

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



**Uso de juegos didácticos y nociones matemáticas en niños  
de cinco años de la Institución Educativa N°188- Celendín,  
2021**

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

**Autora**

**Rodríguez Altamirano, Yaquelini**

**Asesor (ORCID: 0000-0002-1449-6989)**

**Villanque Alegre, Boris**

**Chimbote – Perú**

**2023**

**INDICE GENERAL**

Índice general.....	ii
Índice de tablas.....	iii
Índice de figuras.....	iv
Palabras clave.....	v
Keywords.....	v
Líneas de investigación.....	v
Constancia de originalidad.....	vi
Título.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
Introducción.....	1
Metodología.....	15
Resultados.....	17
Análisis y discusión.....	20
Conclusiones.....	22
Recomendaciones.....	23
Agradecimiento.....	24
Referencia bibliográfica.....	25
Anexos.....	28

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Relación de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°188 Pallac, Celendín.....	15
Tabla 2: Nivel de uso de juegos didáctico en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188- Celendín 2021.....	17
Tabla 3: Nivel de las nociones matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188- Celendín 2021.....	18
Tabla 4: Relación entre el uso de juegos didácticos y nociones matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188 - Celendín 2021.....	19

## **INDICE DE FIGURAS**

Figura 1: Nivel de uso de juegos didáctico en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188- Celendín 2021.....	17
Figura 1: Nivel de las nociones matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188- Celendín 2021.....	18

## **PALABRAS CLAVES**

---

Tema	Uso de juegos didácticos y nociones matemáticas
------	---

---

Especialidad	Educación Inicial
--------------	-------------------

---

## **KEYWORD**

---

Thema	Use of didactic games and mathematical notions
-------	--

---

Specialty	Initial Education
-----------	-------------------

---

## **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

---

Líneas de investigación	Teoría y método educativo
-------------------------	---------------------------

---

Área	Ciencias sociales
------	-------------------

---

Sub área	Ciencia de la educación
----------	-------------------------

---

Disciplina	Educación general (incluye capacidades pedagogía)
------------	---

---

## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

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

### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado **“Uso de juegos didácticos y nociones matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°188-Celendín, 2021”** del (a) estudiante **Yaquelini Rodríguez Altamirano** identificado(a) con **Código N° 3615100021**, 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, 5 de Junio de 2023

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



**NOTA:**

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

## **TITULO**

**Uso de juegos didácticos y nociones matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188- Celendín, 2021**

**Use of didactic games and mathematical notions in 5-year-old children of Educational Institution No. 188- Celendín, 2021**

## **RESUMEN**

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito determinar la relación entre el uso de juegos didácticos y nociones matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188 - Celendín 2021; la metodología que se optó en la presente investigación fue de tipo descriptivo correlacional, con diseño no experimental transaccional, de corte correlacional, que fueron trabajados en una población muestral de 12 infantes de 5 años; para el recojo de información se aplicó para ambas variables una ficha de observación que previamente fueron validados por juicio de expertos. Al contrastar la hipótesis, se concluye que el uso de juegos didácticos se relaciona significativamente con las nociones matemáticas en estudiantes de la I.E. N°188-Celendín, al obtener una significancia bilateral de  $p=0,000 < 0,05$  a un 95% de confianza; significando que a más uso de juegos didácticos se puede mejorar las nociones matemáticas, de esta manera aceptándose la hipótesis de investigación.

## **ABSTRACT**

The purpose of this research work was to determine the relationship between the use of didactic games and mathematical notions in 5-year-old children of Educational Institution No. 188 - Celendín 2021; The methodology that was chosen in the present investigation was of a descriptive correlational type, with a non-experimental transactional design, of a correlational nature, which were worked on a sample population of 12 5-year-old infants; For the collection of information, an observation sheet was applied for both variables, which were previously validated by expert judgment. By contrasting the hypothesis, it is concluded that the use of educational games is significantly related to mathematical notions in students of the I.E. N°188-Celendín, when obtaining a bilateral significance of  $p=0.000 < 0.05$  at 95% confidence; meaning that the more use of didactic games can improve mathematical notions, thus accepting the research hypothesis.

## INTRODUCCIÓN

En la presente investigación se busca determinar la relación entre el uso de juegos didácticos y nociones matemáticas en niños de 5 años; para ello, contamos con algunos antecedentes que se relacionan:

Alulema, (2019), en su trabajo de investigación respecto a nociones lógico matemáticas básicas en infantes de la Escuela de Rigoberto Navas Calle del Cantón Cañar, 2018-2019, Ecuador. Cuyo objetivo fue conocer sobre las nociones básicas más resaltantes y así poder contribuir al desempeño lógico - matemático en infantes. Hizo uso de una metodología descriptiva. La muestra se dio en 25 infantes de cinco años. Y como resultado se determinó que el 60% de los infantes se sitúan en el nivel proceso, el 32% se sitúan en el nivel inicio y el 8% se sitúan en el nivel logrado, en los que respecta a las nociones matemáticas. Por lo que establece que la mayor porcentaje de estudiantes se encuentran en proceso y requieren buscar estrategias adecuadas para trabajar en las nociones básicas de las matemáticas en los estudiantes de cinco años.

Torres & Castañeda, (2021), se plantearon como objetivo establecer el nivel de las nociones básicas matemáticas en los infantes; como metodología optó por una investigación básica, con diseño no experimental, que fueron orientados en una muestra de 32 infantes de cinco años de la I.E. de Huancayo, a quienes les aplicaron como instrumento una evaluación de matemática temprana (TEMT) que previamente fueron validados por juicio de expertos; cuyo resultados de dicha investigación fue que el 50% de los infantes se sitúan en el nivel proceso, el 28,1% se sitúan en el nivel logrado y el 21,9% se sitúan en el nivel inicio. Por lo que se establece que la mayoría de los infantes de cinco años se encuentran entre el nivel bajo y proceso con un 71,9% en cuanto a las nociones básicas matemáticas.

Según Ugaz, (2021), en su tesis de investigación, optó por una metodología aplicada, con un enfoque cualitativo, que fueron trabajados con el propósito de ejecutar una estrategia didáctica con el objetivo de mejorar las nociones matemáticas en infantes de las edades de cinco años; como muestra se tomó a 72 infantes del II Ciclo de la I.E.I. 391 -2 San Juan de Amancaes; para recolectar información se optó por

aplicar como instrumento la lista de cotejo, que previamente fueron validados por juicio de expertos; llegando a la siguiente conclusión: De acuerdo a los resultados obtenidos en el pre test, se evidenciaron que el 12,7% de los infantes pocas veces construyen objetos clasificados en tamaño y forma, el 29,6% siempre lo realiza, el 23,9% a veces, y el 33,8% casi siempre. Por lo que se determina que los infantes necesitan apoyo de estrategias para mejorar las nociones matemáticas.

Para Oliveira, (2017), en su tesina trabajó con una investigación tipo aplicada, con diseño pre experimental, que fueron aplicados en una población y muestra de 25 infantes de cinco años de edad de la I.E. Jardín N° 160, ubicado en Caballo Cocha, Loreto; los cuales, tuvo como propósito demostrar la eficacia del empleo del juego como estrategia para adquirir la noción de número en matemática. Para recoger información empleó una lista de cotejo que fueron tomados antes y después de la aplicación del juego como estrategia. Quien concluye: que a través del pre test, el 60% de los niños y niñas se sitúan en el nivel inicio, el 28% se encontraron en proceso y el 12% en el nivel adecuado. En cuanto al resultado del pos test, se determina que el 48% se encuentran en el nivel adecuado, el 40% en proceso y en inicio el 12%. Determinando que mediante los juegos didácticos existe una eficacia en la adquisición de la noción de números en matemática.

Para Gastelu & Padilla, (2017), en su investigación tuvieron como finalidad determinar de qué manera influyen los juegos didácticos en el aprendizaje de las matemáticas en los infantes; optaron por una metodología aplicada, con diseño cuasi experimental que fueron trabajados en una muestra de 58 niños de 6 y 7 años de la I.E. de Huaycán, Lima. Para recolectar información utilizaron una prueba tipo cuestionario que fueron empleados antes y después. Como resultado en los niveles de la variable aprendizaje del área de matemática en el pretest se estableció que el 82,8% están en inicio, el 17,2% en proceso y ningún infante se ubica en nivel de logro. Por lo que se determina que la mayoría de los estudiantes requieren apoyo en el área de matemática y para ello deberán aplicar los juegos didácticos para la mejora del área.

Según Paquiyauri & Quiña, (2019) en su tesis tuvieron como objetivo identificar el nivel de nociones matemáticas en niños; optaron por una metodología

tipo básica, con diseño no experimental, que fueron aplicados en una muestra de 40 infantes de 5 años de la I.E.I, N° 282 – San Pablo de Occo – Huancavelica; para recabar información optaron por aplicar como instrumento una lista de cotejo para evaluar las nociones matemáticas, que previamente fueron validados por juicio de expertos; llegaron a la siguiente conclusión: El 50% de los infantes se encuentran en inicio, el 30% en proceso y el 20% en logrado. Por lo cual, se establece que el 80% de los infantes se encuentran entre el nivel inicio y proceso.

