juego en las que pusieran en práctica cinco habilidades matemáticas principales, de acuerdo con su etapa evolutiva, y se recolectaron datos mediante las rúbricas de evaluación. Se encontró que tal metodología favoreció el aprendizaje en dicho contexto y que, al final, el nivel general de desarrollo de las habilidades matemáticas incrementó; no sólo aprendieron, sino que disfrutaron el proceso y trabajaron otras áreas, tales como el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo. Cabe recalcar que los niños aprenden mejor a partir del uso de actividades lúdicas.

En el plano nacional se consignan los aportes a continuación:

Satalaya (2023), planteó fomentar actividades lúdicas como estrategia para promover la enseñanza del área de matemáticas en los niños de la Institución Educativa Bolognesi, Ucayali. El estudio se centró en un enfoque cuantitativo, de carácter básico, y utilizó un diseño correlacional para encontrar la relación entre ambas variables. La población y muestra estuvo conformado por 52 niños y niñas del nivel preescolar. Como técnica se empleó la observación, para cuantificar el aprendizaje en matemáticas se realizó una encuesta. Los hallazgos mostraron que varias madres todavía ven el juego solo como un periodo de diversión para sus hijos,

sin entender que representa una oportunidad para mejorar la comunicación entre el niño y su entorno. Al examinar los datos y verificar la hipótesis propuesta, se halló un coeficiente de correlación de Spearman alto y positivo de 0.956, con un valor p igual a 0.000, lo que facilitó el rechazo de la hipótesis nula. Esto indica que hay una conexión directa y relevante entre las actividades recreativas y la enseñanza de matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa N.º 249 Bolognesi – Ucayali durante el año 2022.

Montes (2021) en su estudio tuvo como objetivo analizar la conexión entre las actividades lúdicas y el desempeño matemático, teniendo como propósito establecer el vínculo entre los juegos educativos y el aprendizaje matemático en estudiantes de 5 años pertenecientes a la I.E. N.º 933 de Puihuán, distrito Santo Tomás de Pata, provincia Angaraes, Huancavelica, 2021. La metodología a seguir fue: enfoque cuantitativo, con carácter descriptivo y diseño correlacional descriptivo. La población total fue de 46 alumnos y se obtuvo la muestra mediante un análisis no probabilístico, obteniendo 18 estudiantes como población muestral. Esta investigación empleó la observación como método y una lista de cotejo como instrumento. Para analizar la correlación se aplicó el coeficiente Rho de Spearman, con lo cual se halló que existe una relación entre las variables estudiadas ($r=0,81$). Los hallazgos revelaron correlaciones significativas de $r=0,769$, $r=0,633$ y $r=0,723$ entre la aplicación de juegos didácticos y el aprendizaje matemático en los niños de 5 años de la I.E. N.º 933 de Puihuán, distrito Santo Tomás de Pata, provincia Angaraes, Huancavelica, 2021. Las conclusiones derivadas de los resultados confirmaron una alta correlación entre las variables investigadas.

Gallego, Vargas, Peláez, Arroyave y Rodríguez (2019) el objetivo de su estudio fue describir la incidencia del juego como estrategia pedagógica y su relación con el aprendizaje de las nociones lógico-matemáticas. El enfoque que asumió fue el cualitativo de carácter descriptivo y se hizo énfasis en la estrategia del estudio de caso intrínseco. Se trabajó con la población y muestra de 14 estudiantes y 02 docentes de la Institución Educativa de la Comuna 11 en el Barrio Estadio del nivel preescolar. Las técnicas que se empleó fue observaciones, entrevistas y técnicas

interactivas, como instrumentos de recolección de datos se empleó: guías de observación, diarios de campo y transcripciones. Se encontró que el juego es un medio de expresión y comunión en la infancia y que desde el lugar del aula este se puede emplear como una estrategia pedagógica que favorece los aprendizajes de las matemáticas. Se concluye que el juego, al ser comprendido como estrategia pedagógica, debe estar encaminado por los docentes como manera de aprender y divertirse al mismo tiempo; en especial cuando se quiere enseñar un concepto matemático

Jara (2021) se plantea el objetivo general de demostrar la importancia de las habilidades matemáticas en estudiantes de la I.E. N° 411 de Conín en Ancash. Este trabajo académico desarrolla con un tipo de investigación básica y con un diseño descriptivo. Cuyas conclusiones señala que al desarrollar el pensamiento matemático incluye realizar actividades planteadas a partir de situaciones concretas, teniendo en cuenta el contexto donde se desenvuelve, sus características, necesidades y motivaciones. Cada situación de aprendizaje debe plantear retos a los estudiantes y resolver problemas, generando en ellos la reflexión y el aspecto crítico, de construir y reconstruir sus conocimientos matemáticos. Promover un aprendizaje y ambiente armonioso, motivando y reforzando su interés, elogiando sus logros y utilizando sus errores como oportunidades de aprendizaje; con miras a que en el futuro no sea objeto de rechazo ni temor en los grados superiores.

Delgado (2021) La presente investigación tuvo como objetivo principal, proponer un programa de actividades lúdicas para desarrollar las competencias matemáticas en niños y niñas de cinco años de las instituciones educativas públicas del Distrito de Monsefú. Chiclayo. Su estudio lo hizo con un enfoque cuantitativo, de tipo básico, carácter descriptiva - propositiva, la población fue de 442 y una muestra de 201 estudiantes. Se aplicó la técnica de la encuesta y el instrumento para recolección de datos fue un cuestionario, dirigido a los niños y niñas. En el análisis de datos se aplicó la estadística descriptiva. En sus resultados demostró la validez del programa propuesto y los resultados del instrumento determinaron la existencia del problema, dando como resultados que, en las competencias: Resuelve problemas de

cantidad, el 51% no lo logró y en Resuelve problemas de forma movimiento y localización, el 41% tampoco logró desarrollarla. La conclusión principal fue que logró el objetivo general con la elaboración y validar el programa de actividades lúdicas.

Saavedra (2022) buscó examinar cómo los juegos recreativos afectan la capacidad para resolver problemas relacionados con forma, movimiento y ubicación en matemáticas, en estudiantes de la Institución Educativa "8 de octubre" de la provincia de Tumbes durante el 2020. El estudio se desarrolló con un enfoque numérico, nivel explicativo y un diseño preexperimental. Para recopilar información, se aplicó la observación y se empleó una lista de verificación. La muestra incluyó a 17 niños y niñas. En el pretest, el 41% de los estudiantes obtuvo un nivel alto, el 47% alcanzó un nivel medio y el 12% un nivel bajo. Más adelante, los resultados del postest indicaron que el 82% logró un nivel alto y el 6% un nivel medio. Estos resultados mostraron que los juegos recreativos contribuyeron de forma significativa a mejorar la resolución de problemas matemáticos, con un valor de significancia de $P=0.002 \leq 0.05$ según la prueba de Wilcox.

Chávez (2019) en su estudio se planteó el objetivo principal de conocer las actividades lúdicas de los niños y niñas en la etapa preescolar de Tumbes. Las actividades lúdicas en el nivel inicial hasta hoy, con más fuerza nos caracterice. "con la didáctica se funda en los objetivos originarios del jardín de infantes. El nivel inicial representa el ingreso de la infancia en la institución escolar y, por lo tanto, es un espacio donde los niños deben adquirir la nueva cultura propia de la escuela, base para sus aprendizajes posteriores. Esta tarea de socialización en las normas institucionales fue, hasta hace pocos años, la tarea primordial del nivel y, por lo tanto, era necesario buscar un modo de hacer digerir la amarga medicina que implicaba convertirse en alumno. El juego es una herramienta estratégica para conseguir los difíciles aprendizajes de los esfuerzos realizados por los estudiantes.

La fundamentación científica de la variable de juegos lúdicos

Las actividades lúdicas se pueden definir desde diversos enfoques, pero en el presente estudio vamos a considerar que el juego lúdico engloba cualquier actividad que produce gozo, entretenimiento y júbilo en una persona. De acuerdo con Jiménez (2005) sostiene que el juego representa una disposición vital del individuo frente a su existencia y sus experiencias diarias, lo que sugiere que es una habilidad que repercute en el desenvolvimiento de diversos aspectos, abarcando el progreso psicológico y social, la adquisición de conocimientos y el desarrollo del carácter.

La concepción del juego se enriquece con los aportes de Alarcón y García (2011), quienes lo definen como una vivencia de libertad fundamentalmente voluntaria que rechaza las restricciones. Esta perspectiva destaca cómo el juego permite que los niños exploren su entorno, expresen sus emociones y desarrollen habilidades tanto sociales como cognitivas de manera espontánea. Más allá del mero entretenimiento, esta actividad se convierte en un vehículo fundamental para el aprendizaje y el desarrollo integral, pues estimula la creatividad, fortalece la autonomía y fomenta la interacción social.

Mientras que Martínez, (2008, p.1) nos indica que las actividades recreativas son tácticas que fomentan la interacción entre los elementos cognitivo, emocional y afectivo de los niños e infantes. Con guía y liderazgo de los profesores, con el objetivo de potenciar el rendimiento del alumno, potenciar su capacidad social, creatividad y fomentar su desarrollo en ciencia, tecnología y sociedad.

Por otro lado, Calle y Bohórquez (2010.p.27) aseveran que es a través del juego donde se exterioriza conflictos internos y minimizan los efectos de experiencias negativas de las personas en general y de manera particular de los niños (as). Todo juego no está ligado a la lógica o a normas, sino que sucede en un contexto de libertad, donde se manifiestan sus potencialidades en todas sus manifestaciones y, además, se fomenta el desarrollo de todos sus sentidos. En la educación temprana, la actividad lúdica posee un gran valor pues facilita el desarrollo de la función simbólica, fundamental para el desarrollo del lenguaje. Lo

anterior ocurre debido a que el juego está arraigado en la capacidad sensible del ser humano, en su estado consciente y en su poder imaginativo que da origen a elementos simbólicos lúdicos en los diversos modos de acción y manifestación del juego. La educación por medio de actividades lúdicas representa una formación basada en el hacer, puesto que mediante estas los pequeños investigan, producen, disfrutan, encuentran y obtienen saberes, experimentan, transforman, se relacionan positivamente con sus pares, desarrollan principios como el apoyo mutuo, la ayuda al prójimo y la sana competitividad, entre otras cualidades. En resumen, el juego se convierte en un magnífico medio para el fomento de comportamientos sociales que requieren a la institución educativa.

García (2011) En Argentina, se determina que el juego para niños fomenta el desarrollo de hábitos benéficos y da forma a la personalidad del niño. Agrega que, mediante la observación del menor, podemos comprender su mentalidad y su desarrollo. Las actividades lúdicas brindan entretenimiento, autonomía, desarrollo, dinamismo y una vivencia singular; constituye una labor importante que exige un considerable empeño del pequeño. Fomenta el crecimiento holístico ya que impulsa el progreso integral de: capacidades motrices, aspecto emocional-social y capacidades cognitivas. Mediante el juego, el pequeño exhibe su totalidad: actúa, reflexiona, se expresa y descubre el mundo que lo rodea. Algunas investigaciones observacionales han corroborado que los planes de juego colaborativo fomentan un aumento en el comportamiento cooperativo natural entre los niños durante los momentos de esparcimiento, actividades gratuitas en espacios de juego y actividades sin costo en espacios deportivos para infantes en edad preescolar.

El juego constituye un recurso esencial para el aprendizaje y la obtención de nuevas vivencias en los niños. Les ofrece la posibilidad de aciertos y también de fallos, lo que les facilita usar sus conocimientos y solucionar problemas de forma creativa. Además de ser una fuente de entretenimiento, el juego proporciona libertad, emoción y experiencias singulares, fomentando un compromiso que demanda esfuerzo y dedicación. Este valioso recurso favorece el desarrollo integral de los niños, promoviendo aspectos como la psicomotricidad, las emociones, la interacción

social y la inteligencia. Mediante el juego, los niños tienen la oportunidad de manifestar su individualidad, pensar sobre sus comportamientos y examinar su mundo de forma dinámica. Varios estudios han demostrado que los programas de juegos colaborativos promueven la cooperación espontánea entre los niños en sus momentos de ocio. En la fase de educación preescolar, el juego juega un papel fundamental en el desarrollo de habilidades motoras, tanto finas como gruesas, al potenciar la coordinación, el equilibrio, la precisión, la fuerza y el control del cuerpo. Igualmente, potencia las habilidades sensoriales, como la percepción del espacio, la lateralidad, el ritmo y los sentidos del tacto, sabor y olfato. Al involucrarse en diferentes actividades recreativas y en grupo, los niños adquieren habilidades para relacionarse con sus pares y acatar reglas de convivencia, lo que potencia su crecimiento social.

Finalmente podemos decir que el juego lúdico es toda acción que genera placer, diversión y alegría en los niños (as). Además, la actividad lúdica es una actitud del ser ante la vida, ante lo cotidiano, por ende, es una habilidad que impacta en el progreso de otras habilidades. Sin embargo, también "el juego se desenvuelve en un entorno de libertad, ya que es una actividad voluntaria que no tolera obligaciones de terceros, no está sometida a la lógica ni a normas. Es posible afirmar que son estrategias genuinas que fomentan la interacción entre los elementos cognitivos, emocionales y emocionales de los niños.

La teoría de los juegos infantiles

Nuestra intención no es solo escribir cual fue sus aportes de los expertos, sino también asumir una posición para fundamentar nuestra preocupación de intentar buscar las relaciones entre los juegos lúdico y el aprendizaje del área de matemática en niños de educación inicial,

Teoría de Piaget (Constructivista)

Según Piaget, el desarrollo del juego está íntimamente ligado a las capacidades fundamentales que el ser humano va adquiriendo a lo largo de su crecimiento: las habilidades sensoriomotoras, simbólicas y de razonamiento. En su teoría, identifica tres formas básicas de juego que evolucionan junto con el desarrollo cognitivo del niño. Primero aparece el juego como ejercicio, similar al que observamos en los animales, donde el pequeño explora y repite movimientos por simple placer. Luego surge el juego simbólico, en el que el niño ya puede imaginar y representar situaciones ficticias, dando vida a objetos inanimados. Finalmente, emerge el juego regulado, una forma más compleja de interacción donde los participantes establecen y respetan reglas compartidas, reflejando su creciente capacidad de socialización y comprensión de normas.

En su trabajo, Piaget centró su investigación principalmente en el desarrollo cognitivo, dejando en segundo plano los aspectos emocionales y motivacionales del desarrollo infantil. Su teoría plantea que la inteligencia y el razonamiento lógico evolucionan a través de distintas fases o etapas del desarrollo. Cada una de estas fases se caracteriza por alcanzar un equilibrio específico entre las funciones cognitivas, correspondiente a un determinado nivel evolutivo.

Un aspecto destacable de esta teoría es la discontinuidad entre etapas: cada nueva fase representa un cambio cualitativo respecto a la anterior. Sin embargo, durante la transición entre etapas, el niño puede integrar y construir sobre los elementos aprendidos previamente, estableciendo así una conexión evolutiva entre fases.