Solis, (2021), en su tesis se planteó el objetivo de determinar la influencia de los juegos didácticos como estrategia para mejorar las habilidades matemática en los niños; en dicha tesis optó por una metodología aplicada, con diseño pre experimental, que fueron empleados en una muestra de 29 niños de cinco años de la I.E.I. N° 084 de Shayhua San Luis- Ancash; para recabar datos se emplearon como instrumento la escala de estimación que previamente fueron validados por juicio de expertos; llegó a la siguiente conclusión: en los resultados obtenidos en el pre test, el 71% de los infantes se situaron en inicio, el 14% en el nivel de proceso y el 15% en el nivel de logro. Luego de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia se estableció que los infantes con la pos test el 68% se ubican en el nivel de logro, el 19% se ubican en proceso y el 13% en inicio. Por lo que se determina que los infantes tienen habilidades matemáticas de manera significativa mediante el apoyo de las estrategias de los juegos educativos.

Zamora, (2020), en su tesis se planteó el objetivo de establecer que mediante los juegos de salón se desarrollan el aprendizaje matemático; optó por una metodología tipo aplicada, con diseño pre experimental que fue empleado en una muestra de 16 infantes de la I.E.I. N° 630, Naranjomayo; para recoger información tomaron como instrumento la ficha de observación cuyos resultados se evidenciaron que en el pre test el 94% de los estudiantes se ubican en el nivel inicio y el 6% en el nivel proceso, observándose que ningún estudiante se ubica en el nivel de logro, luego de aplicado los juegos de salón en el aprendizaje matemático en el pos test el 94% se ubican en proceso, el 6% en nivel de logro y ningún infante se ubica en inicio. Por lo que existe influencia significativa del uso de los Juegos de salón en el aprendizajes matemáticos en los niños (as), I. E. I. N° 630, Naranjomayo.

La presente investigación se encuentra fundamentado a partir de dos variables: Juegos didácticos y Nociones matemáticas.

En cuanto a los juegos didácticos, mencionamos lo siguiente basada en la hipótesis de Karl Groos, sobre el ejercicio donde indica que durante la etapa de la niñez el individuo se prepara para entrar a la etapa de la adultez, mediante prácticas, haciendo simulaciones mediante juegos de las diversas actividades que realizara al convertirse en adulto. Por tal motivo la mejor estrategia que se pueda usar y le permita desarrollar a cada niño o niña con sus actitudes, capacidades, cualidades, destrezas, son los juegos didácticos; así mismo son aquellas que le ayudaran en su futuro cuando se conviertan en adultos. (Gallardo, 2018)

Según el supuesto de Lázarus sobre la relajación donde menciona “al juego como aquella actividad que genera esfuerzo, agotamiento en el infante en comparación con otras acciones más útiles y serias” (López, 2004).

Huizinga, (2000), menciona como un movimiento voluntario con respecto a las actividades de juego, limitando su espacio y tiempo de dicha actividad, de acuerdo con las reglas plantadas y aceptadas con carácter imperiosa, siempre con un propósito, unido a emociones como alegrías y tensiones, y teniendo en cuenta que será de otra manera en la vida real. Entonces, en ese momento si en caso el juego quede relegado y pasa a un segundo plano ¿Qué pasará con el futuro de los niños? ¿Dónde conocen a obedecer y a cumplir las normas? ¿Cuándo llegan a relacionarse con sus compañeros? ¿Qué determinan hacer durante ese periodo donde es una etapa tan significativa? Es por ello que el juego no debería pasar a un segundo plano.

Piaget, (1993), en sus investigaciones toma importancia al juego en los procesos de desarrollo de los seres humanos, donde relaciona las actividades lúdicas con el desarrollo de las etapas cognitivas.

Mediante el juego se desarrolla en el niño con especial intensidad cualidades fundamentales como la atención y la memoria activa. Al jugar, los infantes pueden mejorar su memoria, ya que pueden recordar con facilidad más cosas.

Según, Temas para la educación (2010), Vygotsky refiere que la actividad del juego nace como parte de una necesidad de formar contacto con los demás. El origen de los juegos es de tipo social. De igual forma, Vygotski asevera que la actividad lúdica sirve para relacionarse con los demás y de formar equipos que ayuden a consolidar los tipos de roles para lograr metas propuestas.

En cuanto al área de las matemáticas, es importante integrar el juego como un recurso didáctico, ya que mediante el juego al estudiante se le hará más didáctico resolver problemas matemáticos. Asimismo, el juego como estrategia rompe el temor a las matemáticas y le hace más idóneo para perder el desgano por la materia.

Según el Centro Nacional para el Mejoramiento de la Enseñanza Científica, CENAMEC, (2006): la inclusión de los juegos como estrategia es excelente para la mejora del aprendizaje de las matemáticas entre otros aspectos; asimismo, se puede emplear para reforzar distintos temas, uno de ellos puede ser el juego de la yupana, que es ubicar el valor posicional. También, se emplea para trabajar las cuatro operaciones básicas: suma, resta, multiplicar y dividir; y entre otras situaciones que se requiere actividades de juego.

El juego didáctico es una técnica de aprendizaje participativo, cuyo fin es el desarrollo de métodos de orientación y comportamiento correcto de los estudiantes, que estimule la disciplina con suficiente toma de decisiones y autodeterminación; es decir, no solo promueve la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que también fomenta la motivación de los estudiantes.

Los juguetes didácticos son material de apoyo, con cuya ayuda se desarrolla un método para lograr el objetivo, que puede ser utilizado para desarrollar las habilidades, hábitos, capacidades y la formación de valores del alumno.

En cuanto a las características del juego didáctico como estrategia, según Meneses & Monge, (2001), menciona que el juego es una actividad innata para un niño, porque es una actividad importante a través de la cual logra aprender y desarrolla su formación integral.

Del mismo modo, Chacón, (2008) menciona respecto al juego didáctico como aquella actividad de uso en todos los niveles o particularidades del sistema educativo, se observa que los docentes muy poco uso le dan a pesar de tener diversas ventajas que ellos desconocen. Un juego con objetivos educativos, es aquel que se va estructurando basado en reglas, donde hay momentos de acción pre reflexiva y simbolización o apropiación abstracta-lógica de la experiencia al logro de los objetivos planificados en la enseñanza curricular, cuya finalidad última sería la apropiación del jugador, respecto a los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. Cuando se hace uso de estrategias es porque hay diversos objetivos que alcanzar y todas están dirigidas en ejecutar diversas actividades de destrezas en ciertas áreas. Es importante saber que cada ser humano tiene destrezas y habilidades, y que mediante el juego puede mejorar su relación socio emocional, su aprendizaje cognitivo, entre otros aspectos en bienestar del educando.

Por lo tanto, todos los juegos didácticos tienen ciertas características, siempre están relacionados con la libertad de los niños, propiciando su autonomía y eligiendo jugar lo que les gusta y disfrutan de ello; el juego se da en un espacio y ambiente determinado, donde el infante usa la creatividad e imaginación y como resultado se muestra satisfecho y alegre.

Por lo que se refiere a los tipos de juegos didácticos como estrategia, según Gastelu y Padilla, (2017) manifiestan en su estudio la clasificación de estos tipos de juego:

Los juegos de elaboración. Es de iniciativa propia del infante donde propone crear, reunir, transformar nuevas cosas; donde combina la competencia, imaginación, y creatividad.

Los juegos de ficción. Se refiere a las actividades donde el niño usa su fantasía para representarla, pero esta solo está en la imaginación.

Los juegos de construcción. Las actividades se desarrollan en base a la organización y construcción para ello hacen uso de modelos, objetos, materiales de desecho y utilizan la creatividad e imaginación.

En cuanto a los juegos que se emplean como estrategia educativa, como es el caso de “tres en raya”, ayudan a que el estudiante desarrolle mejor su razonamiento y en la resolución de problemas. Cuando el infante está deduciendo los movimientos que el oponente va ejecutar, él ya está razonando que movimientos estratégicos va emplear; es en ello, que va estimulando su razón. Asimismo, estos juegos ayudan a los estudiantes a mejorar su autoestima y empoderamiento: por ejemplo, cuando está ganando incrementa su confianza porque fue capaz de hacer movimientos estratégicos ante su oponente y esto le empodera más y se anima ejecutar otras actividades nuevas (Prior, 2020).

Con relación a la clasificación del juego didáctico, según Gastiaburú, (2012), lo clasifica como aquellos que son utilizados para desarrollar la psicomotricidad en actividades psicomotrices, simbólicas y juegos de expresión oral:

El juego psicomotriz, primer tipo de juego, aquí los infantes logran integrarse y participan en las actividades físicas coordinando sus movimientos, respetando las reglas de disciplina y practicando la cooperación.

Juego simbólico, permiten a los niños desarrollar su lenguaje y la capacidad para expresarse, con confianza en sí mismo y seguro de lo que dice.

Juego de expresión oral, se refiere a aquellos juegos que ayudan a los niños a desarrollar su expresión oral para transmitir lo que piensa y siente mediante un lenguaje fluido y coherente.

En cuanto a las dimensiones del uso de juegos didácticos, mencionamos los siguientes:

Juegos de memoria: Este es un método de estimulación cerebral que se puede jugar usando una computadora o cartas. Los niños tienen que elegir bloques de un grupo, mezclarlos y volver a ordenar haciendo uso de la memoria y dejarlos como lo encontró al inicio.

Juego funcional: significa el papel que asume el participante en el proceso del juego, y puede ser utilizado según como se va desarrollando mentalmente el infante, Entre ellas tenemos: los juegos que involucran acción, manipulación y movimiento, el

presente juego permite la comunicación entre niños, hay practica de habilidades ya sean finas o motoras.

Juegos de ejercicio: repite las actividades adquiridas para divertirte. Asi mismo ayudar a desarrollar destrezas en ciertos tipos de juego y su motricidad. Este tipo de juego es individual en su mayoría, aunque a veces interactúan con los otros niños.

Juego de construcción: Se trata de crear elementos realistas en el cual los objetos tienen sentido. Su característica principal es apilar, emparejar y clasificar objetos y esto le agrada al infante. Para hacer esto, debe considerar qué piezas o materiales necesita fabricar, qué desea lograr o construir, y cómo planea usar esos elementos y fichas.

En cuanto a la fundamentación de la segunda variable de nociones matemáticas.

Los procesos progresivos que estimulan el desarrollo cognitivo del niño a partir de las experiencias que le ofrece la interacción con los objetos que le rodean en la vida cotidiana. Esta interacción hace posible crear mentalmente relaciones y comparaciones que identifican las similitudes y diferencias entre propiedades que se pueden comparar, categorizar, serializar y emparejar.

Uribe (2016), los conceptos matemáticos básicos representan “aquella capacidad de dar solución a los problemas mediante el razonamiento. Con estos conceptos, los niños pasan rápidamente de acciones abstractas a concretas y van descubriendo las formas y tamaños a temprana edad” (p. 17).

Álvarez y Cruz (2018) mencionan que “los conceptos matemáticos son los responsables para se desarrolle un pensamiento lógico,de razonamiento, interpretación, comprensión de números, del espacio, de la forma lógica y de las medidas” (p. 13).

En Programación Curricular del Nivel Inicial MINEDU, (2016) definió dos competencias relevantes en el campo de las matemáticas: la resolución de problemas cuantitativos y la resolución de problemas de forma, movimiento y ubicación junto

con un fundamento teórico y metodológico que oriente la manera de enseñar y aprender. Y se fundamenta en el enfoque de solución de problemas.

Por otro lado, según expertos involucrados a crear el Currículo Nacional en el Perú señalaron “el fundamento que guía la manera de enseñar y aprender en los niños, esta enfocada a la solución de problemas. El que permite que los niños o niñas consideren aprendizajes importantes, por lo que es necesario para que aprendan la materia de matemáticas para poder plantear problemas y resolverlos correctamente. Este enfoque se considera un factor clave si desea aumentar la capacidad del niño para adquirir conocimientos importantes, por ejemplo, en matemáticas.

Los expertos que redactaron en el Ministerio de Educación (2015), las Rutas de Aprendizaje, según sus aportes ven importante formar niños críticos, pensantes, competentes, que asuman responsabilidades y que entiendan que la matemática es una herramienta muy valiosa para su vida. En el segundo fascículo, el Estado del Perú brinda orientaciones para mejorar el aprendizaje de los niños pequeños, y también resalta en el campo de las matemáticas: ¿Cómo se aprende las matemáticas? y ¿el porqué de su enseñanza?; Existen documentos que rigen el sistema educativo en el Perú y definen las capacidades y habilidades que debe desarrollar el niño para lograr un pensamiento reflexivo y crítico, por lo que esta materia es importante para todos.

La resolución de problemas se define como: resolver un problema, encontrar una solución a un problema existente, utilizar los medios necesarios para resolverlo. May (2015) argumenta que: “Georgo Pólya como matemático ayudó a optimizar el modo de enseñar las matemáticas, que se determina por la presentación y resolución de problemas”.

Alsina (2006) menciona que: “Los aprendizajes que se ofrece son un referente del Currículo Nacional de Matemáticas, los niños aprenden a través del juego, del contexto en el que viven, donde crean su conocimiento resolviendo problemas”

Piaget, investigó sobre los niños y propone una teoría del desarrollo que examina etapas como: sensorial motora de 0 a 2 años; preoperacional de 2 y 7 años donde resuelven problemas de manera intuitiva y saben usar símbolos; las operaciones

concretas de 7 a 11 años, etapa en la cual el infante aprende respecto a las operaciones lógicas, como clasificar y reconocer objetos a su alrededor, y finalmente se da la etapa de operaciones formales, desde los 11-12 años, los infantes van a desarrollar problemas enmarcados en un pensamiento abstracto al resolver problemas matemáticos.

Resolución de problemas, a través del juego, la motivación y el entorno. Estas subcategorías facilitan el acceso integral al conocimiento de resolución de problemas para niños de 3 a 5 años. En la vida del niño el pensamiento es fundamental, porque cuando se encuentran con problemas, pueden resolverlos sin esfuerzo, ya que desarrollan un pensamiento creativo, crítico, reflexivo y matemático.

El ambiente; pretende encaminar el acercamiento al aprendizaje de manera experimental, en donde el infante empieza a manipular, los objetos de su alrededor y es capaz de pensar, satisfacer las necesidades. El entorno es fundamental para que el niño se integre y se desarrolle; ya que desde sus primeros años aprende a relacionarse con el entorno. La comunicación primaria debe ser armoniosa, por eso es importante ver que, con la ayuda en al resolver los problemas, el infante pueda adquirir destrezas para resolver cada uno de sus problemas cotidianos.

Respecto a motivación se considera esencial en el desarrollo cuando hay que resolver un problema en matemáticas porque es un método útil en la enseñanza de un niño. La motivación es un elemento clave del aprendizaje y del conocimiento que un niño adquiere y es capaz de resolver problemas

Por tanto, es pertinente estar pendiente a la mención de Castillo (2019), donde indica que “el preescolar crea sus conceptos matemáticos básicos al estudiar y estar en interacción con múltiples objetos concretos, su entorno y sucesos de su vida diaria. la familia y la escuela juegan un papel fundamental.

Además, es crucial el estudio del desarrollo del infante, saber de qué manera aprende; considerando la exploración como la principal actividad para adquirir experiencia importante.

Respecto a las dimensiones de las nociones matemáticas, en respuesta a los estudios de Cardoso y Cerecedo (2008) y Small (2011), están representadas del siguiente modo.

**Noción de comparación.** Hace referencia al uso de definiciones de comparación entre dos contextos que no son semejantes y están relacionadas con el principal, ordinal y magnitud. Estos términos que se usan relativamente en los cálculos como: más grande, más pequeño, más, menos, muchos, pequeño, más corto, etc. Habiendo llamado la atención sobre lo pequeño, los infantes comienzan a desenvolverse con esta definición y utilizan las partes del cuerpo para evaluar posteriormente usan objetos físicostradicionales o no. Esta noción comparativa puede implementarse con dos o más materias en el proceso de sus estudios en un entorno adecuado.

**Noción de clasificación.** Es la destreza que permite al educando concretar acciones que se asocian a distribuir, ordenar, dividir por clases o categorías, es decir, determinar la clase o grupo al que corresponde un elemento.” Es sumamente importante desarrollar la noción de clasificación, desde la primera infancia, dado que permite aprender a ser lógico, en ese sentido el niño que reconozca reglas lógicas, de todas maneras, puede entender y realizar adecuadamente una variedad de tareas matemáticas. En este sentido, concuerda con Cardoso y Cerecedo (2008) porque la noción de clasificación cuenta con un enfoque de compartir basado en la similitud y compartir basado en la variación; pero además es integral si se organiza de varias formas para una misma comunidad de artículos.

**Noción de seriación.** MINEDU, (2016) menciona que la serialización es la capacidad de ordenar objetos según criterios y patrones y crear relaciones. Este poder también es necesario cuando se construye el concepto de número. Los objetos se pueden organizar o clasificar en función de ciertas dimensiones, como tamaño, peso, edad, dulzura, textura. Este aspecto implica la actividad racional de hacer conexiones entre los diversos datos en una cosa y ordenar sus variaciones de tal manera que se cree una conexión de principio a fin y exista reciprocidad, donde cada unidad del conjunto tiene un componente correspondiente en tal conexión que al determinar el orden correspondiente, también se invierte la mencionada conexión, Cardoso y

Cerecedo, (2008). Mediante este proceso, el infante obtiene una comprensión adecuada de la conexión y cómo usarlo de manera correcta, como largo, corto, alto, bajo, etc.

Noción de correspondencia. Este aspecto trae funcionalidad para vincular un objeto de una colección a otra colección. Una sola equivalencia le permite comparar dos conjuntos, lo que le ayuda a comprender las asociaciones del orden de equivalencia. Por otro lado, la asociación de inclusión no sólo es necesaria para comprender las relaciones de orden, sino es necesaria para comprender el significado funcional del número.