En cuanto al papel del juego, Piaget lo considera fundamental en el desarrollo cognitivo por dos razones principales: refleja las estructuras mentales existentes y contribuye a la formación de nuevas estructuras. El juego funciona como un mecanismo de asimilación, permitiendo que el niño adapte la realidad a su comprensión actual. De esta manera, puede interactuar con conceptos y situaciones que, de otro modo, resultarían demasiado complejos para su nivel de desarrollo.

Teoría de Vygotski y Elkonin (Escuela soviética)

Vygotsky (1924) propone una visión del juego fundamentalmente social, señalando que este surge de la necesidad innata del ser humano de interactuar con otros. Para él, tanto los orígenes como el desarrollo del juego están profundamente arraigados en el contexto social y cultural. Durante la actividad lúdica, los niños trascienden sus impulsos y motivaciones individuales, creando situaciones que reflejan y recrean las dinámicas sociales de su entorno. Así, el juego se convierte en un espacio donde el aprendizaje social y el desarrollo personal se entrelazan naturalmente.

En la teoría de Vygotsky, el juego se concibe como una experiencia fundamentalmente social, donde los niños aprenden y crecen a través de la interacción con sus pares, asumiendo diferentes papeles que se complementan mutuamente. Su enfoque pone especial énfasis en el juego simbólico, una actividad donde los pequeños utilizan su imaginación para transformar objetos cotidianos, dándoles nuevos significados según su fantasía. Este proceso de transformación simbólica se ilustra claramente cuando, por ejemplo, un niño toma una simple escoba y, mediante su imaginación, la convierte en un caballo galopante. Esta capacidad de reinventar objetos y darles nuevos usos en el juego no es solo diversión: representa un paso crucial en el desarrollo de las habilidades simbólicas durante la infancia, permitiéndoles entender que un objeto puede representar algo completamente diferente.

Después de todo, Vygotsky (1966) y Elkonin (1980) aclaran que la actividad recreativa representa el impulsor del crecimiento, permitiendo la formación de áreas de desarrollo próximas. La actividad recreativa surgiría de anhelos insatisfechos que, a través de la creación de una situación simulada, pueden ser satisfechos. De igual manera, en el juego el niño se adquiere conocimiento sobre sí mismo y sobre los demás. La actividad lúdica es esencialmente social.

Teoría de Groos, (1902)

La teoría de la anticipación funcional plantea que el juego actúa como un ensayo preparatorio para la adultez. Según esta perspectiva, las actividades lúdicas permiten que los niños desarrollen habilidades y capacidades fundamentales que serán necesarias para el futuro. El juego no solo es una actividad de entretenimiento, sino que cumple un propósito evolutivo esencial: preparar al individuo para las exigencias de la vida adulta y con ello la madurez.

Para ilustrar esta teoría, el autor establece un paralelo entre el comportamiento animal y humano: así como el gato que juega con un ovillo está desarrollando las destrezas que necesitará para cazar, el niño que explora el movimiento de sus manos está aprendiendo a controlar su cuerpo. Esta analogía demuestra cómo el juego sirve como campo de práctica para habilidades vitales. La teoría también aborda la función simbólica del juego, explicando cómo surge la capacidad de representación a partir de estos pre-ejercicios. Por ejemplo, cuando un niño juega con muñecos simulando situaciones de cuidado, está desarrollando una representación simbólica de acciones que aún no puede realizar en la realidad. Este "como si" del juego permite al niño ensayar roles y situaciones que están más allá de sus capacidades actuales, preparándose así para futuras responsabilidades.

Para concluir, Groos sostiene que el comportamiento lúdico es inherente a nuestra naturaleza e instintos, y prepara a los pequeños para sus futuras responsabilidades como adultos. Por ejemplo, cuando un infante juega con una muñeca, está ensayando las conductas que posteriormente aplicará al cuidar a un bebé real en su madurez (Aboutenerandablanco14, 2012).

Teoría de la enculturación Sutton, Smith y Robert (1981),

Los autores consideran que los valores de la cultura se expresan en los diversos juegos que desarrollan los niños.

Teoría ecológica

Bronfenbrenner sugiere una perspectiva holística del desarrollo en la infancia, donde el juego se ve afectado por diversos sistemas ambientales que interactúan entre sí. Su teoría ve al niño como un participante activo que se desarrolla en un sistema complejo de entornos interrelacionados. Estos sistemas ambientales establecen una conexión dinámica, por lo que cualquier modificación en uno de ellos provoca un efecto en cadena que influye en el conjunto, afectando las experiencias recreativas y el crecimiento del niño.

Se pueden señalar las diferencias y semejanzas entre las teorías

Como semejanza notable puede señalarse que tanto Vygotsky como Piaget sostienen una visión constructivista sobre el aprendizaje. No obstante, mientras que Piaget argumentaba que los niños construyen significados principalmente mediante su interacción física con el entorno, Vygotsky enfatizó el rol fundamental del contexto sociocultural, que acompaña y orienta el desarrollo infantil durante su proceso de aprendizaje. Vygotsky planteaba que el niño necesita actuar con competencia y autonomía, además de poder desarrollar funciones mentales superiores al relacionarse con su cultura (así como al interactuar con otras personas). El niño tiene una participación activa en su aprendizaje, aunque no se comporta de manera autónoma.

Aunque Piaget realizó importantes aportes sobre el desarrollo infantil por etapas y el egocentrismo, su teoría presenta algunas limitaciones. Al centrarse principalmente en las "incapacidades" del niño y dejar de lado los factores socioculturales, investigadores posteriores como Vygotsky y Groos demostraron que había subestimado las verdaderas capacidades cognitivas de los niños en diversos aspectos.

Las perspectivas de estos últimos teóricos ofrecen visiones complementarias sobre el papel del juego en el desarrollo infantil. Por un lado, Groos concibe el juego como una manifestación biológica innata que prepara al ser humano para la vida adulta, satisfaciendo necesidades naturales del desarrollo. Por otro lado, Vygotsky

enfatisa la dimensión social del juego, especialmente en la etapa preescolar tardía, donde los niños participan en juegos colaborativos y regulados. En estos juegos, los pequeños asumen diferentes roles y aprenden a adoptar la perspectiva del otro, lo que eventualmente les ayuda a superar su egocentrismo inicial y desarrollar un pensamiento más operativo y social.

Los juegos lúdicos deben entenderse desde una perspectiva más amplia, como señalan Sutton-Smith y Roberts, quienes enfatizan la importancia de incorporar los valores culturales en la comprensión de los juegos infantiles. Esta visión se complementa con la teoría ecológica de Bronfenbrenner, quien plantea que el desarrollo del niño y sus actividades lúdicas están condicionados por diversos sistemas ambientales interconectados. Para Bronfenbrenner, el niño no es un receptor pasivo de influencias, sino un organismo activo que interactúa constantemente con estos diferentes niveles de su entorno, siendo tanto influenciado por ellos como capaz de influir en los mismos.

Los tipos de actividades lúdicas se exponen a continuación:

Los juegos son un medio de expresión creado para expresar necesidades no cubiertas, lo que facilitará la aparición de tendencias antisociales. Bajo la misma línea de pensamiento, existen tres clases de juegos: el más destacado son los juegos de actitud, mientras que el otro son los juegos de actitud.

Actividades de juegos físicos

Todas estas son acciones que los niños llevan a cabo mediante actividades físicas, desperdiciando de esta manera energía. Este tipo de juegos es muy habitual en los dos primeros años de vida, ya que son juegos libres y espontáneos que despertarán el interés de los niños o niñas en todo momento, sin ninguna normativa. o normativas. Se considera una fase de exploración, en la que los niños adquirirán conocimientos acerca de su entorno y tendrán un impacto en el crecimiento de su inteligencia e impulsividad.

Actividades de juegos dramáticos

Los juegos de simulación van más allá de la simple imitación de personas conocidas o personajes mediáticos: los niños despliegan su creatividad al representar escenarios fantásticos, encarnar superhéroes, dar vida a personajes imaginarios y asumir roles que trascienden la realidad cotidiana. Su imaginación les permite inventar amigos invisibles o recrear versiones aumentadas de sus familiares, inspirándose en sus propias vivencias. Esta forma de juego creativo no solo entretiene, sino que nutre el desarrollo de la imaginación y puede servir tanto para la diversión como para el aprendizaje significativo. Es importante señalar que cada niño atraviesa esta fase de manera única y personal, típicamente extendiéndose hasta que culmina su etapa preescolar.

Actividades de juegos constructivos

Los juegos creativos constituyen una categoría particular dentro de las actividades recreativas para niños. A diferencia de lo señalado, estos juegos no están restringidos solo a niños de 5 a 6 años, sino que progresan durante el desarrollo infantil, ajustándose a las habilidades y requerimientos de cada fase. A lo largo de estas actividades, los niños manejan y juntan materiales con un objetivo particular, formando construcciones que les resultan significativas. Los juegos de construcción son especialmente útiles porque fomentan no sólo la imaginación y la creatividad, sino también destrezas como la planificación, la solución de problemas y la coordinación motora fina.

Actividades de juegos relacionados con la música

Las actividades relacionadas con la música se encuentran entre sus favoritas, las cuales pueden categorizarse como juegos activos según como se utilicen. Se considera una actividad activa cuando él toma parte cantando, ejecutando un instrumento musical o utilizando la música como apoyo para otro tipo de juego activo.

Actividades de los juegos pasivos

En tercer lugar, están los juegos pasivos, que comprenden actividades recreativas donde los niños emplean menos energía y, por lo general, pueden llevar a cabo de manera individual. Observar a otros jugar, ver televisión, leer cómics o utilizar dispositivos electrónicos actuales puede ofrecer el mismo grado de placer que las actividades que exigen más esfuerzo físico. Estos juegos también fomentan la concentración, la memoria, la creatividad y la motivación, colaborando así al desarrollo intelectual.

Son etapas evolutivas del juego las siguientes:

Los juegos se dividen en cuatro categorías: motores, simbólicos, de reglas y de construcción. Excepto por el último, los tres primeros se vinculan directamente con las etapas del desarrollo intelectual infantil: movimiento físico, uso de símbolos y procesos mentales. Al igual que sucede con las actividades basadas en normas, estas surgieron después, ya que se "construyeron" a partir de las dos formas iniciales (esquemas de movimiento y símbolos), las cuales forman parte de ellas y, actualmente, dependen de dichas normas.

A. El juego motor

Los juegos motores se caracterizan por enfocarse en la actividad y el desarrollo motriz. Según Jiménez (2015), el juego representa una metodología educativa entretenida y formativa que responde a las necesidades e intereses infantiles, proporcionando espacios para fortalecer sus capacidades expresivas y comunicativas. Asimismo, contribuye significativamente al desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, influyendo en la formación de competencias y en el desarrollo de habilidades físicas. Esta modalidad de juego está estrechamente relacionada con los movimientos corporales y las experiencias sensoriales que generan en los pequeños. Entre las actividades más comunes encontramos saltar la cuerda, correr, colocar objetos, lanzar elementos y columpiarse, todas ellas considerados juegos de competencia. Cabe destacar que, para implementar efectivamente estos juegos

motores, resulta fundamental contar con un espacio adecuado que permita a los niños realizar los movimientos necesarios con libertad y seguridad.

B. El juego simbólico

El juego simbólico aparece de manera natural e innata, lo que permite a los niños representar escenarios enteros a través de la imaginación. Este tipo de actividad no solo promueve la manifestación de comportamientos aprendidos mediante la observación, sino que también favorece la obtención de nuevos conocimientos. Igualmente, impulsa la expresión de emociones y la adquisición de habilidades socioemocionales. De acuerdo a Cuba y Palpa (2015), "el juego simbólico conlleva desarrollar una capacidad particular del pensamiento: alterar una realidad que no está presente a través de un objeto (símbolo o signo) que la evoca y representa en la mente".

C. Juegos de reglas

Los juegos simbólicos suceden de manera natural, es natural y los niños emplean sus capacidades para replicar toda la escena del juego mediante el rendimiento mental. Mediante este juego, los niños pueden manifestar las conductas que han adquirido mediante la observación, pero simultáneamente también pueden fomentar la habilidad para adquirir nuevos comportamientos. Por otro lado, puede manifestar sentimientos y estimular capacidades sociales y emocionales.

- Facilitan que los alumnos adquieran conocimientos de forma natural y desarrollen estrategias intelectuales, que posteriormente los niños emplearán para solucionar diferentes circunstancias que surjan.
- Contribuir al desarrollo del razonamiento, la atención, la reflexión, el lenguaje y la memoria.
- Interpretar las actividades sociales, instruir a los niños sobre cómo ganar y perder, respetar los turnos y las normas, considerar la adopción de los turnos y las reglas, y tener en cuenta la elección o el comportamiento de los compañeros de juego.

- En resumen, los juegos reglados proporcionan un entorno social enriquecedor donde los niños cultivan diversas habilidades interpersonales, aprendiendo a manejar relaciones y resolver conflictos. A diferencia del juego simbólico, donde cada participante puede crear libremente personajes y acciones, los juegos con reglas requieren que los niños aprendan y respeten normas específicas que definen claramente lo que los jugadores "deben hacer". Estas reglas representan acuerdos voluntarios que enmarcan la competencia, donde el propio consenso se convierte en la norma. Los preescolares típicamente comienzan con reglas simples, y conforme ganan experiencia, gradualmente incorporan normas más complejas o crean nuevas variantes. Esta comprensión básica de las reglas les permite participar incluso en juegos con niños mayores, especialmente cuando se adaptan los requisitos para facilitar su integración. Es interesante observar que, aunque las reglas surgen del acuerdo entre jugadores, los preescolares las perciben como verdades absolutas. Para ellos, existe una única forma correcta de jugar cada juego, y consideran inapropiado modificar las normas establecidas, por básicas que sean. Esta perspectiva revela cómo los niños en edad preescolar interpretan y respetan las estructuras normativas en sus actividades lúdicas.

D. Juegos de construcción

Al igual que en los juegos simbólicos actuales, las reglas no se imponen directamente a los niños en edad preescolar, sino que surgen del acuerdo entre los participantes. Aun así, estas normas se asumen como verdades absolutas, y los niños creen que existe una única forma correcta de jugar. Incluso si su comprensión es simple, consideran inadecuado cambiar las reglas establecidas. Pese a ello, el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo infantil, ya que brinda alegría, estimula la imaginación, fomenta la colaboración para transformar situaciones y permite descubrir el verdadero sentido de la cooperación.

Se considera las siguientes dimensiones de los juegos lúdicos

Estamos considerando la propuesta de Moreno (2002) con respecto a las dimensiones de los juegos lúdicos son: el juego funcional, el juego simbólico y el juego de reglas.

a. Juego funcional o ejercicio

Moreno (2002) indica que "el juego físico o funcional aparece al nacer el niño, quien empieza a realizar movimientos que le resultan placenteros y que ayudan a su desarrollo muscular" (p.102). Este tipo de juego pretende simular situaciones diarias mediante actividades lúdicas. Lo que más fascina a los niños es la necesidad de mirar detenidamente y percibir los pequeños detalles que definen las acciones que deben imitar.