La razón por lo que se justifica la investigación, se fundamentó en la observación de que algunos niños de la Institución Educativa N° 188 de Celendín tenían ciertas dificultades en el aprendizaje de la matemática, específicamente en lo que respecta a las nociones matemáticas y que estos solo lograban su aprendizaje mediante algunos juegos didácticos; se debe recalcar que las nociones básicas matemáticas son pre requisitos para ayudar en el aprendizaje y el desarrollo de las competencias matemáticas.

Como se sabe que el primer obstáculo que afecta específicamente a las matemáticas y dificulta la comprensión de los cálculos matemáticos es la discalculia, cuya dificultad de aprendizaje es de origen neurobiológico. Los niños que la padecen no interpretan esta asignatura de la misma forma que sus compañeros, por lo que necesitan una enseñanza adaptada a sus necesidades. (Hijosa, 2019)

Es por ello, que mediante el estudio se pretende visualizar si hay relación significativa entre las nociones matemáticas con el uso de los juegos didácticos en la institución educativa donde realice mi práctica pre profesional.

El beneficio social del estudio recaerá en los docentes de educación inicial, donde les permitirán realizar un diagnóstico e identificar que los niños necesitan desarrollar el uso adecuado de juegos didácticos y que estos se relacionen con las nociones matemáticas para un mejor aprendizaje de sus niños.

El estudio aportará a la sociedad científica con información actualizada, hallazgos bien fundamentados, con una metodología de investigación funcional, e instrumentos validados y confiables, que servirán para las futuras investigaciones, además se usará como información de consulta sobre el uso de los juegos didácticos y las nociones matemáticas.

Situación problemática, la presente investigación fue visualizado en la Institución Educativa N°188 Pallac, que se encuentra en el distrito de Celendín y está relacionado con el uso de juegos didácticos y las nociones matemáticas que ejecutan los infantes, y cuyo propósito es poder demostrar que haya una relación entre estas dos variables en estudio.

Como se sabe los infantes de educación inicial desarrollan intuitivamente las nociones matemáticas mediante los juegos didácticos, ya que en esta edad resuelven de manera simbólica.

Asimismo, resulta oportuno indicar que en mi practica realizada en dicha institución educativa, se pudo ver que los infantes tienen múltiples habilidades al momento de ejecutar actividades sobre nociones matemáticas y que estos son aprendidos gracias al uso de juegos didácticos.

El problema queda formulado de la siguiente manera: ¿Cuál es la relación entre el uso de juegos didácticos y nociones matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188 - Celendín 2021?

Conceptualmente definimos:

Juegos didácticos, es una táctica que es posible aplicarla en todos los niveles o modalidades del sistema educativo por los que debe transitar el educando. Sin embargo, los docentes poco utilizan estos juegos porque desconocen su aplicación y las ventajas que esto ofrecen (Chacón, 2008)

Nociones matemáticas, son métodos sucesivos que permiten desarrollar el área cognitiva del bebé en base de sus experiencias y le ofrece interactuar con las cosas que le rodean en la vida cotidiana. Por otra parte, señala que la interacción facilita las asociaciones mentales y comparaciones, creando similitudes y diferencias en sus

particularidades para que puedan ser comparadas, categorizadas, alineadas y reconciliadas (Small, 2011).

Operacionalmente definimos:

Para medir el nivel del uso de juegos didácticos se tendrá en cuenta 13 ítems, con escala valorativa de: Malo (1), Regular (2) y Bueno (3), cuyo baremo es: Malo [1- 13]; Regular [14- 26] y Bueno [27 – 39].

Para medir el nivel de nociones matemáticas se tendrá en cuenta 15 ítems, con escala valorativa de: Malo (1), Regular (2) y Bueno (3), cuyo baremo es: Malo [1 - 15]; Regular [16- 30] y Bueno [31 – 45].

La hipótesis, quedó planteado de la siguiente manera: Existe relación significativa entre el uso de juegos didácticos y las nociones matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188 - Celendín, 2021.

Se planteó los siguientes objetivos para dar respuesta a la hipótesis planteada en la investigación

Objetivo general: Determinar la relación entre el uso de juegos didácticos y nociones matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188 - Celendín 2021.

Objetivos específicos:

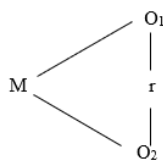
Identificar el nivel de uso de juegos didáctico en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188- Celendín 2021.

Determinar el nivel de las nociones matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188- Celendín 2021.

## METODOLOGÍA

El tipo de investigación con la que se basó el presente trabajo fue un descriptivo, tomada de la clasificación realizada por Hernández, Fernández y Babtista, (2014), cuyo propósito es de entender la relación o de comparar entre dos variables dentro de un contexto particular.

El estudio, tuvo como diseño no experimental transaccional, de corte correlacional, como lo expresa Hernández, Fernández y Babtista, (2014), quién denomina como diseño transaccional o transversal por que los datos se seleccionan en un solo momento y de carácter no experimental, ya que no se ha manipulado las variables tan solo se observarán en un contexto dado que luego serán analizados. Cuyo diagrama está dado por:



Donde:

M = 12 niños de 5 años de la I. E. N° 188, Celendín

O<sub>1</sub> = Uso de juegos didácticos

O<sub>2</sub> = Nociones matemáticas

r = Relación entre O<sub>1</sub> y O<sub>2</sub>

La población muestral estuvo dad por 12 niñas y niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N°188 Pallac, del distrito de Celendín 2021, que fueron distribuidos de la siguiente manera:

**Tabla 1**

*Relación de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°188 Pallac, Celendín*

Niños de 5 años		Total
Varones	Mujeres	
5	7	12

**Fuente:** Lista de estudiantes de 5 años, 2021

En cuanto a la técnica de investigación, se empleó la observación, mediante esta técnica permite observar a la realidad, según Hernández et. al. (2014) es el registro sistemático, muestra validez y confiabilidad cuando la conducta de enunciados se puede observar, mediante ideas categórica y sub categóricas.

Como instrumento se aplicó una ficha observación por cada variable; para medir el nivel del uso de juegos didácticos se tendrá en cuenta 13 ítems, con escala valorativa de: Malo (1), Regular (2) y Bueno (3), cuyo baremo es: Malo [1- 13]; Regular [14- 26] y Bueno [27 – 39]. La técnica estadística de Alfa de Cronbach con el que se determinará el índice de confiabilidad es de 0,720.

Para medir el nivel de la noción matemática se tendrá en cuenta 15 ítems, con escala valorativa de: Malo (1), Regular (2) y Bueno (3), cuyo baremo es: Malo [1-15]; Regular [16- 30] y Bueno [31- 45]; Por lo que fue validado por juicio de experto: la Magister Amparito Isidora Silva Rodríguez y finalmente la confiabilidad estará dada mediante la técnica estadística de Alfa de Cronbach con el que se determinará el índice de confiabilidad de 0,825.

En cuanto al procesamiento y análisis de la información, para facilitar el análisis e interpretación de los resultados, los mismos que fueron representados mediante tablas de distribución de frecuencias absoluta y porcentuales, las que fueron presentados mediante el gráfico de barras que se realizó con ayuda de la hoja de cálculo Microsoft Excel 2010 y para el procesamiento de la información el software estadístico SPSS versión 25. Además, se empleó la estadística inferencial para la contratación de la hipótesis, mediante la prueba paramétrica de la R de Pearson.

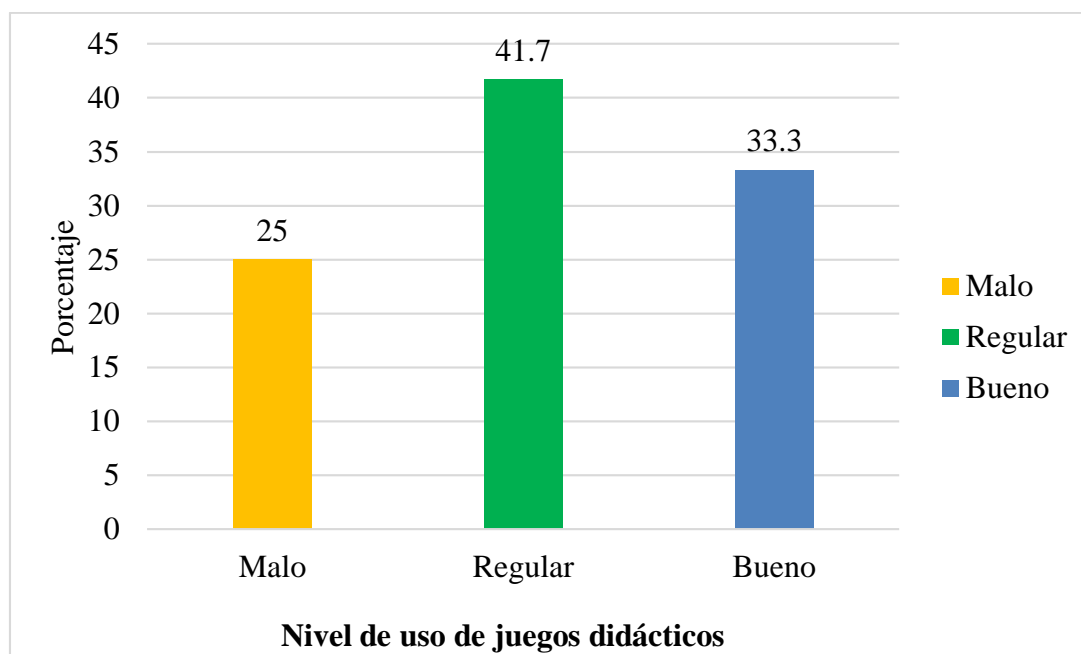
## RESULTADOS

**Tabla 2**

*Nivel de uso de juegos didáctico en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188-Celendín 2021.*

<i>Nivel de uso de juegos didáctico</i>	Frecuencia	Porcentaje
Malo	3	25,0
Regular	5	41,7
Bueno	4	33,3
Total	12	100,0

**Fuente:** Ficha de observación



**Figura 1**

Nivel del uso de juegos didácticos

**Fuente:** Tabla 2

En la tabla 2 y figura 1 se dan a conocer los resultados obtenidos con respecto al nivel del uso de juegos didácticos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°188- Celendín 2021; donde el 25% se ubican en el nivel malo, el 41,7% se encuentran en el nivel regular y el 33,3% se ubican en el nivel bueno. Podemos concluir que un reducido porcentaje se ubica en el nivel malo, por lo cual es importante

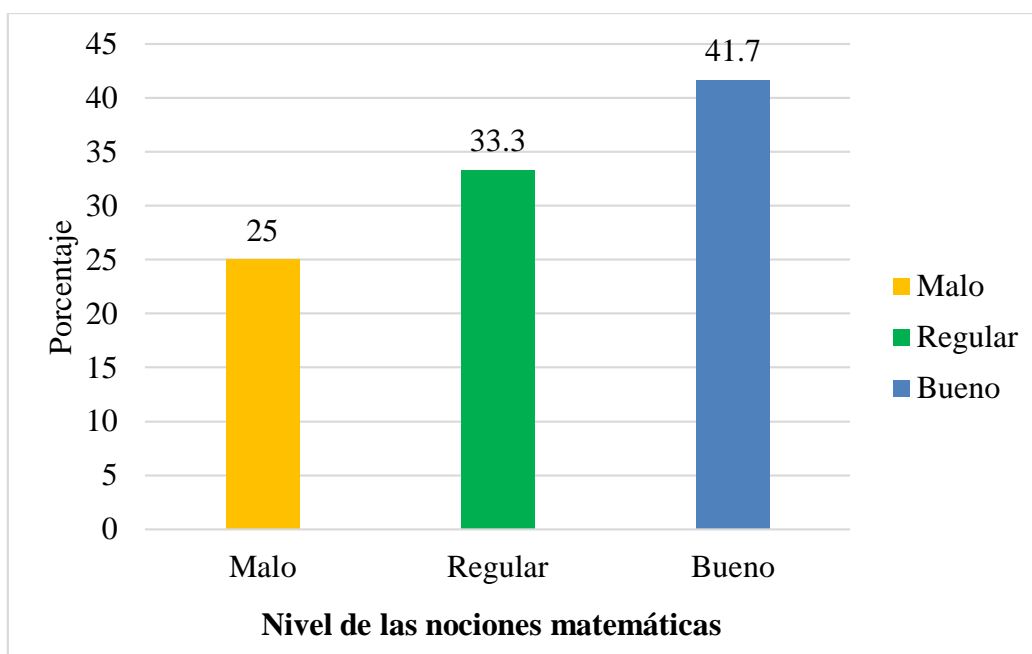
que los educadores de inicial promuevan actividades sobre el uso de juegos didácticos para lograr incrementar y asimismo se observa que la mayor parte de los niños se centra en un 75% entre el nivel regular y bueno.

**Tabla 3**

*Nivel de las nociones matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188- Celendín 2021.*

<i>Nivel de las nociones matemáticas</i>	Frecuencia	Porcentaje
Malo	3	25,0
Regular	4	33,3
Bueno	5	41,7
Total	12	100,0

**Fuente:** Ficha de observación



**Figura 2**

Nivel de las nociones matemáticas

**Fuente:** Tabla 3

En la tabla 3 y figura 2 se dan a conocer los resultados obtenidos con respecto al nivel de las nociones matemáticas en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°188- Celendín 2021; donde el 25% se ubican en el nivel malo, el 33,3% se ubican en el nivel regular y el 41,7% se ubican en el nivel bueno. Por lo que se concluye que

el 75% se ubican entre el nivel regular y bueno, donde se establece dar atención a un pequeño porcentaje de estudiantes, quienes aún se encuentran en el nivel malo con respecto a las nociones matemáticas.

**Tabla 4**

*Relación entre el uso de juegos didácticos y nociones matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188 - Celendín 2021.*

			Uso de juegos didácticos	Nociones matemáticas
Rho de	Uso de juegos	Coefficiente de correlación	1,000	,918**
Spearman	didácticos	Sig. (bilateral)	.	,000
		N	12	12
	Nociones	Coefficiente de correlación	,918**	1,000
	matemáticas	Sig. (bilateral)	,000	.
		N	12	12

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

Analizando los datos de contrastación de hipótesis se concluye que el uso de juegos didácticos se relaciona significativamente con las nociones matemáticas en estudiantes de la I.E. N°188-Celendín, al obtener una significancia bilateral de  $p=0,000 < 0,05$  a un 95% de confianza; significando que a más uso de juegos didácticos se puede mejorar las nociones matemáticas, tal como se evidencia en la tabla 4.

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Los resultados permiten contrastar la hipótesis, al obtener una significancia bilateral de  $p=0,000 < 0,05$  a un 95% de confianza del se concluye que el uso de juegos didácticos se relaciona significativamente con las nociones matemáticas en estudiantes de la I.E. N°188-Celendín; significando que a más uso de juegos didácticos se puede mejorar las nociones matemáticas, de esta manera aceptándose la hipótesis de investigación.

Estos resultados concuerdan con la tesis de Oliveira (2017), quién determinó que existe relación entre la noción de números en matemática y los juegos didácticos porque al analizar resultados del pre y post test se percibe que a través del pre test 60% de niños se sitúan en el nivel inicio, 28% en proceso y 12% en el nivel adecuado y se mejora en el pos test al encontrar en adecuado un 48%, 40% en proceso y en inicio el 12%. Asimismo, Gastelu & Padilla (2017), se observa en los resultados obtenidos que en la variable aprendizaje del área de matemática en el pretest encuentra 82,8% están en inicio, 17,2% en proceso y ningún infante se ubica en nivel de logro. Por lo que se determina que la mayoría de los estudiantes requieren apoyo en el área de matemática y para ello deberán aplicar los juegos didácticos para la mejora del área. Solis (2021), encontró durante el pre test 71% de infantes se situaron en inicio, 14% en el nivel de proceso y 15% en el nivel de logro y luego de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia estableció que los infantes mejoraron a un 68% en el nivel logro, 19% en proceso y 13% en inicio. Por lo que se observa que se relaciona las habilidades matemáticas con el apoyo de las estrategias de los juegos educativos. Zamora (2020), encontró que el 94% de los estudiantes se ubican en el nivel inicio y 6% en proceso, y ningún estudiante se ubica en el nivel de logro y luego de aplicado los juegos de salón en el aprendizaje matemático encontró que 94% se ubican en proceso, 6% en logro y ningún infante se ubica en inicio. Por lo que existe relación significativa del uso de los Juegos de salón en el aprendizajes matemáticos en los niños (as), I. E. I. N° 630, Naranjomayo. Todas estas investigaciones guardan una estrecha relación entre las nociones matemáticas con los juegos didácticos, por lo que se recomienda seguir

promoviendo la práctica de los juegos didácticos durante el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños.

Con respecto al objetivo específico 2, se encontraron las siguientes investigaciones que son muy parecidas al presente estudio en lo que se trata al nivel de nociones matemáticas, como el de Alulema (2019), quien determinó que el 60% de los infantes se sitúan en el nivel proceso, el 32% se sitúan en el nivel inicio y el 8% se sitúan en el nivel logrado, en lo que respecta a las nociones matemáticas. Por lo que establece que la mayor porcentaje de estudiantes se encuentran en proceso. Torres & Castañeda (2021), de igual manera encontró que 50% de infantes se sitúan en el nivel proceso, el 28,1% se sitúan en el nivel logrado y el 21,9% se sitúan en el nivel inicio. Por lo que se establece que la mayoría de los infantes de cinco años se encuentran entre el nivel bajo y proceso con un 71,9% en cuanto a las nociones básicas matemáticas. Ugaz (2021), de acuerdo a los resultados iniciales observó que 12,7% de los infantes pocas veces construyen objetos clasificados en tamaño y forma, 29,6% siempre lo realiza, el 23,9% a veces, y el 33,8% casi siempre. Por lo que se determina que los infantes necesitan apoyo de estrategias para mejorar las nociones matemáticas y finalmente tenemos a Paquiyauri & Quiña, (2019), que concluye que el 50% de infantes se encuentran en inicio, el 30% en proceso y 20% en logrado. Por lo cual, se establece que el 80% de los infantes se encuentran entre el nivel inicio y proceso en las nociones matemáticas.