Velásquez (2008) señala que los juegos funcionales tienen su inicio durante los primeros meses de existencia, sin embargo, estos evolucionan durante las distintas etapas vitales, adquiriendo mayor complejidad con el paso del tiempo y permitiendo el autodescubrimiento corporal" (p. 90). El simple acto de realizar un movimiento orientado a escribir constituye ya un juego funcional, donde la acción específica será sostener el instrumento de escritura. Sin embargo, al enfocarse más en el juego 4 funcional, en función de la edad, se van adoptando nuevas acciones que requieren también más práctica.

A diferencia de los expertos mencionados anteriormente, Díaz (2009) argumenta que los juegos funcionales comienzan a los tres años y que deben ser llevados a cabo con mayor responsabilidad para fomentar un adecuado desarrollo psicomotor. Para lograr esto, sugiere actividades simples como andar en bicicleta, saltar la cuerda, entre otras (p. 102).

Juego simbólico

Moreno (2002) detalla que el juego simbólico es la conexión que establece el niño con aquello que aspira a imitar o representar, centrándose en los aspectos que más le atraen. Cuando algo despierta su interés, aprende de forma ágil, imita gestos y

actitudes, lo que le otorga confianza y le facilita vencer el miedo a errar. Por esta causa, este tipo de juego es fundamental para su crecimiento psicomotor.

Según Párraga (2004), el juego simbólico ofrece a los niños la oportunidad de asimilar los valores de su entorno y de diferenciar entre lo correcto y lo incorrecto a través de la interpretación y reproducción de roles. Este tipo de juego fomenta en los niños la adopción de actitudes que requieren una reflexión previa. Asimismo, el lenguaje juega un papel fundamental, ya que, durante estas actividades, los niños tienden a expresarse con mayor soltura y a construir un universo propio a partir de su imaginación.

b. Juego de reglas

Moreno (2002) definió el juego de reglas como una actividad recreativa que promueve el trabajo en grupo, donde resulta fundamental establecer normas y asignar roles a cada jugador. Este tipo de juego contribuye al desarrollo de la memoria, el pensamiento, la concentración y la reflexión. Estas capacidades son clave para mejorar la coordinación motora, ya que cada movimiento requiere ser planificado y procesado previamente.

Piaget (1959) indica que: los niños comienzan a establecer normas al jugar a partir de los 4 a 5 años, pero estas se mantienen o se hacen conscientes a los 7 u 11 años. Establecer normas implica para ellos el respeto mutuo, fomentando una mejor manera de interactuar durante el juego. (p. 34)

Ahora corresponde fundamentar la variable del aprendizaje del área de matemática

En primer lugar, iniciaremos con su definición del concepto de aprendizaje y luego definiremos el aprendizaje de matemática.

Aprendizaje, de acuerdo a Ruiz (2020) define al aprendizaje como aquel proceso primero se tienen que activar los sistemas sensoriales para llevarlo al cerebro luego, nuestro cerebro lo registra, después lo guarda y, por último, lo recuerda. Afirmamos que hemos asimilado algo únicamente si logramos recordarlo. Es decir,

extraerlo y volverlo a traer a nuestro presente y nos resulta útil para vivir. Entonces podemos afirmar que no aprendizaje sin memoria, ni memoria sin aprendizaje.

El aprendizaje de las matemáticas se entiende como un proceso que permite desarrollar estrategias para pensar y actuar en diversos contextos, lo que ayuda al estudiante a comprender y participar activamente en su entorno. Este enfoque se basa en la intuición, la formulación de hipótesis y el establecimiento de inferencias y deducciones, así como en la argumentación, la demostración y el uso de métodos comunicativos. Además, busca fomentar competencias y actitudes que faciliten la organización, medición y cuantificación de hechos y fenómenos, permitiendo así una intervención reflexiva en la realidad (MINEDU, 2016).

Por naturaleza, los niños suelen investigar todo lo que los envuelve empleando sus propias tácticas para situaciones que representan un reto para ellos. Ellos hacen conexiones elementales y emplean un lenguaje simple para comunicar sus pensamientos, lo que poco a poco contribuye al desarrollo de su razonamiento matemático.

Como educadores, debemos centrarnos no en las habilidades que se deben alcanzar al concluir la EBR, sino en las condiciones que constituyen el fundamento para el crecimiento y aprendizaje del niño. Por lo tanto, en el nivel de Educación Inicial, en el área de Matemática durante el segundo ciclo, es crucial enfocarse en el desarrollo de habilidades para resolver problemas de cantidad, forma, movimiento y localización, con el objetivo de resolver problemas en su vida diaria.

El Enfoque para desarrollar las competencias en el área de matemática

El enfoque centrado en la resolución de problemas en matemáticas, basado en el marco teórico y metodológico que guía la enseñanza en educación inicial, se caracteriza por varios aspectos clave:

- La matemática se concibe como un saber cultural en constante evolución, que se adapta y transforma con el tiempo.

- Cada actividad matemática surge de situaciones que los niños encuentran significativas en su entorno. Estas se agrupan en cuatro áreas principales: aquellas relacionadas con la cantidad; las que exploran la regularidad, equivalencia y cambio; las que abordan la forma, el movimiento y la ubicación; y las que se enfocan en la gestión de datos y la incertidumbre.
- Al enfrentar estos problemas, los estudiantes se topan con desafíos que no tienen soluciones evidentes, lo que despierta su curiosidad y los motiva a investigar y reflexionar, tanto de forma individual como colaborativa. Durante este proceso, construyen y reorganizan sus conocimientos, conectando y replanteando conceptos matemáticos que les permiten encontrar las mejores respuestas a situaciones cada vez más complejas.
- Los retos pueden ser propuestos por ellos mismos o por el docente, lo que no solo estimula su creatividad, sino que también les ayuda a comprender mejor el mundo que los rodea.
- Las emociones, actitudes y creencias desempeñan un papel esencial, ya que actúan como impulsores que enriquecen y potencian su aprendizaje.

Las matemáticas y su importancia en el aprendizaje de la vida diaria

La matemática se encuentra en todos los contextos de nuestra vida, desde la casa, el jardín, la escuela, el trabajo, la calle, entre otros; su falta sería un desorden sistemático, lo que abarca desde circunstancias sencillas de la vida cotidiana hasta circunstancias muy complejas y/o generales. Para un niño, esto ocurre desde el inicio del juego, cuántos van a jugar, cuánto tiempo, dónde, saltar, rectificar; en el hogar, colocar los utensilios, determinar el número de personas, tanto numerosas como escasas, señalar la localización de objetos, distancias, ubicación, orientación, entre otros. Esta aplicación también varía dependiendo del contexto en el que se desenvuelve el infante. Entonces, la matemática no es ajena a nosotros, por eso, es necesario conocerla e involucrarnos en ella porque nos ayudará a la resolución de problemas.

Una de las características de su relevancia es que nos facilitan la participación dinámica y activa en el entorno que nos rodea, abarcando desde los aspectos más elementales hasta los más sofisticados. La persona que no desarrolla competencias matemáticas queda aislada de su entorno y, en consecuencia, experimentaría limitaciones significativas en los ámbitos personal, profesional, académico y social, entre otros. La ausencia de conocimientos matemáticos imposibilitaría la interacción social, desde tareas cotidianas como realizar compras hasta efectuar cálculos diversos. Las matemáticas están igualmente presentes en el avance de la civilización, el desarrollo científico, los progresos tecnológicos y los adelantos médicos, entre otros campos. Otra faceta de su relevancia es que incentiva al ciudadano ordinario a involucrarse en la sociedad, intervenir en procesos decisorios, participar en votaciones, investigar, realizar deducciones contextuales, no limitándose a aceptar opiniones externas, sino elaborando sus propios análisis y descripciones de acontecimientos, situaciones y contextos, para así tomar decisiones más fundamentadas (MINEDU, 2015).

La importancia de las matemáticas gira en torno a su utilidad, a su funcionalidad en el currículo desde el nivel inicial. Los niños y niñas tienen que aprender a pensar matemáticamente, a razonar, identificar, relacionar, inferir, etc. A partir de ello podrán desarrollar competencias matemáticas, teniendo en cuenta lo siguiente (MINEDU, 2015).

- La matemática es útil ya que se encuentra en todas las etapas de la vida humana en la sociedad, desde el diseño de su proyecto de vida, la familia, los estudios, los negocios, hasta en las elecciones de un aspirante. Por lo tanto, es crucial entender que las matemáticas no se limitan a solucionar problemas de sumas y restas o al aprendizaje memorizado.
- Es formativa ya que, al desarrollar habilidades matemáticas, el desarrollo de estas habilidades le proporcionará un espíritu crítico, reflexivo, analítico. No se dejará influenciar por las opiniones ajenas, sino que poseerá esa habilidad

intrínseca de las matemáticas. Por lo tanto, es esencial desde el nivel inicial ya que facilita que el niño explore, sea curioso, pregunte, intuya, etc.

- Esencial ya que constituye el fundamento de cualquier saber, abarcando desde conceptos básicos hasta los más complejos, incluyendo teorías científicas, física e ingeniería, así como todas las carreras que la sociedad requiere. Al resaltar esta importancia práctica de las matemáticas en el contexto educativo, los estudiantes suelen sorprenderse, ya que tienen la percepción de que el aprendizaje se limita a operaciones y fórmulas, un rasgo típico de la educación convencional. Sin embargo, cuando se logra desarrollar en ellos el razonamiento matemático y las competencias numéricas, su perspectiva se transforma completamente, por lo que es responsabilidad de los docentes hacer de esta introducción una experiencia memorable, divertida y cautivadora para el alumno. Como ilustración, se pueden realizar ejercicios como determinar cuánto tiempo falta para su cumpleaños, reflexionar sobre los regalos que desearían recibir, identificar la fecha actual y analizar si el evento está próximo o distante.

En el área de matemáticas para la educación inicial, se busca desarrollar dos competencias fundamentales para la formación integral de los niños. Estas competencias, junto con sus capacidades, estándares de aprendizaje y desempeños según la edad, son esenciales para promover un aprendizaje significativo y contextualizado:

❖ Competencia: Resuelve problemas de cantidad

Esta habilidad se presenta cuando los niños exploran con curiosidad los objetos que los rodean, identificando características como la forma, el color, el tamaño y el peso. A partir de estas observaciones, comienzan a establecer conexiones que les permiten comparar, agrupar, ordenar, añadir, quitar y contar, siempre guiados por sus propios intereses y necesidades. Estas acciones resultan fundamentales para afrontar situaciones diarias relacionadas con la cantidad.

Con el tiempo, a medida que su pensamiento se desarrolla, el proceso de aprendizaje se vuelve más rico y complejo. Los criterios para relacionar objetos se amplían y adquieren mayor precisión. Por ejemplo, al comparar dos elementos, al principio pueden basarse únicamente en su uso, pero eventualmente logran identificar detalles más sutiles, como las variaciones de color, lo que les permite descubrir nuevas conexiones.

Simultáneamente, en estas etapas tempranas, los niños y las niñas comienzan a desarrollar la noción del tiempo a partir de sus experiencias cotidianas. Así, pueden vincular actividades con momentos específicos del día, reconociendo que después de la lonchera llega el recreo o que se acerca la hora de irse a casa. Progresivamente, aprenden a situar conceptos como “antes” y “después” y a recordar que “ayer” llovió, que “hoy” estuvieron todos juntos y que “mañana” irán de paseo.

Por esta razón, en los centros educativos se busca fomentar situaciones que motiven a los niños a enfrentar desafíos que despierten su interés. Estas experiencias les permiten relacionar objetos y utilizar sus propias ideas para agrupar, ordenar, comparar, pesar, sumar o restar a través de materiales concretos. Además, se les anima a compartir sus vivencias al explicar las estrategias y procesos que emplearon, empleando su propio lenguaje y diversas formas de representación. Organizar y anticipar las actividades del día también les ayuda a reconocer y expresar las relaciones que establecen con el tiempo, favoreciendo así su comprensión y adaptación a la rutina.

Estándares de aprendizaje de la competencia: Resuelve problemas de cantidad

Desempeños de 5 años de edad

En el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de cantidad", los niños y niñas integran diversas habilidades que les permiten comprender y aplicar conceptos matemáticos en situaciones cotidianas. Estas habilidades principales incluyen:

Cuando el niño resuelve problemas de cantidad, combina las siguientes capacidades:

- Traduce cantidades a expresiones numéricas.
- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo

Cuando el niño resuelve problemas de cantidad y logra el nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes:

- Fija vínculos entre los elementos de su entorno de acuerdo a sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos abiertos. El niño expone el criterio que empleó para clasificar. Ejemplo: Tras una excursión al parque, la profesora cuestiona a los niños si consideran que pueden organizar las cosas que han llevado. Un niño, tras examinar y cotejar las cosas que ha recogido, afirma que tiene la habilidad de distinguir las piedritas de las hojas de los árboles.

- Organiza series según tamaño, longitud y grosor: Los niños son capaces de ordenar hasta cinco elementos diferentes considerando sus características físicas. Por ejemplo, durante el juego, Óscar construye cinco torres con bloques de madera de distintas dimensiones y las ordena de la más baja a la más alta. Esta actividad promueve la observación, comparación y secuenciación, habilidades esenciales para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.
- Aplica la correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas: Los niños establecen relaciones directas entre dos conjuntos de elementos. Por ejemplo, antes de iniciar una actividad de dibujo, la profesora pide a una niña que reparta las cartulinas en las mesas. La niña observa, cuenta las mesas y responde: "Seis cartulinas", demostrando su capacidad para relacionar un objeto con cada elemento del grupo.
- Utiliza expresiones que reflejan su comprensión de cantidad, peso y tiempo: En su vida diaria, los niños emplean términos como muchos, pocos, ninguno, más que, menos que, pesa más, pesa menos, ayer, hoy

y mañana para expresar comparaciones y secuencias temporales. Por ejemplo, al observar el calendario, un niño le dice a su profesor: "Queda poco para el viaje de estudios", mostrando que comprende el paso del tiempo y anticipa eventos futuros.

- Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas: Los niños recurren al conteo en actividades diarias, empleando objetos concretos o su propio cuerpo como referencia. Por ejemplo, durante el juego de tumbar latas, después de lanzar el balón, cuentan en voz alta y exclaman: "¡Conseguimos 10 latas!", demostrando así su habilidad para enumerar y reconocer cantidades en un contexto lúdico.
- Emplea números ordinales para indicar orden o posición: Los niños utilizan términos como primero, segundo, tercero, cuarto y quinto para expresar la secuencia de acciones u ordenar objetos o personas. Por ejemplo, una niña describe los pasos para preparar una ensalada de frutas y escribe: "Primero, seleccionas las frutas que se usarán; segundo, las limpias y lavas; tercero, las pelás y las cortas en pedazos; y cuarto, las colocas en un plato y las mezclas con una cuchara", demostrando su comprensión del orden en actividades cotidianas.
- Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos

❖ Competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Esta habilidad se manifiesta cuando los niños y niñas establecen conexiones entre su cuerpo, el espacio, los objetos y las personas que los rodean. A través de la exploración y la interacción con su entorno, se desplazan para alcanzar objetos que les llaman la atención o para relacionarse con otros, lo cual favorece el desarrollo inicial de conceptos de espacio, forma y dimensión.