Concluyéndose que las nociones matemáticas se encuentran relacionada con el empleo de los juegos didácticos y de esta manera permitiendo dar a conocer su estrecha y significativa relación.

## CONCLUSIONES

Se identificó la frecuencia de uso de juegos didácticos en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188- Celendín 2021; donde 25% alcanzan el nivel malo, 41,7% regular y 33,3% ubicándose en bueno. Podemos concluir la mayor parte de los niños se centra en un 75% entre el nivel regular y bueno y que existe un reducido número encontrándose en el nivel malo y allí lo importante que los educadores de inicial promuevan actividades sobre el uso de juegos didácticos.

El nivel de nociones matemáticas logradas por niños de 5 años de la Institución Educativa N°188- Celendín; 25% logrando el nivel malo, 33,3% en regular y 41,7% en bueno. Determinándose que 75% alcanzan entre un nivel regular y bueno, por lo que es necesario dar atención a un pequeño porcentaje de estudiantes, quienes aún se encuentran en el nivel malo.

Al contrastar la hipótesis, se concluye que el uso de juegos didácticos se relaciona significativamente con las nociones matemáticas en estudiantes de la I.E. N°188-Celendín, al obtener una significancia bilateral de  $p=0,000 < 0,05$  a un 95% de confianza; significando que a más uso de juegos didácticos se puede mejorar las nociones matemáticas, de esta manera aceptándose la hipótesis de investigación.

## **RECOMENDACIONES**

Luego de arribar a las conclusiones, me permito hacer llegar las siguientes recomendaciones:

A la directora del Plantel tomar como punto de partida los hallazgos encontrados en el presente estudio para replantear su Programación Curricular Anual en el área de matemática, dado a que aún existen un gran porcentaje de niños en niveles inferiores a lo previsto.

A los docentes del aula, participar en capacitaciones programadas por el MINEDU ya sea a través de la presencialidad o vía Perú Educa con referentes a estrategias empleando el uso del juego para mejorar las nociones matemáticas, debido a que se observa en proceso el uso de los juegos didácticos.

A los investigadores se les recomienda plantear investigaciones donde se ponga en práctica los juegos didácticos con el fin de mejorar las nociones matemáticas en niños del nivel inicial a partir de una investigación de nivel explicativo.

## **AGRADECIMIENTO**

Doy gracias a Dios por emitir fuerza y persistencia dentro de mí para consolidar con la meta trazada al iniciar esta Carrera Profesional, la cual considero como la más importante en la etapa de la vida del ser humano.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alsina, Á. (2006). *Cómo Desarrollar el pensamiento matemático de los 0 a los 6 años*. España: Octaedro.
- Alulema, L. (2019). *Nociones lógico matemáticas básicas en los niños y niñas de primer grado de básica de la escuela de educación básica Rigoberto Navas Calle del Cantón Cañar, 2018-2019*. Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca, Cuenca- Ecuador.
- Álvarez, S., & Cruz, E. (2018). *El desarrollo del pensamiento lógico a través de las nociones matemáticas básicas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 661 Majesa de Abancay-2018*. Universidad Nacional Micaela Basdtidas de Apurímac, Abancay, Perú.
- Cardoso, E., & Cerecedo, M. (2008). El Desarrollo de las Competencias Matemáticas en la Primera Infancia. *Revista Iberoamericana de Educación*.
- Castillo, M. (2019). *Programa de Psicomotricidad Gruesa "PSICOMATIC" en las Nociones Básicas Matemáticas en niños de cinco años de una Institución Educativa de El Porvenir*. Universidad César Vallej, Trujillo.
- Castro, M. (2020). *El enfoque de resolución de problemas en matemáticas para niños de 3 a 5 años, aportes desde la pedagogía: Una revisión sistemática*. Tesis de titulación, Universidad César Vallejo, Lima - Perú .
- CENAMEC. (2006). *Encuentro compartiendo experiencias en las áreas de matemáticas y ciencias de la naturaleza*. Ministerio de Educación. Caracas.
- Chacón, P. (5 de julio de 2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Nueva Aula Abierta*.
- Gallardo, J. (20,21,22 de marzo de 2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía*.
- Gastelu, L., & Padilla, D. (2017). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycán*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima.
- Hernández, R., Fernández, C., & Babtista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill Education.
- Hijosa, I. (2019). *Discalculia*. Madrid.

- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- López, A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. Bilbao: Servicio Editorial.
- May, I. (2015). *Cómo plantear y resolver problemas*. México: Trillas.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- MINEDU. (2016). *Programación Curricular del Nivel Inicial*. Lima.
- Ministerio de Educación del Perú. (2015). *Rutas del Aprendizaje. Área Curricular Matemática. 3, 4, 5 años de Educación Inicial*.
- Oliveira, I. (2017). *El juego como estrategia didáctica para adquirir la noción de número en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 160 – Mi Primer Aprendizaje - Caballo Cocha – 2017*. Universidad César Vallejo. Loreto: “.
- Paquiyauri, L., & Quiña, H. (2019). *Nociones matemáticas de los niños de 5 años de la I.E. N 282- San Pablo de Occo - Anchonga - Huancavelica*. Universidad Nacional de Huancavelica, Facultad de Ciencias de la Educación, Huancavelica.
- Piaget, J. (1993). *La representación del mundo en el niño*. Madrid- España: Morata.
- Prior, O. (14 de agosto de 2020). *La importancia de los juegos educativos y didácticos infantiles*. Obtenido de [https://www.afrikable.org/la-importancia-de-los-juegos-educativos-y-didacticos-infantiles/#:~:text=Para%20los%20m%C3%A1s%20peque%C3%B1os%2C%20el,%2C%20etc\)%20mientras%20se%20divierten](https://www.afrikable.org/la-importancia-de-los-juegos-educativos-y-didacticos-infantiles/#:~:text=Para%20los%20m%C3%A1s%20peque%C3%B1os%2C%20el,%2C%20etc)%20mientras%20se%20divierten).
- Small, S. (2011). *Desarrollo de las nociones básicas en los niños*.
- Solis, N. (2021). *Juegos didácticos como estrategia para mejorar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 Shayhua, San*. Tesis de titulación, Universidad Católica los Angeles de Chimbote, Huaraz - Perú.
- Temas para la educación. (2010). *Conceptualización de juego. Revista digital para profesionales de la enseñanza*.
- Torres, V., & Castañeda, Z. (2021). *Desarrollo de las nociones básicas matemáticas en niños y niñas de 5 años de una institución educativa en Huancayo - Junín*.

Tesis de Titulación , Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica-Perú.

Ugaz, M. (2021). *Estrategia didáctica para desarrollar nociones matemáticas en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública de Lima*. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima: .

Uribe, G. (2016). *Desarrollo de la inteligencia lógico matemática mediante el juego*. Universidad Santo Tomas, San José de Cúcuta, Colombia.

Vilca, S. (2020). *Noción de número en matemáticas de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Americana – Juliaca, 2019*. Universidad Peruana Unión, Facultad de Ciencias Humanas y Educación, Juliaca.

Zamora, E. (2020). *Juegos de salón para desarrollar aprendizajes matemáticos en estudiantes. I.E.I N°630, Naranjomayo, 2017*. Tesis de Titulación , Universidad San Pedro, Chimbote - Perú.

## ANEXOS

**Matriz de operacionalización de variables**

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala de medición			
Uso de juegos didácticos	Juegos didácticos, es una táctica que es posible aplicarla en todos los niveles o modalidades del sistema educativo por los que debe transitar el educando. Sin embargo, los docentes poco utilizan estos juegos porque desconocen su aplicación y las ventajas que esto ofrecen (Chacón, 2008)	Para medir el nivel del uso de juegos didácticos se tendrá en cuenta 13 ítems, con escala valorativa de: Malo (1), Regular (2) y Bueno (3), cuyo baremo es: Malo [1-13]; Regular [14-26] y Bueno [27 – 39].	Juego de memoria	Arma rompecabeza Adivinanza Arma figura Pronuncia vocales Conoce números	1. Arma un rompecabezas con facilidad. 2. Aprende distintas adivinanzas. 3. Responde a preguntas después de un cuento leído 4. Arma figuras de animales utilizando plastilinas. 5. Dice las vocales y cuenta los números hasta el 5.	Malo [1- 13] Regular [14- 26] Bueno [27 – 39]			
			Juego funcional	Realiza acciones	6. Representa acciones diversas de manera sencilla. 7. Participa en distintos juegos de su preferencia 8. Juega con los demás mostrando satisfacción				
			Juego de ejercicio	Realiza imitaciones	9. Imita profesiones sin dificultades. 10. Imita a los animales 11. Imita a personajes de su preferencia				
			Juego de construcción	Construye objetos	12. Construye una torre con latitas 13. Arma casas con materiales educativos				
			Nociones matemáticas	Nociones matemáticas, son métodos sucesivos que permiten desarrollar el área cognitiva del bebé en base de sus experiencias y le ofrece interactuar con las cosas que le rodean en la vida cotidiana. Por otra parte, señala	Para medir el nivel de nociones matemáticas se tendrá en cuenta 15 ítems, con escala valorativa de: Malo (1), Regular (2) y Bueno (3), cuyo baremo es: Malo [1-15]; Regular [16-30] y Bueno [31 – 45].	Noción de comparación	Realiza noción de “más alto que” Realiza noción de “más grueso, más bajo, más pequeño”	1. Observa dibujos de niños según su tamaño. 2. Menciona el niño que es más alto al que tiene un palo. 3. Señala el árbol de eucalipto más bajo. 4. Observa los tallos de plantas diversas. 5. Indica el tallo de plantas más pequeñas.	Malo [1-15] Regular [16- 30] Bueno [31- 45];
						Noción de clasificación	Clasifica figuras geométricas Clasifica los atuendos personales Clasifica las Formas y colores	6. Señala el animal que no puede nadar. 7. Señala a las personas que llevan puesto un sombrero. 8. Marca a los pájaros que hay en una hoja.	
						Noción de seriación	Realiza seriación figuras de más bajo a más alto.	9. Observa los cuadros que contienen árboles. 10. Señala el cuadro donde las arboles están	

que la interacción facilita las asociaciones mentales y comparaciones, creando similitudes y diferencias en sus particularidades para que puedan ser comparadas, categorizadas, alineadas y reconciliadas (Small, 2011).			Realiza seriación de objetos por su grosor. Realiza seriación de objetos por color, tamaño, cantidad y peso.	ordenadas del más bajo al más alto.	
				11. Menciona el cuadrado donde los círculos están ordenadas desde la pequeña hasta la grande y oscura.	
		Noción de correspondencia		12. Dibuja líneas que van desde cada conejo hasta las zanahorias que comerán.	
			Relaciona semillas de plantas comestibles. Relaciona semillas de plantas silvestres	13. Observa los animales, luego señala el cuadrado que tiene tantos puntos como toros hay en el dibujo.	
				14. Dibuja en las líneas que van desde los gusanos a los pichones que correspondan.	
	15. Indica el cuadrado en el que cada vaso tiene una pajita para beber la leche de vaca.				

**Instrumento****FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL USO DE JUEGOS DIDÁCTICOS****Institución Educativa:** N°188 Pallac**Edad:** 5 años**Fecha:** \_\_\_\_\_**Escala valorativa:** 1=Malo 2=Regular 3=Bueno

N°	Ítems	Escala		
		1	2	3
<b>Dimensión: Juego de memoria</b>				
1	Arma un rompecabezas con facilidad.			
2	Aprende distintas adivinanzas.			
3	Responde a preguntas después de un cuento leído			
4	Arma figuras de animales utilizando plastilinas.			
5	Dice las vocales y cuenta los números hasta el 5.			
<b>Dimensión: Juego de funcional</b>				
6	Representa acciones diversas de manera sencilla.			
7	Participa en distintos juegos de su preferencia			
8	Juega con los demás mostrando satisfacción			
<b>Dimensión: Juego de ejercicio</b>				
9	Imita profesiones sin dificultades.			
10	Imita a los animales			
11	Imita a personajes de su preferencia			
<b>Dimensión: Juego de construcción</b>				
12	Construye una torre con latitas			
13	Arma casas con materiales educativos			

**Baremo:**

Malo [1-13]

Regular [14- 26]

Bueno [27- 39]

## CONFIABILIDAD SOBRE FICHA DE OBSERVACIÓN DEL USO DE JUEGOS DIDÁCTICOS

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,720	13

<b>Estadísticas de total de elemento</b>				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Arma un rompecabezas con facilidad.	21,08	8,243	,372	,720
Aprende distintas adivinanzas.	21,16	8,057	,404	,710
Responde a preguntas después de un cuento leído	21,28	8,293	,360	,624
Arma figuras de animales utilizando plastilinas.	20,88	9,527	,168	,672
Dice las vocales y cuenta los números hasta el 5.	20,72	8,710	,345	,732
Representa acciones diversas de manera sencilla.	20,84	8,807	,319	,639
Participa en distintos juegos de su preferencia	21,00	8,167	,473	,698
Juega con los demás mostrando satisfacción	20,84	8,640	,314	,738
Imita profesiones sin dificultades.	20,84	10,057	-,023	,621
Imita a los animales	20,88	10,193	-,065	,736
Imita a personajes de su preferencia	20,88	9,527	,168	,872
Construye una torre con latitas	20,72	8,710	,345	,732
Arma casas con materiales educativos	20,84	8,807	,319	,639

## FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE NOCIÓN MATEMÁTICA

**Institución Educativa:** N°188 Pallac

**Edad:** 5 años

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Escala valorativa:** 1=Malo 2=Regular 3=Bueno

N°	Ítems	Escala		
		1	2	3
<b>Dimensión: Comparación</b>				
1	Observa dibujos de niños según su tamaño.			
2	Menciona el niño que es más alto al que tiene un palo.			
3	Señala el árbol de eucalipto más bajo.			
4	Observa los tallos de plantas diversas.			
5	Indica el tallo de plantas más pequeñas.			
<b>Dimensión: Clasificación</b>				
6	Señala el animal que no puede nadar.			
7	Señala a las personas que llevan puesto un sombrero.			
8	Marca a los pájaros que hay en una hoja.			
<b>Dimensión: Seriación</b>				
9	Observa los cuadros que contienen árboles.			
10	Señala el cuadro donde las arboles están ordenadas del más bajo al más alto.			
11	Menciona el cuadrado donde los círculos están ordenadas desde la pequeña hasta la grande y oscura.			
12	Dibuja líneas que van desde cada conejo hasta las zanahorias que comerán.			
<b>Dimensión: Correspondencia</b>				
13	Observa los animales, luego señala el cuadrado que tiene tantos puntos como toros hay en el dibujo.			
14	Dibuja en las líneas que van desde los gusanos a los pichones que correspondan.			
15	Indica el cuadrado en el que cada vaso tiene una pajita para beber la leche de vaca.			

**Baremo:**

Malo [1-15]

Regular [16- 30]

Bueno [31- 45]

## CONFIABILIDAD SOBRE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE NOCIÓN MATEMÁTICA

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,825	15

<b>Estadísticas de total de elemento</b>				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Observa dibujos de niños según su tamaño.	21,08	8,243	,372	,720
Menciona el niño que es más alto al que tiene un palo.	21,16	8,057	,404	,810
Señala el árbol de eucalipto más bajo.	21,28	8,293	,360	,824
Observa los tallos de plantas diversas.	20,88	9,527	,168	,872
Indica el tallo de plantas más pequeñas.	20,72	8,710	,345	,732
Señala el animal que no puede nadar.	20,84	8,807	,319	,939
Señala a las personas que llevan puesto un sombrero.	21,00	8,167	,473	,898
Marca a los pájaros que hay en una hoja.	20,84	8,640	,314	,738
Observa los cuadros que contienen árboles.	20,84	10,057	-,023	,821
Señala el cuadro donde las arboles están ordenadas del más bajo al más alto.	20,88	10,193	-,065	,836
Menciona el cuadrado donde los círculos están ordenadas desde la pequeña hasta la grande y oscura.	20,88	9,527	,168	,872
Dibuja líneas que van desde cada conejo hasta las zanahorias que comerán.	20,72	8,710	,345	,732
Observa los animales, luego señala el cuadrado que tiene tantos puntos como toros hay en el dibujo.	20,84	8,807	,319	,939
Dibuja en las líneas que van desde los gusanos a los pichones que correspondan.	21,00	8,167	,473	,898
Indica el cuadrado en el que cada vaso tiene una pajita para beber la leche de vaca.	20,84	8,640	,314	,738

## Validación de instrumento

### UNIVERSIDAD SAN PEDRO

#### FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA



#### DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)

##### I. DATOS GENERALES:

###### 1.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:

Uso de juegos didácticos y nociones matemáticas en niños de 5 años de la  
Institución Educativa N°188- Celendín, 2021

###### 1.2. INVESTIGADORA:

Rodríguez Altamirano, Yaquelini

###### 1.3. OBJETIVO GENERAL:

Determinar la relación entre el uso de juegos didácticos y nociones matemáticas  
en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188 - Celendín 2021.