En esta etapa, comprenden nociones espaciales al moverse, cambiar de posición y ubicar objetos en lugares específicos. De esta forma, identifican distancias y posiciones, expresando si están "cerca" de un amigo, si su lonchera está "lejos" de la mesa o si la profesora se encuentra "junto" a la pizarra. Además, emplean términos relacionados con sus movimientos y siguen indicaciones como "adelante", "atrás", "a un lado" o "al otro lado".

Asimismo, al observar y manipular los elementos de su entorno, reconocen propiedades perceptibles como la forma y el tamaño. Aplican este conocimiento en situaciones cotidianas: al construir con bloques, mencionar que la naranja se parece a su balón o notar que la mesa tiene esquinas. Al comparar objetos según su longitud, utilizan expresiones como “esta cuerda es más larga que la otra” o “mi cabello es más corto que el tuyo”, demostrando así su capacidad para establecer relaciones espaciales y de medida.

Por ello, en los espacios educativos se busca promover experiencias significativas y atractivas que permitan a los niños crear figuras, identificar la ubicación de objetos y personas en relación con su entorno, comparar tamaños y formas, así como realizar diversos desplazamientos. Se incentiva, además, a que expresen sus ideas sobre las formas y el espacio utilizando su propio lenguaje y distintas formas de representación.

Durante la competencia "Resuelve problemas de movimiento, forma y localización", los niños y niñas fusionan principalmente las siguientes habilidades: Modela elementos con formas geométricas y sus cambios, Expresa su entendimiento de las formas y vínculos geométricos, y Aplica tácticas y procesos para guiarse en el espacio.

Estándares de aprendizaje de la competencia: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Desempeños del Ciclo II

Cuando el niño resuelve problemas de movimiento, forma y localización, combina las siguientes capacidades:

- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.
- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.
- Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

Resuelve problemas al vincular los elementos del ambiente con formas bidimensionales y tridimensionales.

El niño o niña describe la posición de personas en relación con objetos utilizando expresiones como “cerca de”, “lejos de” o “al lado de”. Asimismo, señala direcciones durante sus desplazamientos con términos como “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado” o “hacia el otro”. De igual forma, compara la longitud de dos objetos al manifestar que “es más largo que” o “es más corto que”. Además, pone en práctica diversas estrategias para enfrentar situaciones cotidianas, ya sea al construir objetos con materiales concretos o al desplazarse por el espacio, promoviendo así el desarrollo de su pensamiento lógico y su interacción activa con el entorno.

Desempeño de 5 años

Cuando el niño enfrenta problemas relacionados con el movimiento, la forma y la ubicación, y alcanza el nivel esperado del ciclo II, muestra habilidades como las siguientes:

- Reconoce las formas geométricas en su entorno: Identifica las figuras geométricas que observa a su alrededor y las relaciona con objetos cotidianos, utilizando materiales concretos. Por ejemplo, Karina selecciona un cubo y menciona que tanto un dado como una caja de cartón tienen una forma similar al cubo que eligió.

- Compara medidas en situaciones cotidianas: Establece comparaciones entre objetos usando expresiones como "más largo" o "más corto". Por

ejemplo, Franco indica que su camisa es más larga, mientras que Luisa dice que la suya es igual. Al colocar sus cintas una junto a la otra, descubren que la cinta de Luisa es más larga, concluyendo: "La camisa de Luisa es más larga".

- Ubica objetos y se orienta en el espacio: Se identifica a sí mismo en relación con los objetos que lo rodean y organiza sus movimientos para desplazarse. Establece relaciones espaciales en su vida diaria, expresándolas con su cuerpo o mediante palabras como “cerca de”, “lejos de”, “junto a”, “hacia adelante”, “hacia atrás”, “a un lado” o “al otro lado”.

- Expresa experiencias mediante representaciones: Comparte sus vivencias a través de materiales concretos y dibujos, representando las relaciones espaciales y de medida entre las personas y los objetos. Por ejemplo, un niño dibuja las tiendas del mercado de su comunidad y muestra los productos que observó, ubicándose en relación con las personas y objetos que encontró durante su recorrido.

- Explora y elige estrategias para resolver problemas: Busca diversas formas de abordar situaciones relacionadas con la ubicación, el movimiento en el espacio y la construcción de objetos sólidos. Selecciona un método para alcanzar su objetivo y explica su elección. Por ejemplo, en un juego de lanzar pelotas, un niño comenta: “Me acerqué más a la caja antes de lanzar”, mientras que una niña dice: “Yo lancé la pelota con más fuerza”.

Condiciones para el desarrollo de las competencias del área de matemática

- Diseñar actividades que motiven la resolución de problemas: Plantear propuestas que inspiren a los niños y niñas a enfrentar desafíos, alentándolos a establecer conexiones, experimentar con sus propias estrategias, compartir sus hallazgos y manipular materiales concretos para construir aprendizajes significativos.

- Aprovechar espacios fuera del aula para el aprendizaje: Facilitar experiencias en entornos como el mercado, la chacra, el parque o la tienda, donde los niños puedan explorar, observar y relacionar las características de los objetos. Estas

vivencias les permitirán comparar y clasificar elementos según criterios como peso, tamaño, forma y color, enriqueciendo así su comprensión del mundo que los rodea.

- Ofrecer una variedad de materiales que promuevan el pensamiento matemático: Brindar recursos diversos como bloques de madera, botellas y cajas de distintos tamaños, cuentas, legos y juegos de mesa (rompecabezas, dominó, memoria, bingo, entre otros) para estimular habilidades como la agrupación, organización y concentración, favoreciendo un desarrollo integral a través del juego y la experimentación.

- Realizar preguntas que les faciliten la formación de vínculos, que les ayuden meditar sobre los procedimientos que emplearon para solucionar el problema y motivarlos a descubrir nuevas tácticas de resolución.

Sobre los espacios educativos

- Es fundamental permitir que los niños y niñas se desplacen con seguridad y libertad, de acuerdo con su edad y habilidades motoras, brindando oportunidades para realizar actividades que no interfieran con las de sus compañeros.

- Los espacios deben organizarse de forma que el docente pueda observar fácilmente lo que sucede, supervisando las acciones de todos los niños y niñas para intervenir oportunamente cuando sea necesario.

- La seguridad es prioritaria; por ello, es esencial eliminar o proteger elementos que puedan representar algún peligro, como tomacorrientes, escaleras, muebles inestables u otros objetos que no estén correctamente asegurados.

- Se debe garantizar una adecuada iluminación y ventilación para crear un ambiente propicio para las actividades. Se recomienda aprovechar la luz natural, evitando cubrir las ventanas con materiales que impidan la entrada de luz o dificulten su apertura y cierre.

- Conservar un entorno limpio es fundamental para la salud de los niños y niñas. Esto implica garantizar que las superficies, mobiliario y materiales estén

desprovistos de polvo, residuos de comida y cualquier objeto que pueda contaminar el área. La limpieza debe formar parte de las actividades cotidianas: es fundamental desinfectar los espacios donde se guardan los alimentos tras su uso, clasificar correctamente los residuos sólidos y fomentar hábitos sostenibles con las 3R: reducir, reutilizar y reciclar. De igual manera, es esencial promover prácticas de higiene personal, como el lavado de manos y la adecuada limpieza dental.

- La decoración del aula debe contribuir a crear un ambiente sereno y acogedor. Es recomendable evitar sobrecargar las paredes con demasiados afiches o trabajos, y en su lugar, renovar los materiales expuestos de manera regular. En el Ciclo II, la decoración debe surgir del trabajo conjunto con los niños y niñas, ubicándose a una altura adecuada para ellos. Esto fortalece su vínculo con el espacio, ya que cada elemento adquiere un significado especial. Es fundamental no incluir imágenes o carteles que no estén en consonancia con lo acordado por los niños. Además, es importante prestar atención a las áreas exteriores, como pasillos, terrazas, jardines y zonas verdes, manteniéndolas limpias, organizadas y seguras para su uso.

- Las zonas destinadas al cuidado, la actividad independiente y los diferentes sectores deben estar debidamente organizadas con materiales apropiados y claramente delimitadas, con el fin de evitar interferencias entre ellas. Esta disposición promueve un ambiente estructurado y funcional que respeta las necesidades de los niños y las niñas.

Sobre los materiales

- Los materiales deben estar en óptimas condiciones, libres de roturas, abolladuras o astillas, para prevenir riesgos. Es fundamental que se mantengan limpios y sean inofensivos para los niños.

- Los materiales deben ser accesibles y fáciles de manipular para fomentar la exploración y el juego. Se sugiere ofrecer una amplia gama de opciones, que incluya tanto materiales estructurados, como rompecabezas, muñecas y pelotas, como no

estructurados, tales como cajas, telas, arena y embudos. Esta diversidad en los recursos amplía las oportunidades para el aprendizaje y la creatividad.

- Es importante que los materiales reflejen la diversidad cultural y sean amigables con el medio ambiente, priorizando aquellos que sean reciclados, reutilizables y ecológicos.

- Para facilitar el acceso, los materiales deben organizarse en contenedores como cestas, cajas, bandejas o latas, ubicados en lugares alcanzables para los niños. Esto permite que puedan manipular, transportar y guardar los materiales de forma autónoma, fortaleciendo su independencia y responsabilidad.

- Los materiales deben ser apropiados para la edad de los niños y niñas. Por ejemplo, para menores de 3 años, es necesario ofrecer objetos que no representen riesgo de atragantamiento y sean fáciles de manipular, considerando la etapa de exploración oral en la que se encuentran.

- La cantidad de materiales debe ser adecuada para el número de niños y niñas, asegurando que todos tengan la oportunidad de utilizarlos y participar activamente en las actividades propuestas.

Actividades lúdicas didácticas en el área de matemática

Por lo tanto, podemos sostener que el juego es una actividad, natural y alegre, que potencia de manera integral la personalidad humana y especialmente su habilidad para crear. Como tarea educativa posee un fuerte enfoque didáctico y abarca los aspectos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de forma divertida. Los estudiosos indican que el término juego proviene de dos palabras en latín: iocum y ludus-ludere. Ambos se refieren a humor, diversión, chiste, y se suelen emplear de manera independiente junto con la expresión actividad recreativa. Para profundizar en el tema que nos interesa, se van a presentar las diferentes interpretaciones que se ofrecen acerca del juego. Piaget, percibe en el juego la manifestación y el estado del crecimiento del niño. El juego es una de las expresiones más inherentes del ocio y en los niños es una actividad que impulsa grandes

crecimientos. Esto se debe a que es a través del juego donde se adquieren reglas, normas y conceptos, ya sea de manera individual o grupal. Por lo tanto, es crucial implementar tácticas recreativas para fomentar la creatividad en la solución de problemas diarios.

Antúnez (2006) nos informa que hay dos elementos esenciales en la utilización de los juegos para un aprendizaje relevante. Primero, el juego casual, sin una meticulosa y planificada organización, resulta tan ineficaz como un momento de actividad física para aquellos que buscan incrementar su movilidad física. En segundo lugar, la amplia gama de juegos, reunidos en un manual, solo posee eficacia cuando están meticulosamente escogidos y subordinados al aprendizaje que se busca alcanzar.

Ortiz (2009) plantea ciertos requerimientos metodológicos para diseñar y utilizar juegos educativos. Entre ellos, resulta fundamental mostrar de manera adecuada la realidad del estudiante cuando sea preciso, ya que esto contribuye a generar confianza entre los participantes. Asimismo, es esencial que los juegos sean simples, de modo que las reglas sean fácilmente comprendidas y las respuestas a las situaciones planteadas no demanden un tiempo excesivo. Las normas del juego deben delimitar las acciones de los estudiantes y estructurarlas de forma que no se infrinjan, garantizando así condiciones equitativas para todos los jugadores. Antes de iniciar la actividad, es fundamental que los alumnos comprendan su funcionamiento, características y reglas. Por último, el juego debe ser capaz de provocar sorpresa, motivación y entretenimiento, aspectos esenciales para mantener la estabilidad emocional y la implicación activa durante su desarrollo.

Edo y Basté (2001) destacan que, al seleccionar juegos para la enseñanza, es crucial priorizar el contenido matemático que se quiere fomentar, evitando que la elección sea aleatoria. Los juegos deben incluir normas simples, tener una duración breve y usar materiales llamativos que no tienen que ser necesariamente caros o complicados. Es mejor elegir juegos tradicionales que se desarrollen fuera del ámbito escolar. Una vez elegido el juego, es fundamental examinar detenidamente los

conceptos matemáticos que contiene y establecer de manera precisa los objetivos de aprendizaje que se desean lograr (citado en Sulca, 2021).

Dimensiones del aprendizaje del área de matemática

Hemos utilizado las habilidades que propone el MINEDU (2016) para transformarlas en las dimensiones del aprendizaje en el campo de las matemáticas que se van a especificar:

COMPETENCIA “Resuelve problemas de cantidad”

a. Traduce cantidades a expresiones numéricas

Se propone modificar la relación entre los datos y las condiciones de un problema utilizando un modelo numérico que represente dichas conexiones. Este modelo se entiende como un sistema compuesto por números, operaciones y sus propiedades. La propuesta consiste en crear problemas a partir de una situación planteada o de una expresión numérica determinada. Además, implica verificar si el resultado obtenido o el modelo numérico formulado responde adecuadamente a las condiciones iniciales del problema.

b. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones

Se evalúa la comprensión de los conceptos numéricos, las operaciones y sus propiedades, junto con las unidades de medida y las relaciones que se generan entre ellas. Para ello, se emplea el lenguaje numérico, diversas figuras y la interpretación de sus representaciones, así como la información contenida en los elementos numéricos.

c. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo

Implica elegir, ajustar, integrar o desarrollar diversas estrategias y métodos, como el cálculo mental y escrito, la estimación, la aproximación, la medición y la comparación de cantidades, utilizando distintos recursos para facilitar la resolución de problemas.

COMPETENCIA: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

d. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.

Asocia las formas de los objetos a su alrededor con las figuras geométricas que sabe, empleando materiales tangibles para mejorar su entendimiento. Asimismo, relaciona situaciones diarias con ideas de medición, utilizando expresiones como "es más extenso" o "es más breve" al hacer comparaciones entre varios objetos

e. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.

Se dirige y localiza en el espacio, identificando su propia ubicación y la de los elementos que lo circundan. Desde esta comprensión, coordina sus movimientos para moverse y actuar de manera intencionada. Al desplazarse, crea vínculos espaciales y ubica objetos en su vida diaria, comunicando estas asociaciones mediante gestos o términos como "cerca de", "lejos de", "al lado de", "hacia adelante", "hacia atrás", "a un lado" o "al otro lado". Asimismo, relata sus vivencias empleando materiales tangibles y representaciones visuales, evidenciando de esta forma cómo entiende las relaciones de espacio y medida entre las personas y los objetos que le rodean.

f. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio

Aplica diversas técnicas para solucionar una circunstancia vinculada con la localización, el movimiento en el espacio y la creación de objetos con materiales de hormigón. Selecciona un método para alcanzar su objetivo y explica por qué lo utilizó. La relación de juegos infantiles y el aprendizaje del área de matemática

En relación a esto, Gómez (2007) indica que el juego va más allá de ser una mera actividad recreativa, es un instrumento metodológico apropiado y eficaz para iniciar a los estudiantes desde una edad temprana en el aprendizaje de las matemáticas. Se comprende el juego matemático como una actividad educativa de carácter matemático, fundamentada en una norma gráfica que todos los participantes

deben cumplir. El propósito del juego establece el propósito de la actividad y facilita la creación de un ambiente de solución de problemas vinculados a la realización del objetivo. Este ambiente debe facilitar a los estudiantes la exploración, discusión y búsqueda de diferentes rutas para la resolución del juego.

De manera similar, los juegos educativos estimulan en los estudiantes una toma de decisiones colaborativa, lo que incrementa su interés y motivación por las materias. A través de estos juegos, se puede evaluar el nivel de aprendizaje alcanzado, fomentando la reflexión sobre los errores y aciertos. Esto no solo ayuda a resolver problemas semejantes a aquellos que se enfrentan en situaciones de liderazgo y control, sino que también promueve el desarrollo del autocontrol grupal. Además, fortalecen habilidades prácticas y generales que son valiosas en diferentes contextos (p. 15).

Justificación de la investigación

Resulta ser conveniente la concreción del presente estudio por qué sus conclusiones a que arribemos nos va a permitir realizar investigaciones con mayor validez en el futuro probablemente sea con un diseño experimental, por lo tanto, resulta necesario realizar un trabajo exploratorio o descriptivo previo como lo estamos haciendo con un diseño descriptivo correlacional y además porque los docentes desconocen sus respectivas vinculaciones de manera científica con respecto a los juegos lúdicos y al aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años en un contexto de la región de la sierra como el nuestro. Consecuentemente, es conveniente iniciar la presente investigación.

El aporte social del estudio se da, en la medida que resulta muy relevante para convertirse en una investigación trascendental para nuestra comunidad ejecutar indagaciones de esta naturaleza, por qué serán los niños (as) de nuestra institución educativa -en definitiva- quiénes se beneficiarán con sus resultados y conclusiones, porque que aprenderán de manera significativa y para toda su vida ya que al momento de incorporar los juegos lúdicos como una verdadera estrategia para el aprendizaje de la matemática de los alumnos en sus respectivas aulas, de igual

manera también serán beneficiados los docentes porque que tendrán más claridad como debe enseñar el conocimiento matemático a partir de sus implicancias de los juegos lúdicos de los niños y finalmente será la comunidad en general la que se beneficie de esta experiencia investigativa, por qué permitirá incrementar sus conocimientos y experiencias que contribuirán en su cultura y desarrollo.

Sus beneficios prácticos del trabajo de investigación, radica en que nos ayudará a resolver el problema de cómo debe conducirse el procesos de enseñanza-aprendizaje de la matemáticos en niños de preescolar, problemática que afronta cotidianamente el jardín y nuestra comunidad de saber afrontar de manera práctica los diversos problemas del área de la matemática para descubrir de manera sistémica la probable correlación que pueda existir entre los juegos lúdicos de los niños con el aprendizaje del área de matemática, cuando los docentes lo incorporen en los procesos didácticos estas dos variables en estudio empleando como verdaderas estrategias a la lúdica para el aprendizaje de la matemática hecho que induce a que los estudiantes conozcan las diversas operaciones aritméticas y geométricas y lógicamente se configuran en prerrequisitos para adentrarse al mundo del cálculo y a la solución de problemas que le propone el jardín y de su vida real solamente lo logrará cuando desarrolle sus competencias matemáticas.

El aporte teórico de la investigación, consiste en poder cubrir un vacío en la comunidad científica especializada las relaciones que pueda existir entre los juegos lúdicos y el aprendizaje del área de matemática de los niños de cinco años y que al ser comprobados nos permitirá también generalizar sus 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 desarrollar e incrementar los referentes teóricos para poder fundamentar un proyecto de investigación con lo que los docentes deben contar; del mismo modo, podremos conocer en mayor medida la relación de dos variables que estamos estudiando, también se espera saber con los resultados podremos complementar con nuestros aportes que obtengamos de la investigación iniciada para 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 cómo poder incorporar los juegos lúdicos en la educación inicial, así como también resulte ser una verdadera estrategia relevante para ver cómo los niños desde pequeños están ávidos por intentar a solucionar sus propios problemas, resulta una experiencia interesante, maravillosa para los pequeños de poder aprender la matemática de la manera más agradable. De igual manera, haremos llegar los aportes encontrados a futuras investigaciones para ampliar un sustento teórico en un proyecto de investigación.

En relación a la utilidad metodológica de la investigación se puede afirmar que será una contribución oportuna para construir nuevos instrumentos de recolección de datos tanto para los juegos lúdicos de los infantes como para aprender el área de matemática de su vida cotidiana de los alumnos, 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 estudio, también alcanzaremos algunas recomendaciones de carácter metodológico de cómo materializar una investigación con una población estudiantil de nuestro medio.

Problema

A nivel internacional, es evidente que las sociedades han experimentado cambios rápidos y significativos. Como resultado, hoy en día es menos común ver a los niños interactuar con materiales o recursos que fomenten el juego lúdico. En los jardines de infancia, la realidad muestra un panorama distinto: desde edades tempranas, los pequeños están acompañados de dispositivos tecnológicos como tabletas, teléfonos móviles y otros aparatos electrónicos. Los juegos tradicionales han perdido atractivo para ellos, situación que se ve reforzada por la actitud de sus familias, quienes suelen preferir que sus hijos permanezcan en casa, limpios, tranquilos y en estado pasivo, características propias del uso de dispositivos como computadoras portátiles o laptops.

Por estas razones, es esencial que los padres fomenten el juego en sus hijos, ya que este no solo propicia su bienestar emocional, sino que también impulsa su

desarrollo motor. La dimensión cognitiva, especialmente en el aprendizaje de las matemáticas durante la etapa preescolar, se enriquece con la manipulación de objetos y la exploración del entorno, siendo esta interacción fundamental para una correcta comprensión. Por otro lado, el desarrollo psicomotor juega un papel crucial al permitir que los pequeños afinen su coordinación y se sientan más seguros en sus movimientos.

En los últimos años, se ha evidenciado una crisis en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en niños menores de seis años. Persisten dificultades en identificar las mejores estrategias para que los niños aprendan esta área de manera adecuada, y aún se busca cómo superar las brechas existentes. Esta situación ha generado la necesidad de comprender mejor cómo facilitar el aprendizaje del cálculo y la resolución de problemas, permitiendo que los niños se acerquen de forma positiva y confiada a este conocimiento. De esta manera, se busca que desarrollen criterios sólidos para enfrentar, con mayor facilidad, los desafíos que surgen en su vida cotidiana.

Además, según MINEDU (2016), los países miembros de la OCDE han mostrado un descenso en sus resultados en las evaluaciones de Matemática, Ciencia y Lectura. En contraste, Perú mantuvo sin cambios sus puntajes en Lectura y Ciencia comparado con 2018. No obstante, en Matemática se registró una disminución en el puntaje promedio en relación al 2018, situación que se ve reflejada en cómo se está abordando la enseñanza matemática en el nivel inicial.

Del análisis de PISA de la participación peruana durante la última década evidencia, en términos generales, un rendimiento favorable en las tres áreas evaluadas. Si bien persisten retos significativos, los datos de PISA indican un progreso muy pausado en la educación inicial.

En la prueba PISA 2022, el 50% de los estudiantes peruanos alcanzó el nivel 2 o superior en Lectura, el 47% en Ciencia y el 34% en Matemática. Como se aprecia en los porcentajes son menores con respecto a las matemáticas, este problema sucede en el país convirtiéndose en una situación preocupante.

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 Institución Educativa N° 251. Cajamarca, 2023, se aprecia el desinterés por el empleo de los juegos lúdicos que años atrás los docentes no dejaban de hacer jugar a los niños no solo para motivarlos y tenerlos en la expectativa de sus aprendizajes en los niños, sino como una verdadera herramienta estratégica para poder incorporarlo en el aprendizaje del área de la matemática de los estudiantes de cinco años de edad, donde se observa el descuido que existe y el abandono de los materiales y recursos basados en el juego lúdico y de manera particular para consolidar su aprendizaje de la matemática. Ante esta problemática de poder establecer sus relaciones de los juegos lúdicos y el aprendizaje del área de la matemática para ir mejorando los procesos didácticos en el aprendizaje de los pequeños de educación inicial son las razones más importantes para poder plantearnos el siguiente enunciado: ¿Cuál es la relación que existe entre juegos lúdicos y aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa N° 251 Cajamarca, 2023?

Conceptuación y operacionalización de las variables

Definición conceptual de las variables

Definición conceptual de juegos lúdicos

Jiménez (2005) afirma que la actividad lúdica refleja la actitud de una persona ante la vida y sus experiencias diarias. Esta práctica, más que un simple entretenimiento, constituye una habilidad fundamental que contribuye al desarrollo integral del individuo. A través del juego, se fortalecen diversas capacidades, como el crecimiento psicosocial, la adquisición de conocimientos y la formación de la personalidad, elementos esenciales para el desarrollo humano.

Definición conceptual de aprendizaje del área de matemática

Este proceso fomenta la adquisición de habilidades que habilitan a los estudiantes para actuar y razonar matemáticamente en diversas situaciones, lo que

facilita su comprensión e interacción con el medio. Involucra el empleo de la intuición, la creación de hipótesis, así como la realización de inferencias y deducciones, y fomenta la habilidad de argumentar y comprobar ideas. Asimismo, promueve la utilización de técnicas de comunicación eficaces y el cultivo de habilidades fundamentales para clasificar, evaluar y medir hechos y acontecimientos de la realidad, respaldándose en actitudes que facilitan un aprendizaje relevante y práctico.

Definición operacional de juegos infantiles

Se evaluará empleando la guía de observación el instrumento para medir la variable juegos lúdicos mediante las dimensiones de habilidades del juego funcional o ejercicio, juego simbólico y el Juego de reglas, considerando la escala de Likert de 3=Siempre, 2=A veces y 1=Nunca.

Definición operacional de resolución de problemas matemáticos

Se empleará una guía de observación como herramienta para medir el grado de aprendizaje en el campo de la matemática en niños de cinco años. Esta herramienta tomará en cuenta tres dimensiones fundamentales: la primera, referida a la habilidad de convertir cantidades en expresiones numéricas, transmitir el entendimiento sobre números y operaciones, y emplear estrategias de estimación y cálculo; la segunda, centrada en la representación de objetos a través de formas geométricas y sus transformaciones, así como en expresar su comprensión de las formas y sus interrelaciones; y la tercera, dirigida hacia la aplicación de estrategias para orientarse en el espacio. Cada dimensión dispondrá de un indicador y sus correspondientes ítems de evaluación. La evaluación se fundamentará en la escala de Likert: 3 corresponde a "Siempre", 2 a "A veces" y 1 a "Nunca".

La hipótesis se enuncia de la manera siguiente:

Existe relación positiva perfecta entre juegos lúdicos y el aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023.

El objetivo General

Determinar la relación entre juegos lúdicos y el aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023

Los objetivos específicos

- a) Identificar el nivel de juegos lúdicos en alumnos de cinco años, de la Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023.
- b) Identificar el nivel de aprendizaje del área de matemática en alumnos de cinco años, de la Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023.

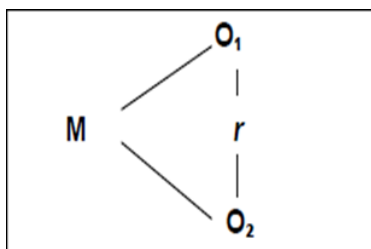
Metodología

Tipo de investigación

Según el problema planteado, la investigación corresponde a un enfoque descriptivo y cuantitativo. En este sentido, Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan que se debe comenzar con una investigación descriptiva, la cual tiene como objetivo identificar las características más relevantes de las personas, grupos, comunidades u otros fenómenos analizados, con el propósito de comunicar los resultados obtenidos sin implementar propuestas teóricas en la realidad.

Diseño de investigación

El diseño de investigación es transeccional descriptivo correlacional, ya que su propósito principal es identificar y analizar las relaciones entre dos o más variables. En este caso, se busca explorar la relación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje en el área de matemáticas. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), este tipo de diseño se puede representar mediante el siguiente gráfico:



Donde:

M = Representa la muestra constituida por 26 estudiantes de cinco años de educación inicial

O₁ = Variable X (juegos lúdicos)

O₂ = Variable Y (aprendizaje del área de matemática)

r = Relación de variables.

La población y muestra está compuesta por 13 niños y 13 niñas haciendo un total de 26 estudiantes de la Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023. Tal como se aprecia en la siguiente matriz:

Niños	Hombres	Mujeres	Total
Aula única	13	13	26
Total	13	13	26

El muestreo es el no probalístico porque se ha seleccionado teniendo en cuenta la sección única que existe en la institución educativa objeto de estudio.

Técnicas e instrumentos de recojo de información

a. Técnicas

El procedimiento adecuado para esta investigación será la observación la cual permitirá el recojo de una determinada información pertinente sobre los juegos lúdicos y el aprendizaje del área de matemática de los elementos muestrales de cinco años.

b. Instrumento

Se empleará las guías de observación como instrumento para ambas variables para registrar la información determinada en el estudio.

Diseño de la ficha de observación de juegos lúdicos

Con respecto a la elaboración de la guía de observación de juegos infantiles, se tuvo en cuenta la siguiente secuencia:

- o Se diseñó el formato de acuerdo a la naturaleza del estudio para la guía de observación teniendo en cuenta su forma, tamaño, material y estilo de elaboración
- o 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.
- o Se consideró el formato de la guía de observación de acuerdo a la técnica que se optó 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.

- o La guía de observación es el instrumento que se utilizará para medir el nivel de prácticas de los juegos lúdicos en los niños de cinco años, presenta 3 dimensiones, cada dimensión con sus indicadores y cada indicador con sus respectivos ítems; así para la dimensión: juego funcional o de ejercicio se diseñaron 4 ítems para la dimensión 2: juego simbólico, se formularon 5 ítems, y para dimensión 3: juego de reglas se diseñaron 4 ítems haciendo un total de 13 ítems. Se empleará la siguiente escala: 1=nunca, 2= A veces y 3=siempre.

Validación del instrumento

- o 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”. Que a continuación se señala:

JUECES	1	2	3
Nombre	Beatriz Marleni Meza Rojo	Teresa Isabel Martínez Sánchez	Marlene Ruth Sánchez Miñán
Título Profesional	Licenciada en Educación Inicial	Licenciada en Educación Inicial	Licenciada en Educación Inicial
Experiencia	10 años	10 años	10 años
Categoría profesional	Maestra en Educación	Maestra en Educación	Maestra en Educación

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.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,947	4

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 0.947 de esta manera nos explica que los instrumentos que van ser empleados en la investigación son fiables.