###### 1.4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:

La población y muestra están conformada por 12 niños y niñas de cinco años  
de la Institución Educativa N° 188

###### 1.5. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Se empleará una ficha de observación para cada variable.

##### II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

###### 2.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE

Silva Rodríguez, Amparito Lisidora

###### 2.2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO

Magister en Educación Inicial

###### 2.3. INSTITUCIÓN EDUCATIVA DONDE LABORA

IEI N° 188- Pallac- Celendín

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

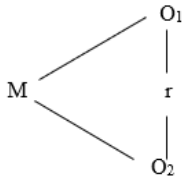
VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES		
				Indicada cara y precio		Tiene relevancia con la veridic		Tiene relevancia con las dimensiones		Tiene relevancia con los indicadores				
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No			
Nombres matemáticos	Juego de monedas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arma reconocible</li> <li>- Adivinanza</li> <li>- Arma figura de su entorno</li> <li>- Pronuncia vocales</li> <li>- Clasifica los números</li> </ul>	Arma un reconocible con facilidad.	✓		✓		✓		✓				
			Aprende distintas adivinanzas.	✓		✓		✓		✓				
			Responde a preguntas después de un cuento leído	✓		✓		✓		✓				
			Arma figuras de animales utilizando plantillas.	✓		✓		✓		✓				
			Dice las vocales y cuenta los números hasta el 5.	✓		✓		✓		✓				
			Representa acciones diversas de manera sencilla.	✓		✓		✓		✓				
			Participa en distintos juegos de su preferencia	✓		✓		✓		✓				
			Juega con los temas mostrando satisfacción	✓		✓		✓		✓				
			Imita profesiones sin dificultades	✓		✓		✓		✓				
			Imita a los animales	✓		✓		✓		✓				
Nombres matemáticos	Juego de cartas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construye objetos</li> </ul>	Imita a personajes de su preferencia	✓		✓		✓		✓				
			Construye una torre con latas	✓		✓		✓		✓				
			Arma casas con materiales educativos	✓		✓		✓		✓				
			Observa los dibujos de varias cosas.	✓		✓		✓		✓				
			Menciona el año que es más alto al que tiene un pelo.	✓		✓		✓		✓				
			Senta el árbol de cumpleaños más bajo.	✓		✓		✓		✓				
			Observa los tallos de plantas diversas	✓		✓		✓		✓				
			Realiza acción de "más alto que"	✓		✓		✓		✓				
			Realiza acción de "más gordo (grosso), más bajo, más pequeño"	✓		✓		✓		✓				



### Matriz de consistencia

VARIABLES	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS
Uso de juegos didácticos	¿Cuál es la relación entre el uso de juegos didácticos y nociones matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188 - Celendín 2021?	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar la relación entre el uso de juegos didácticos y nociones matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188 - Celendín 2021.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar el nivel de uso de juegos didáctico en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188- Celendín 2021.</li> <li>- Determinar el nivel de las nociones matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188- Celendín 2021.</li> </ul>	Existe relación significativa entre el uso de juegos didácticos y las nociones matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188 - Celendín, 2021.

### Matriz de consistencia metodológica

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO
<p>El tipo de investigación es un <b>descriptivo correlacional</b>.</p> <p>El estudio, tendrá como diseño <b>no experimental transaccional, de corte correlacional</b>.</p>  <p><b>Donde:</b>  M = 12 niños de 5 años de la I. E. N° 188, Celendín.  O<sub>1</sub>= Uso de juegos didácticos  O<sub>2</sub>= Nociones matemáticas  r = Relación entre O<sub>1</sub> y O<sub>2</sub></p>	<p>La población muestral estará conformada por <b>12 niños y niñas</b> de la Institución Educativa N°188- Celendín 2021.</p>	<p>La técnica a emplearse será la <b>observación</b>.</p> <p>El instrumento que se empleará en las dos variables será una <b>ficha de observación</b>.</p>	<p>Para el proceso de investigación se aplicará estadística descriptiva, teniendo en cuenta la frecuencia absoluta y porcentual, del mismo modo se empleó el software estadístico SPSS versión 25 y Excel y organizándose los datos en tablas y figuras, en seguida se realizó la interpretación correspondiente. En el proceso analítico se realizará la prueba de correlación de Pearson.</p>

Data

### USO DE JUEGOS DIDÁCTICO

N°	Juego de memoria					Juego de funcional			Juego de ejercicio			Juego de construcción		PUNTAJE	NIVEL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Malo
2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	24	Regular
3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	32	Bueno
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Malo
5	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	20	Regular
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	Malo
7	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	32	Bueno
8	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	32	Bueno
9	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25	Regular
10	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	23	Regular
11	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	21	Regular
12	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	32	Bueno

## NOCIONES MATEMÁTICOS

N°	Comparación					Clasificación			Seriación				Correspondencia			Puntaje	Nivel
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Malo
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	28	Regular
3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	38	Bueno
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Malo
5	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	27	Regular
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Malo
7	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	38	Bueno
8	2	1	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	37	Bueno
9	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	40	Bueno
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	28	Regular
11	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	27	Regular
12	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	40	Bueno



**USP**  
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

## REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
RODRIGUEZ ALTAMIRANO YAQUELINI		48434051	yaquelinrodriguezaltamirano@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"/>	Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional <sup>1</sup>			
<input type="checkbox"/>	Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/>	Título Profesional
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Título Segunda Especialidad
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Maestría
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
<p><b>Uso de juegos didácticos y nociones matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°188- Celendín, 2021</b></p>			
5. Programa Académico			
Educación Inicial			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/>	Abierto o Público <sup>3</sup> (info: eu-repo/semantic/openAccess)	<input type="checkbox"/>	Acceso restringido <sup>4</sup> (info: eu-repo/semantic/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 <sup>5</sup>

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

Lugar      Día      Mes      Año  
Chimbote



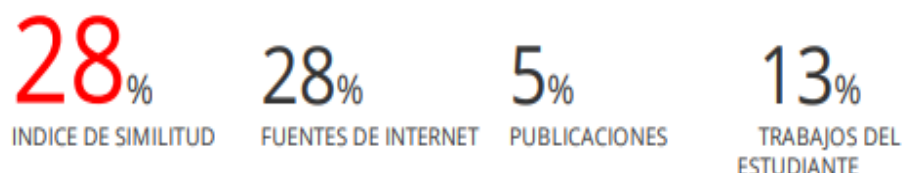
Firma

#### 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-DECC (Números 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 1.2.2, de 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".

## Uso de juegos didácticos y nociones matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa N°188- Celendín, 2021

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.unh.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.uap.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.untrm.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

9	Submitted to Universidad Tecnologica del Peru Trabajo del estudiante	1 %
10	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
11	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1 %
12	repositorio.uti.edu.ec Fuente de Internet	1 %
13	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	bibliotecadigital.oducal.com Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.upsjb.edu.pe Fuente de Internet	<1 %



20	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
21	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
22	Luis Alberto Yarlequé Chocas, Leda Javier Alva, Julie Denise Monroe Avellaneda, Edith Rocío Nuñez Llacuachaqui et al. "Procrastinación, estrés y bienestar psicológico en estudiantes de educación superior de Lima y Junín", 'Universidad Nacional del Centro del Peru', 2017 Fuente de Internet	<1 %
23	<a href="http://issuu.com">issuu.com</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://repositorio.unprg.edu.pe">repositorio.unprg.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
25	<a href="http://revistas.unicartagena.edu.co">revistas.unicartagena.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1 %
27	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
28	<a href="http://repositorio.udh.edu.pe">repositorio.udh.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %



29	1library.co Fuente de Internet	<1 %
30	Luisa Socorro Martino-Ortiz, Ivane Del Socorro Gutierrez-Ruiz, Jesús David Morales-Yepes, Katia Yesenia Álvarez-Castro et al. "PSICOMOTRICIDAD VIVENCIAL: ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DEL PENSAMIENTO MATEMÁTICO EN NIÑOS DE 05 AÑOS", Prohominum, 2021 Publicación	<1 %
31	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
32	Submitted to Pontificia Universidad Católica del Perú Trabajo del estudiante	<1 %
33	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
34	Calderón Moreno Sandra. "Acciones lúdicas del Instituto Electoral del Distrito Federal (IEDF) para difundir la educación cívica y la cultura política en la niñez", TESIUNAM, 2011 Publicación	<1 %
35	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %



37	<a href="https://dspace.unitru.edu.pe">dspace.unitru.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
38	<a href="https://prezi.com">prezi.com</a> Fuente de Internet	<1 %
39	<a href="https://www.medynet.com">www.medynet.com</a> Fuente de Internet	<1 %
40	<a href="https://www.monografias.com">www.monografias.com</a> Fuente de Internet	<1 %
41	<a href="https://www.proz.com">www.proz.com</a> Fuente de Internet	<1 %
42	<a href="https://dspace.utb.edu.ec">dspace.utb.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
43	<a href="https://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
44	Submitted to Universidad Nacional de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
45	<a href="https://bvs.sld.cu">bvs.sld.cu</a> Fuente de Internet	<1 %
46	<a href="https://docplayer.es">docplayer.es</a> Fuente de Internet	<1 %
47	<a href="https://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
48	<a href="https://publicaciones.usanpedro.edu.pe">publicaciones.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %



49 [rcta.unah.edu.cu](http://rcta.unah.edu.cu) <1 %  
Fuente de Internet

---

50 [repositorio.unamba.edu.pe](http://repositorio.unamba.edu.pe) <1 %  
Fuente de Internet

---

51 [repositorio.utn.edu.ec](http://repositorio.utn.edu.ec) <1 %  
Fuente de Internet

---

Excluir citas      Apagado

Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias < 6 words