Diseño de la ficha de observación del aprendizaje del área de matemática

Con respecto a la elaboración de la guía de observación sobre el aprendizaje del área de matemática, se consideró los siguientes pasos:

- o 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.
- o 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.
- o 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.

- o La guía de observación será el instrumento empleado para evaluar la capacidad de resolución de problemas matemáticos en niños de cinco años. Esta herramienta comprende seis dimensiones, cada una con sus respectivos indicadores e ítems. La primera dimensión, "Traduce cantidades a expresiones numéricas", consta de 3 ítems; la segunda, "Comunica su comprensión sobre números y operaciones", también incluye 3 ítems. La tercera dimensión, "Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo", presenta 4 ítems. Por otro lado, la cuarta dimensión, "Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones", cuenta con 2 ítems; la quinta dimensión, "Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas", dispone de 2 ítems; y la sexta dimensión, "Utiliza estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio", está integrada por 2 ítems.

Validación del instrumento

- o 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". Que a continuación se señala:

JUECES	1	2	3
Nombre	Beatriz Marleni Meza Rojo	Teresa Isabel Martínez Sánchez	Marlene Ruth Sánchez Miñán
Título Profesional	Licenciada en Educación Inicial	Licenciada en Educación Inicial	Licenciada en Educación Inicial
Experiencia	10 años	10 años	10 años
Categoría profesional	Maestra en Educación	Maestra en Educación	Maestra en Educación

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.

- o 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.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
1,000	6

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 1,000 de esta manera nos explica que los instrumentos que van ser empleados en el estudio son fiables.

Procesamiento y análisis de la información

En el procesamiento de la información se consideró:

El enfoque metodológico seleccionado para tratar la cuestión de investigación se fundamenta en un diseño correlacional, empleando la estadística descriptiva. En la etapa inicial del procesamiento de datos, se utilizará una hoja de cálculo de Excel para estructurar la información obtenida de las guías de observación relacionadas con las dos variables del estudio. Más adelante, estos datos se examinarán utilizando el software estadístico SPSS versión 27. Para verificar la fiabilidad del instrumento, así como para crear gráficos y tablas que ayuden a interpretar los resultados, se seguirá utilizando Excel.

Las técnicas de análisis e interpretación de datos serán:

- Medidas de tendencia central: Media aritmética
- Para la prueba de hipótesis se utilizó la medida estadística correlacional de Pearson.

Criterios para el análisis e interpretación de la información

En la estructuración del discurso de manera lógica del proyecto; de cada tabla y figura estadística coherentemente con los datos respectivos, posteriormente se realizará un debate con respecto a los resultados de acuerdo a los objetivos establecidos en el trabajo de investigación.

En seguida se realizará un exhaustivo análisis y luego la argumentación de los resultados como consecuencia de todo el desarrollo de las tareas

investigativas coherentes con los enfoques teóricos de los expertos y estudio de los investigadores; para luego analizar y discutir los resultados hasta llegar a las conclusiones y recomendaciones del estudio.

Resultados

Presentación de resultados

Para obtener los resultados de la investigación titulada “Juegos lúdicos y aprendizaje del área matemática en niños de cinco años, Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023”; se empleó la técnica de la estadística descriptiva.

El cuestionario fue el instrumento a usar para la recolección de datos y las técnicas estadísticas permitieron el análisis de estos datos mediante tablas de frecuencia descriptivas y gráficos de barras que permitan mayor comprensión del tema, asimismo, se logró estos hallazgos mediante el programa Excel y la SPSS versión 27.0.

En la tabla 1 se muestran los resultados con respecto al nivel de juegos lúdicos en alumnos de cinco años, de la Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023.

En la tabla 2 se exponen los resultados con respecto al Identificar el nivel de aprendizaje del área de matemática en alumnos de cinco años, de la Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023.

En la tabla 3 se presenta la Correlación r de Pearson de la relación entre juegos lúdicos y el aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023.

Análisis y descripción de resultados

Tabla 1

Niveles de juegos lúdicos de alumnos de cinco años, Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nunca	2	7,7	7,7
A veces	19	73,1	80,8
Siempre	5	19,2	100,0
Total	26	100,0	

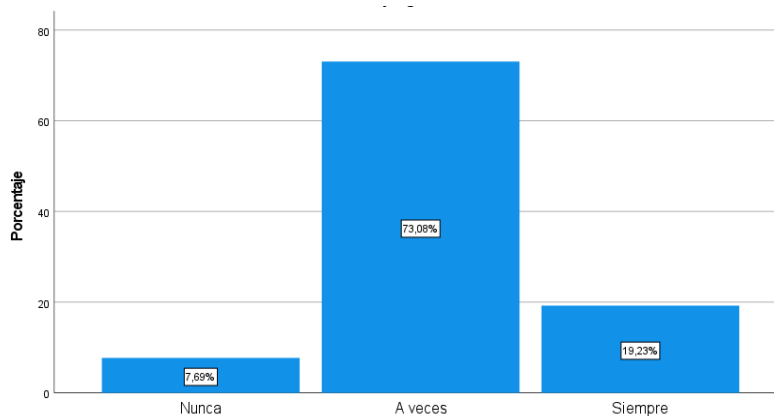


Figura 1

Niveles de juegos lúdicos de alumnos de cinco años, Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023.

Análisis

Se aprecia en los estadísticos presentados las habilidades de los juegos lúdicos, donde el 73,1 % (19 estudiantes) han llegado a ubicarse en el nivel a veces (regular); mientras que el 19,2% (5 estudiantes) se ubican en el nivel siempre (Alto) y finalmente el 7,7 % (2 educandos) llegan al nivel nunca (bajo) realizan juegos lúdicos. En efecto se puede deducir que la mayoría han logrado el nivel a veces (regular) en relación a la práctica de los juegos lúdicos de los alumnos de cinco años, Institución Educativa N°251. Cajamarca.

Tabla 2

**Niveles de aprendizaje del área matemática de educandos de cinco años,
Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023.**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	3	11,5	11,5
Proceso	18	69,2	80,8
Logro previsto	5	19,2	100,0
Total	26	100,0	

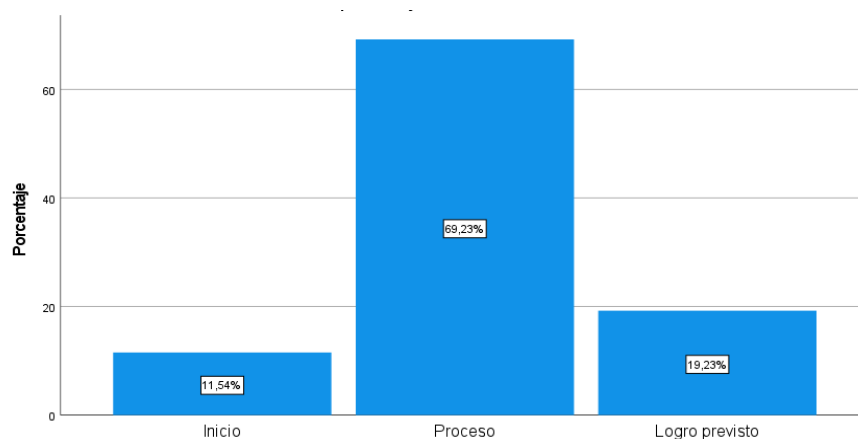


Figura 2

**Niveles de aprendizaje del área de matemática de educandos de cinco años,
Institución Educativa N° 251. Cajamarca, 2023.**

Análisis

Se identificaron los niveles de aprendizaje en el área de matemáticas, donde el 69,2 % (18 estudiantes) se ubicaron en el nivel proceso. Por otro lado, el 19,2 % (5 niños) alcanzaron el nivel de logro de un aprendizaje previsto, mientras que solo el 11,5 % (3 educandos) se situaron en el nivel de inicio. Estos resultados permiten concluir que la mayoría de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 251 de Cajamarca lograron posicionarse en el nivel proceso en relación con su aprendizaje en matemáticas.

Tabla 3

Correlación entre juegos lúdicos y el aprendizaje del área de matemática de alumnos de cinco años, Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023.

		Nivel de los juegos lúdicos	Nivel de aprendizaje del área de matemática
Nivel de los juegos lúdicos	Correlación de Pearson	1	,937**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	26	26
Nivel de aprendizaje del área de matemática	Correlación de Pearson	,937**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	26	26

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

Análisis

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

H₁

Existe relación positiva perfecta entre juegos lúdicos y el aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años, Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023.

H₀

No existe relación positiva perfecta entre juegos lúdicos y el aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años, Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023.

Se puede apreciar en la Tabla 3, que el p valor calculado es de 0,000, que es menor al 0.01 lo que implica rechazar la hipótesis estadística y aceptar la hipótesis de la investigadora. El coeficiente de Pearson es $r= 1,000$, indicando la existencia de una correlación de las variables es directa de un alto grado de asociación.

Para concluir, se puede afirmar con un 99 % de confianza que existe una correlación positiva fuerte entre los juegos lúdicos y el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 251 de Cajamarca, 2023. Esto significa que, a medida que se incrementa la práctica de juegos lúdicos, el aprendizaje en matemáticas mejorará y será constante.

Análisis y Discusión

Al iniciar el análisis e interpretación de los resultados, la tabla 1 muestra que el 73,1% de los estudiantes se ubicaron en el nivel "a veces" (regular) en cuanto a sus juegos lúdicos, mientras que el 19,2 % alcanzaron el nivel "siempre" (alto), y solo el 7,7 % se situaron en el nivel "nunca" (bajo). Es decir, la mayor parte de la muestra estudiada se encuentra en el nivel "a veces" que representa al regular.

Por otro lado, la tabla 2 revela que el 69,2 % se encuentran en el nivel proceso en relación con su aprendizaje en el área de matemáticas; el 19,2 % lograron el nivel de aprendizaje previsto, y el 11,5% alcanzaron el nivel de inicio. Se observa que la mayoría de los niños se sitúan en el nivel proceso en ambas variables analizadas, lo que evidencia una correspondencia entre la frecuencia de participación en juegos lúdicos y el nivel de aprendizaje en matemáticas, se estima que si se aplican mayores actividades lúdicas para aprender los niños mejorarían y se ubicarían en un nivel superior.

Cuando interpretamos los resultados, llegamos a comprobar la hipótesis de existir una correlación positiva perfecta entre los juegos lúdicos y el aprendizaje del área de matemática de los niños de cinco años, Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023.

Al analizar nuestros hallazgos en relación con las investigaciones previas mencionadas en este estudio, podemos concluir que hay una increíble coincidencia con los resultados obtenidos. Esto pone de manifiesto una correlación positiva perfecta entre los juegos lúdicos y el aprendizaje en el área de matemáticas en niños de 5 en educación inicial. En particular, encontramos similitudes significativas con el trabajo de Satalaya (2023), quien estudió el juego como estrategia para fomentar el aprendizaje matemático en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi – Ucayali. La autora reportó, utilizando el Rho de Spearman, una alta correlación positiva de 0.956 con un p-valor de 0.000, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa confirmando así la relación directa y significativa entre los juegos lúdicos y el aprendizaje de las matemáticas en los niños

de cinco años. Comparando con nuestros hallazgos, estos se refuerzan debido la correlación de ambas variables.

Por otra parte, la investigación llevada a cabo por Delgado (2021) demuestra que existe diferencias y no son compatibles con los resultados de esta investigación y sus hallazgos. Por su parte, los hallazgos de Delgado señalaron que, respecto a la competencia de "Resuelve problemas de cantidad", un 51% de los menores no logró el nivel esperado. De forma similar, en la categoría de "Solución de problemas de forma, movimiento y ubicación", un 41% tampoco alcanzó un desarrollo adecuado. A pesar de estos hallazgos, la conclusión fundamental del estudio fue la efectiva creación y validación del programa de actividades recreativas para promover el aprendizaje de las matemáticas. Esto indica que la implementación de estas actividades podría requerir modificaciones en la metodología o más tiempo de aplicación para obtener resultados favorables.

En este estudio se mostró una correlación positiva perfecta entre los juegos recreativos y el aprendizaje de matemáticas. No obstante, la investigación de García (2020) presenta una discrepancia con estos resultados, ya que se enfocó mayormente en un marco teórico. Su intención fue defender y fundamentar la utilización del juego como herramienta pedagógica para la enseñanza de las matemáticas, tratando aspectos como los bloques lógico-matemáticos, los números, la geometría, la medición y la probabilidad. Para lograrlo, llevó a cabo un detallado análisis de la bibliografía vinculada a las variables de investigación, destacando puntos fundamentales y confeccionando un documento que resume las ideas principales fundamentadas en fuentes académicas. Como consecuencia, García sugirió un método que favorece la enseñanza de las matemáticas mediante el juego, resaltando su importancia en la vida infantil y su efectividad para ayudar a entender conceptos matemáticos, en particular en lógica-matemática, geometría y probabilidad.

De forma similar, el estudio realizado por Montes (2021) arrojó resultados que coinciden con los de nuestra investigación, al explorar la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en matemáticas en niños de 5 años de la I.E. N° 933 de

Puihuán, en Huancavelica. Utilizando el coeficiente Rho de Spearman, se obtuvo una correlación alta de $r = 0.81$ entre ambas variables. Además, se observaron relaciones significativas en distintas dimensiones del aprendizaje matemático, con valores de $r = 0.769$, $r = 0.633$ y $r = 0.723$. Estos hallazgos resaltan la relevancia de los juegos didácticos como recurso pedagógico en la educación inicial, favoreciendo el desarrollo de habilidades matemáticas. Así, se refuerza la idea de que las actividades lúdicas no solo motivan a los niños, sino que también facilitan un aprendizaje más significativo y cercano a su realidad.

De forma similar, la investigación de Gallego, Vargas, Peláez, Arroyave y Rodríguez (2019) respalda los resultados de nuestro estudio al examinar cómo el juego, utilizado como estrategia pedagógica, influye en el aprendizaje de conceptos lógico-matemáticos. Los autores identificaron que el juego, además de ser un medio natural de expresión y comunicación en la infancia, puede convertirse en una herramienta clave para facilitar la enseñanza de las matemáticas. Resaltaron la importancia de que los docentes guíen adecuadamente estas actividades lúdicas para lograr que los niños aprendan mientras se divierten. La investigación concluye que, cuando se orienta de forma intencionada, el juego no solo motiva, sino que también permite a los niños comprender y asimilar conceptos matemáticos de manera más significativa. Estos hallazgos refuerzan la relevancia de incluir el juego en la educación inicial como recurso efectivo para desarrollar habilidades lógico-matemáticas.

Las comparaciones que se realiza nuestro estudio con los resultados y conclusiones de los investigadores que a continuación se señalan o bien trabajan con una solo variable y nosotros lo hacemos con dos; otras investigaciones emplean un diseño pre experimental; por los tanto, los resultados son otros, diferentes a los nuestros, tal como se pueden analizar a continuación.

Nuestra investigación empleó un diseño descriptivo correlacional, a diferencia del estudio realizado por Saavedra (2022), quien utilizó un enfoque preexperimental para examinar la influencia de los juegos lúdicos en la competencia "Resuelve

problemas de forma, movimiento y localización" en matemáticas, dirigido a estudiantes de la Institución Educativa "8 de octubre" en Tumbes durante el año 2020. En la evaluación inicial (pretest), el 41 % de los niños obtuvo un nivel alto, el 47 % un nivel medio y el 12 % un nivel bajo. Luego de implementar las actividades lúdicas, los resultados del postest reflejaron una mejora notable: el 82 % alcanzó un nivel alto, mientras que solo el 6 % permaneció en el nivel medio. El estudio concluyó que la aplicación de juegos lúdicos favoreció significativamente el desarrollo de la competencia matemática evaluada, lo que fue corroborado mediante la prueba estadística de Wilcoxon, con un valor de significancia de $P = 0.002$, inferior al umbral de 0.05, evidenciando así la efectividad de la intervención.

En la investigación descriptiva simple de Chávez (2019) se planteó conocer las actividades lúdicas de los niños y niñas en la etapa preescolar de Tumbes. Mientras que nosotros trabajamos con dos variables: juegos lúdicos y el aprendizaje del área de la matemática, Chávez la trabaja con una sola variable: Actividades lúdicas; por lo tanto, son muy lejanas las coincidencias con resultados y conclusiones abordada en nuestra investigación. Mientras la investigadora llegó a la conclusión que las actividades lúdicas en el nivel inicial es la didáctica que se funda en los objetivos originarios del jardín de infantes. También concluye que el juego constituye una herramienta estratégica para conseguir los difíciles aprendizajes de los esfuerzos realizados por los estudiantes especialmente en el área de la matemática.

Sin embargo, las conclusiones de nuestro estudio son diferentes por el tipo y diseño de investigación de Celi; Sánchez; Quilca y Paladines (2021) su estudio fue el de conocer estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. Loja -Ecuador]. Los hallazgos consistieron en organizar la información de las variables analizadas. Afirmando que con el paso del tiempo, las actividades recreativas han predominado como instrumento esencial para incentivar al niño en su desarrollo del pensamiento lógico matemático; el desafío de los maestros es modificar aquellos modelos estrictos y convertirlos en sistemas de aprendizaje dinámicos que posibilitarán fomentar, guiar y

respaldar el desarrollo cognitivo, eligiendo el constructivismo como teoría fundamental que orienta el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

De manera similar, la investigación de Arroyo (2018) tuvo como propósito determinar el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas básicas en niños de preescolar mediante la implementación de una metodología lúdica en México. A diferencia de nuestro estudio, trabajó con una sola variable, adoptando así un diseño descriptivo simple. El estudio contempló la planificación de ocho sesiones, incluyendo momentos de evaluación previos, durante y posteriores a la intervención. Para ello, se elaboraron planes de clase orientados a realizar actividades lúdicas que permitieran a los niños practicar cinco habilidades matemáticas fundamentales, de acuerdo con su etapa de desarrollo. La aplicación de esta metodología no solo favoreció el aprendizaje de las matemáticas, sino que también potenció otras habilidades socioemocionales. Al finalizar el programa, se evidenció un incremento en el desarrollo de las habilidades matemáticas y, además, se observó que los niños disfrutaron del proceso de aprendizaje, fortaleciendo el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo.

Lo mismo la investigación de Jara (2021) demuestra la importancia de las habilidades matemáticas en estudiantes de la I.E. N° 411 de Conín en Ancash. Es decir, también trabaja con una sola variable: Las habilidades matemáticas con un tipo de investigación básica y diseño descriptivo. Cuyas conclusiones indican que el desarrollo del pensamiento matemático implica llevar a cabo actividades propuestas a partir de circunstancias específicas, considerando el entorno en el que se desarrolla, sus particularidades, requerimientos y motivaciones. Cada escenario educativo debe presentar desafíos y solucionar problemas, fomentando en los alumnos la reflexión y el aspecto crítico, de construir y reconstruir sus saberes matemáticos. Fomenta un entorno de aprendizaje y armonía, incentivando y fortaleciendo su interés, alentando sus éxitos y empleando sus fallos como oportunidades de aprendizaje; con el objetivo de que en el futuro no sufra rechazo ni miedo en los niveles superiores.

Conclusiones

Primero

Se identificó que el 73,1 % (19 estudiantes) han llegado a ubicarse en el nivel a veces (regular). Por lo tanto, se puede deducir que la mayoría han logrado el nivel a veces (regular) en relación a la práctica de los juegos lúdicos los alumnos de cinco años, Institución Educativa N°251. Cajamarca.

Segundo

De igual manera, se pudo identificar que el 69,2% (18 estudiantes) han llegado a ubicarse en el nivel proceso en relación a su aprendizaje del área de matemática. Entonces se puede deducir que la mayoría han logrado el nivel proceso en relación a su aprendizaje del área de matemática de los niños de cinco años, Institución Educativa N° 251. Cajamarca.

Tercero

De acuerdo al coeficiente de Pearson, $r= 1,000$, y un valor de significación bilateral de 0,000 el p valor calculado es menor al 0.001 lo que implica rechazar la hipótesis estadística y aceptar la hipótesis de la investigadora. Demostrando de esta manera, la existencia de una correlación positiva perfecta entre las variables en un alto grado de asociación.

Se puede afirmar que la investigación con un 99 % de confianza existe una correlación positiva perfecta entre juegos lúdicos y el aprendizaje del área de matemática de los niños de cinco años, Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023, lo que quiere decir, que cada vez que se aumente la práctica de los juegos lúdicos en esa misma proporción se incrementará también el aprendizaje del área de matemática de forma constante.

Recomendaciones

Primero

Perseverar en los niños en la práctica de los juegos lúdicos en las sesiones de aprendizaje en diversos escenarios para obtener un aprendizaje más significativo y que les sirva en su vida cotidiana, así como también aplicar las estrategias didácticas actualizadas para optimizar los procesos de enseñanza - aprendizaje y así incrementando el desempeño escolar de los alumnos.

Segundo

Motivar a los niños (as) de manera constante para desarrollar las capacidades del área de la matemática mediante la inclusión de los juegos lúdicos y además teniendo en cuenta las habilidades de reflexión, de criticidad y creatividad en la solución de sus problemas matemáticos que afrontan diariamente los estudiantes de cinco años.

Tercero

Se recomienda diseñar, implementar y ejecutar programas de capacitación para los docentes en cuanto a la relación que tienen los juegos lúdicos y el aprendizaje del área de matemática para implementar un sistema que permita mejorar las deficiencias de los alumnos claramente vista en los casos evaluados que necesitan un reforzamiento y un seguimiento constantes.

Cuarto

Se recomienda que en el aprendizaje del área de matemática debe diseñarse guías de monitoreo, acompañamiento, evaluación y control constantes para los niños de la IE. de cinco años, Institución Educativa N°251. Cajamarca para que puedan mejorar su desempeño en la matemática.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por darme la vida, la salud, y permitir que en los momentos más difíciles recobre fuerzas para seguir cumpliendo con mis objetivos.

A mi madre, esposo e hija, quienes me brindaron su apoyo para seguir adelante en mis estudios.

A la Dra. Emérita V. Vasquez Tolentino, Cueva Valverder William y Dra. Olga Victoria Gabancho Glenni, excelentes maestros de la Universidad San Pedro, quienes me guiaron en el proceso de investigación, para hacer realidad mis sueños.

Referencias Bibliográficas

- Aboutenerandablanco14 (2012), *Teorías del juego lúdico*. [November 12, 2012. Leave a Comment]. Recuperado de actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/
- Antúnez, C. (2006). *Juegos para estimular las Inteligencias Múltiples*. Madrid: Herramientas Narcea.
- Arroyo, I. (1018). *Desarrollo de habilidades matemáticas básicas en niños de preescolar mediante actividades lúdicas*. [Proyecto de Intervención para obtener el grado de: Maestría en Educación con acentuación en procesos de enseñanza y aprendizaje. Universidad Tecnológico de Monterrey. México] Recuperado de <https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/632957/Desarrollo%20de%20habilidades%20matem%C3%A1ticas%20b%C3%A1sicas%20en%20ni%C3%B1os%20de%20preescolar%20mediante%20actividades%20l%C3%ADdicas.pdf?sequence=7&isAllowed=y>
- Cadenas, Y. (2018). *Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa “Virgen del Rosario” Huacho* -2017. [Tesis para optar el grado académico de Maestra en Psicología Educativa. Universidad César Vallejo., Huacho- Perú – 2018] Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/13482/Cadenas_RYC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Calle, S., y Bohórquez, T. (2010). *Actividades Lúdicas para mejorar la actividad de aprendizaje*. (Tesis). Universidad de Milagro, Ecuador.
- Celi, S., Sánchez, V., Quilca, M., y Paladines. M (2021). *Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial*. [Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación. versión impresa ISSN 2616-7964. Horizontes Rev. Inv. Cs. Edu. vol.5 no.19 La Paz set. 2021 Epub 30-Sep-2021. Universidad Nacional de Loja, Loja-Ecuador].

Recuperado de
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642021000300826

Cuba, N., y Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara* (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima. Perú.

Chávez, M. R. (2019). *Actividades lúdicas de los niños en la etapa preescolar* [Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial. Universidad Nacional de Tumbes – Perú 2019]. Recuperado de <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1505/MARIA%20REILINDA%20CHAVEZ%20MARIN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Delgado, M. R. (2021). *Programa de actividades lúdicas para el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de cinco años del distrito de Monsefú – Chiclayo* [Tesis para obtener el grado académico de: Doctora en Educación. Universidad César Vallejo. Chiclayo – Perú 2021] Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69457/Delgado_TMR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

De Guzmán, M. (1988). *Para pensar mejor*. Labor

Díaz, H. (2009) *La función lúdica del sujeto. Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas*. México. Editorial Magisterio.

Elkhonin, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid. Ed: Pablo del Río.

Gallego, A. M.; Vargas, E.D.; Peláez, O. A., Arroyave, L.M. y Rodríguez, L. M. (2019). *El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia*. [Infancias Imágenes, 19(2). Recibido: 21-10-2019 - Aceptado: 06-07-2020] Recuperado de <file:///C:/Users/William%20Cueva/Downloads/DialnetElJuegoComoEstrategiaPedagogicaParaLaEnsenanzaDeLa-7825982.pdf>

- García, M., y Alarcón, M. (2011). *Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña*. efdeportes. <https://efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- García, S. (2020). *El juego como método de aprendizaje matemático en educación infantil*. [Trabajo fin de grado maestra en educación infantil Palencia, junio 2020. Universidad de Valladolid. España] Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/45793/TFG-L2780.pdf?sequence=1>
- 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>
- Groos, K. (1902). *Juego de animales*. Félix Alcan. Éditeur. París.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *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>
- Jara, Y. (2021). *Desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 411 de Conín, Ancash*. [Trabajo académico para optar el título de segunda especialidad en educación inicial. Universidad Católica Sedes Sapientiae. Lima- Perú] Recuperado de <https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/970/Trabajo%20de%20Investigaci%C3%B3n%20-%20Jara%20Aponte%20Yomer.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jiménez, C. (2005). *Inteligencia Lúdica, Juego y neuro pedagogía en tiempos de transformación*. [Aula Abierta]. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=pO7xQQvOb70C&printsec=frontcover&hl=es#v=o nepage&q&f=false>

- Martínez, L. (2008). *Lúdica como estrategia didáctica*. Recuperado de <https://goo.gl/PMUtkl>
- Mequé, E. Vanegas, Y y Montserrat, P. (2001). *Representaciones matemáticas de niños y niñas de 5-6 años cuando resuelven un problema abierto*. [*Dialnet: Alteridad: revista de educación, ISSN-e 1390-8642, ISSN 1390-325X, Vol 17, N°. 2, 2022, págs. 180-193*] Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9049126>
- MINEDU (2015). *Cartilla para el uso de las Unidades y Proyectos de Aprendizaje. II ciclo*. Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/4536/Cartilla%20para%20el%20uso%20de%20las%20unidades%20y%20proyectos%20de%20aprendizaje.%20II%20ciclo%20de%20educacion%20inicial.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- MINEDU (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*.
- MINEDU, (2019). *¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes? Evaluaciones nacionales de logros de aprendizaje*. Lima - Perú
- MINEDU (2019). *Jugando aprendemos a convivir. Guía del docente para mejorar la convivencia y promover el bienestar en las II.EE. de primaria multigrado*. QUAD/ GRAPHICS PERÚ S.A
- Montes, J. (2021). *Juegos lúdicos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N° 933 de Puihuán*, distrito Santo Tomas de Pata, Provincia Angaraes, Huancavelica 2021. [Proyecto de Tesis para obtención de título en licenciatura en educación inicial Universidad los Ángeles de Chimbote -Perú 2021]. Recuperado de: <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28676?show=full>
- Moreno, D. (2002) *Juegos. Tipos de juego*. Santiago de Chile. Editorial Pirámide.
- Ortiz, L. (2013). *El juego como metodología fortalece el desarrollo integral del niño/a en edad de 4 A 5 Años* [Proyecto de Licenciatura. Universidad Laica Vicente Rocafuerte. Guayaquil. Ecuador].

Párraga, M. (2004). *La significación del juego en el arte*. Madrid – España. Editorial Doctor

Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. Ed: FCE. México

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-ciencia/#:~:text=Logros%20de%20aprendizaje%20del%20Per%C3%BA&text=El%20porcentaje%20de%20estudiantes%20peruanos,Ciencia%20y%2034%20%25%20en%20Matem%C3%A1tica>.

Ruiz, J. (2020). *Juegos didácticos en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 304 "Gotitas De Amor", Pucallpa 2018*. [Tesis para optar el título profesional de: licenciada en educación inicial Universidad Nacional de Ucayali- Pucallpa – Perú 2020] Recuperado de http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/4376/UNU_EDUCACION-INICIAL_2020_TESIS_JESSICA-RUIZGONZALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Saavedra, P. M. (2022). *Juegos lúdicos para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización del área de matemática en estudiantes de la Institución Educativa "8 de octubre" De la Provincia Tumbes – 2020*. [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial Tumbes – Perú 2022] Recuperado de file:///C:/Users/William%20Cueva/Desktop/JUEGOS_LUDICOS_SAAVEDRA_CORDOVA_PATTY%20OKEY.pdf

Satalaya, D. (2023). *juegos lúdicos y su relación con el aprendizaje de las matemáticas en los niños de cinco años de educación inicial de la institución educativa inicial N° 249 Bolognesi - Ucayali, 2022*. Recuperado de:

http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/unu/6659/b9_2023_unu_educacion_2023_t_decilia-satalaya_v1.pdf?sequence=1&isallowed=y

Sulca, M. (2021). *Juego Lúdico y el Pensamiento Matemático en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial*. [414-48, Distrito Cangallo, Ayacucho 2021].

Recuperado de: <https://n9.cl/25413>

Velásquez, J. (2008) *Ambientes lúdicos de aprendizaje*. México. Editorial Trillas.

Vygotsky, L. (1934). *El problema del desarrollo en la Psicología Estructural*.

Estudio crítico, En Obras escogidas I. Madrid. Ed: Aprendizaje Visor.

Vygotsky, L. (1966). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid. Ed: Paidós

Anexos

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

Anexo 1. Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable 1 Juegos lúdicos	Jiménez (2005) manifiesta que la lúdica es una predisposición del ser frente a la vida, frente a lo cotidiano, lo cual implica que es una capacidad que influye en el desarrollo de otras capacidades entre ellas el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes la configuración de la personalidad.	Será la guía de observación el instrumento para medir la variable juegos lúdicos teniendo en cuenta las dimensiones de habilidades del juego funcional o ejercicio, juego simbólico y el Juego de reglas, considerando la escala de Likert de 3=Siempre, 2=A veces y 1=Nunca	Juego funcional o ejercicio	Asumir	1,2,3 y 4	Escala de medición ordinal
				Describir		
				Señalar		
				Reconocer		
			Juego simbólico	Representar	5,6,7,8 y 9	
				Inventar		
				Planificar		
				Ejecutar		
				Crear		
			Juego de reglas	Escuchar	10,11,12 y 13,	
				Respetar		
				Cumplir		
				Compartir		

<p>Variable 2</p> <p>Aprendizaje del área de matemática</p>	<p>Es un proceso que consiste en desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan al estudiante interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, planteando supuestos, haciendo inferencias, deducciones, argumentaciones, demostraciones, formas de comunicar y otras habilidades, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar, medir hechos y fenómenos de la realidad, e intervenir conscientemente sobre ella (MINEDU, 2016).</p>	<p>Se empleará también una guía de observación, instrumento para medir el nivel de aprendizaje del área de matemática 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, Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas y Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio, cada dimensión con un indicador y cada indicador con sus respectivos ítems; siendo su escala de Likert: 3=Siempre, 2=A 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 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>	
			<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p>	<p>Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.</p>	<p>11 y 12</p>	
				<p>Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”</p>		
<p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas</p>	<p>Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo</p>	<p>13 y 14</p>				

				<p>o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p> <p>Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.</p>		
			Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	<p>Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.</p> <p>Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.</p>	15 y 16	

Anexo 3. Instrumento de recolección de datos

GUIA DE OBSERVACION

Adaptado de Delgado (2011)

I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa N° 251. Cajamarca, 2023

1.2. Lugar: Cajamarca, 2023

1.3. Edad: 5 años Aula: Única

II. Objetivo

Recoger información pertinente sobre los juegos lúdicos de los niños de 05 años en niños, Institución Educativa N° 251. Cajamarca, 2023.

III. Instrucciones: Usted niño (a) ha sido elegido como parte de la muestra para formar parte de la investigación respecto a los juegos infantiles. Agradecemos por brindarnos su tiempo, el instrumento consta de 13 ítems a observar. La docente marcará con un aspa (x) los ítems de acuerdo a las acciones que realizadas.

Variable de estudio: “Juegos lúdicos”

Siempre	A veces	Nunca
3	2	1

N°	ÍTMES	ESCALA		
		3	2	1
	Dimensión 1: Juego funcional o ejercicio			
1	Puede asumir papeles sencillos en obras de teatro.			
2	Describe las características y funciones que observa en personajes.			
3	Señala diferentes segmentos de su cuerpo			
4	Reconoce las partes de su cuerpo			
	Dimensión 2: Juego simbólico	3	2	1

5	Representa a personajes conocidos			
6	Inventar juegos dramáticos			
7	Utiliza códigos para representar algún juego			
8	Planifica su juego (hace preparativos o dice que va a jugar).			
9	Crea cuentos cortos y los representa.			
	Dimensión 3: Juego de reglas	3	2	1
10	Escucha con atención las indicaciones del juego			
11	Asumen las tareas encomendadas durante el juego			
12	Respetar los espacios de juego de los otros compañeros.			
13	Comparte con sus compañeros el área asignada para jugar.			

Baremo de juegos lúdicos

Escala	Puntaje
Alto	28 a 39 ptos.
Moderado	14 a 27ptos
Bajo	0 a 13 ptos.

GUIA DE OBSERVACION

Díaz, A. (2023)

I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa N° 251. Cajamarca, 2023.

1.2. Lugar: Cajamarca

1.3. Edad: 5 años Aula: Única

II. Objetivo

Recoger información pertinente sobre la resolución de problemas matemáticos de los niños de 05 años en niños, Institución Educativa N° 251. Cajamarca, 2023

III. Instrucciones: Usted niño (a) ha sido elegido como parte de la muestra para formar parte de la investigación respecto a la resolución de problemas matemáticos. Agradecemos por brindarnos su tiempo, el instrumento consta de 10 ítems a observar. La docente marcará con un aspa (x) los ítems de acuerdo a las acciones que realizadas.

Variable de estudio: “Aprendizaje del área de matemática”

Logro previsto	Proceso	Inicio
3	2	1

N°	ITEMS	3	2	1
	Variable 2: Resolución de problemas matemáticos			
	Dimensión 1: Traduce cantidades a expresiones numéricas			
1	Realiza agrupaciones teniendo en cuenta el criterio de color.			
2	Realiza agrupaciones teniendo en cuenta el criterio de forma de los objetos.			
3	Agrupar teniendo en cuenta el criterio de tamaño de los objetos			
	Dimensión 2: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones			
4	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas como juntar, agregar o quitar.			

5	Utiliza cuantificadores como “muchos” “pocos” “ninguno”.			
6	Expresa cuantificadores como “pesa más” “pesa menos”.			
	Dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.			
7	Realiza seriaciones por tamaño y longitud.			
8	Realiza seriaciones teniendo en cuenta el criterio grosor.			
9	Utiliza el conteo en una serie hasta el 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.			
10	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto.			
	Dimensión 4: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones			
11	Elige un cubo, explora el entorno y dice que un dado y una caja de cartón se parecen a la forma que eligió del cubo.			
12	Compara dos cintas y para comprobarlo lo colocan sus cintas una al lado de la otra y finalmente se dan cuenta de que una cinta es más larga que la otra.			
	Dimensión 5: Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas			
13	Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”			
14	Dibuja los puestos del mercado de su localidad y los productos que se venden. En el dibujo, se ubica a sí mismo en proporción a las personas y los objetos que observó en su visita			
	Dimensión 6: Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio			
15	Se desplaza en el espacio y construye objetos con material concreto.			
16	Ensaya diferentes formas de encestar las pelotas y expresan “¡Yo me acerqué más a la caja y tiré la pelota!”. Otra dirá “¡Yo tire con más fuerza la pelota!”.			

Baremo del aprendizaje del área de matemática

Escala	Puntaje
Alto	34 a 48 ptos.
Moderado	17 a 33ptos
Bajo	0 a 16 ptos.

Anexo 4. Ficha técnica de la variable juego lúdico

Ficha Técnica: Juego lúdico

Nombre original: Ficha de observación de juego lúdico

Autora : Mg.. Blanca Luis Caldas

Procedencia : UNIFE - Lima

Objetivo : Describir los juegos lúdicos y sus dimensiones

Administración : Individual y Colectiva

Duración : Sin límite de tiempo. Aprox. de 25 a 30 minutos. Estructura:

El instrumento tiene 13 preguntas. Las respuestas son tres: (1) Nunca, A veces (2) y Siempre (3). La variable a evaluar está compuesta por tres dimensiones:

- 1) Juegos funcionales
- 2) Juegos simbólicos
- 3) Juegos de regla

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Beatriz Marlene Meza Rojo

Fecha: julio 2023 Especialidad: Educación Inicial
Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación: Juegos lúdicos.

Autor del instrumento: Díaz Mantilla Anita

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

**“Juegos lúdicos y aprendizaje del área matemática en niños de 5 años,
Institución Educativa N° 251. 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)				


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

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

Coeficiente de Validez

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

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



Firma del Experto
Maestra en Educación
DNI. 32986592

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

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Beatriz Marlene Meza Rojo

Fecha: julio 2023

Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación: Aprendizaje del área de matemática
 Autor del instrumento: Díaz Mantilla Anita

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

“Juegos lúdicos y aprendizaje del área matemática en niños de 5 años, Institución Educativa N°251. 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)				

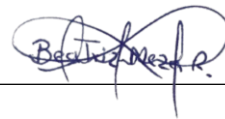
III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

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

Coeficiente de Validez

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

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



**Firma del Experto
Maestra en Educación
DNI. 32986592**

Aplicable.

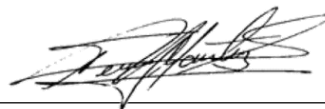
III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

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

Coeficiente de Validez

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

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



**Firma del Experto
Maestra en Educación
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: julio 2023

Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación: Aprendizaje del área de matemática
 Autor del instrumento: Díaz Mantilla Anita

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

**“Juegos lúdicos y aprendizaje del área matemática en niños de 5 años,
 Institución Educativa N°251. 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)				

Aplicable.

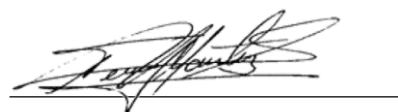
III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

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

Coeficiente de Validez

$$\boxed{176} \div \boxed{200} = \boxed{0.88}$$

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



**Firma del Experto Maestra
en Educación 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: Marlene Ruth Sánchez Miñan.

Fecha: Julio 2023 Especialidad: Educación Inicial
 Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación: Juegos lúdicos.

Autor del instrumento: Díaz Mantilla Anita

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

**“Juegos lúdicos y aprendizaje del área matemática en niños de 5 años,
 Institución Educativa N°251. 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)				

Ipllicable

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

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

Coeficiente de Validez

$$\boxed{176} \div \boxed{200} = \boxed{0.88}$$

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



Firma del Experto
Maestra en Educación
DNI. 32942929

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

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Marlene Ruth Sánchez Miñan

Fecha: julio 2023

Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación: Aprendizaje del área de matemática
 Autor del instrumento: Díaz Mantilla Anita

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

“Juegos lúdicos y aprendizaje del área matemática en niños de 5 años, Institución Educativa N°251. 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)				

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

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

Coeficiente de Validez

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

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



Firma del Experto Maestra
en Educación DNI.
32942929

Anexo 4. Reporte de similitud



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

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

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "Juegos lúdicos y aprendizaje del área matemática en niños de cinco años, Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023." del (a) estudiante: DIAZ MANTILLA ANITA , identificado(a) con Código N° 2810100043, se ha verificado un porcentaje de similitud del 28%, 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, 27 de febrero de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



NOTA:

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

Juegos lúdicos y aprendizaje del área matemática en niños de cinco años, Institución Educativa N°251. Cajamarca, 2023.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	ingeniosschool.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%

1library.co

9	Fuente de Internet	1 %
10	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
11	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	es.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
13	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
16	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
19	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	

21	api-repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja Trabajo del estudiante	<1 %
24	archive.org Fuente de Internet	<1 %
25	actividadesludicas2012.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo Trabajo del estudiante	<1 %
27	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
28	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	Submitted to Johnson and Wales University Trabajo del estudiante	<1 %
30	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %

31	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	repositorio.monterrico.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
33	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
35	Submitted to Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle Trabajo del estudiante	<1 %
36	biblioteca.ugb.edu.sv Fuente de Internet	<1 %
37	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
38	documentos.uru.edu Fuente de Internet	<1 %
39	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
40	Submitted to Universidad Nacional de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
41	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

42	Submitted to Universidad Femenina del Sagrado Corazón Trabajo del estudiante	<1 %
43	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
44	Submitted to Universidad de Piura Trabajo del estudiante	<1 %
45	repositorio.tec.mx Fuente de Internet	<1 %
46	www.antidroga.gov.bo Fuente de Internet	<1 %
47	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
48	repositorio.cuc.edu.co Fuente de Internet	<1 %
49	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
50	revistas.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
51	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
ebonylucerobercerrafernandez.blogspot.com		

52	Fuente de Internet	<1 %
53	repositorio.ulvr.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
54	www.minedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
55	www.nuevoidealonline.com Fuente de Internet	<1 %
56	www.sobretiza.com.ar Fuente de Internet	<1 %
57	Submitted to Universidad Católica Sedes Sapientiae Trabajo del estudiante	<1 %
58	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
59	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
60	qdoc.tips Fuente de Internet	<1 %
61	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
62	toxtown.nlm.nih.gov Fuente de Internet	<1 %
63	vdocumento.com Fuente de Internet	<1 %

		<1 %
64	www.ect.juntaex.es Fuente de Internet	<1 %
65	www.ilo.ch Fuente de Internet	<1 %
66	Submitted to Instituto de Educación Superior Pedagógico Público JUAN XXIII de ICA Trabajo del estudiante	<1 %
67	ade.edugem.gob.mx Fuente de Internet	<1 %
68	cenasmatt.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
69	ciencialatina.org Fuente de Internet	<1 %
70	docplayer.fr Fuente de Internet	<1 %
71	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
72	nomadsurfers.com Fuente de Internet	<1 %
73	plarium.com Fuente de Internet	<1 %
74	prezi.com Fuente de Internet	

		<1 %
75	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
76	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
77	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
78	repositorio2.udelas.ac.pa Fuente de Internet	<1 %
79	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	<1 %
80	umc.minedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
81	www.discapacitados.org.ar Fuente de Internet	<1 %
82	www.dspace.uce.edu.ec:8080 Fuente de Internet	<1 %
83	www.nuevasoc.org.ve Fuente de Internet	<1 %
84	Submitted to Universidad para el Desarrollo Andino- AMT Account ID Trabajo del estudiante	<1 %
85	de.slideshare.net Fuente de Internet	

		<1 %
86	distancia.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
87	fh.mdp.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
88	jliflc.com Fuente de Internet	<1 %
89	oeies.servidorprivado.com Fuente de Internet	<1 %
90	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
91	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
92	repository.unipiloto.edu.co Fuente de Internet	<1 %
93	www.cacic2016.unsl.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
94	www.fe.ccoo.es Fuente de Internet	<1 %
95	www.iaeal.usb.ve Fuente de Internet	<1 %
96	www.monografias.com Fuente de Internet	<1 %

97	www.onlinestudies.es Fuente de Internet	<1 %
98	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
99	www.telegrafo.com.ec Fuente de Internet	<1 %
100	www.unavarra.es Fuente de Internet	<1 %
101	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor				
Díaz Mantilla, Anita		46499738	Diazanita121@gmail.com	
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico	
2. Tipo de Documento de Investigación				
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis	<input type="checkbox"/>	Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	Trabajo Académico	<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
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	<input type="checkbox"/>
4. Título del Documento de Investigación				
Juegos lúdicos y aprendizaje del área matemática en niños de cinco años, institución educativa N°251. Cajamarca, 2023.				
5. Programa Académico				
Educación Inicial				
6. Tipo de Acceso al Documento				
<input checked="" type="checkbox"/>	Abierto o Público* (info:eu-repo/semantics/openAccess)		<input type="checkbox"/>	
			Acceso restringido* (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
Chimbote	10	03	2025

Huellas Digital		
		Firma

Importante

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. 8, inciso 8.2. Ley N° 30035: Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM.

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.

En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DEGC (Numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital

Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.

Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

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