

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



**Juego didáctico y competencias matemáticas en niños de  
cinco años en Institución Educativa Particular “Bella  
Esperanza”, Barranca, 2023**

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

**Autora**

**Reyes Alvarado, Alison Rubí**

**Asesor (ORCID: 0000-0002-9056-1289)**

**Hernández Reaño, María Teresa**

**Chimbote-Perú**

**2024**

## Índice general

Índice general.....	i
Índice de tabla.....	ii
Índice de figura.....	iii
Palabras clave.....	iv
Constancia de originalidad.....	v
Título.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Introducción.....	1
Metodología.....	13
Resultados.....	17
Análisis y discusión.....	20
Conclusiones.....	22
Recomendaciones.....	23
Referencias bibliográficas.....	24
Anexos.....	27

## Índice de tabla

## Índice de figura

## Palabras clave

---

<b>Tema</b>	Juegos didácticos - Competencias matemáticas
<b>Especialidad</b>	Educación Inicial

---

## Keywords

---

<b>Theme</b>	Didactical games- Mathematical skills
<b>Specialty</b>	Initial education

---

## Línea de investigación

---

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

---

## Constancia de originalidad



### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

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

#### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Juego didáctico y competencias matemáticas en niños de cinco años en Institución Educativa Particular "Bella Esperanza", Barranca, 2023**" del (a) estudiante: **REYES ALVARADO ALISON RUBI**, identificado(a) con Código N° **1713100042**, 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, 21 de agosto de 2024

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



**Título**

**Juego didáctico y competencias matemáticas en niños de cinco años en Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023**

**Didactic game and mathematical skills in five-year-old children in “Bella Esperanza” Private Educational Institution, Barranca, 2023**

## Resumen

En la investigación como propósito principal fue determinar la relación entre juego didáctico y competencias matemáticas en niños de cinco años en Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023. Fue básico el tipo de estudio, no experimental, correlacional descriptivo fue el diseño, además transeccional. Se consideró como población muestral a 20 estudiantes de cinco años de una entidad educativa denominada “Bella Esperanza”, Barranca, 2023. La observación y dos guías para observar fueron la técnica e instrumento para recoger la información. Se utilizaron el software Excel y SPSS en de última generación para procesar y detallar los resultados. Como resultado principal se determinó que existe una correlación significativa, positiva y alta juego didáctico y competencias matemáticas (Rho de Spearman = 0, 708<sup>\*\*</sup> y p-valor=0,000< 0,05), esto indica que, a mayor juego didáctico, también va ser mayor competencias matemáticas en los educandos de cinco añitos.

## **Abstract**

The main purpose of the research was to determine the relationship between didactic games and mathematical skills in five-year-old children at the “Bella Esperanza” Private Educational Institution, Barranca, 2023. The type of study was basic, non-experimental, descriptive correlational was the design. also transectional. The sample population was considered to be 20 five-year-old students from an educational entity called “Bella Esperanza”, Barranca, 2023. Observation and two guides to observe were the technique and instrument to collect the information. The latest generation Excel and SPSS software were used to process and detail the results. As the main result, it was determined that there is a significant, positive and high correlation of didactic game and mathematical skills (Spearman's Rho = 0.708\*\* and p-value=0.000< 0.05), this indicates that, the greater the didactic game, There will also be greater mathematical skills in five-year-old students.

## Introducción

En la investigación se consideró como antecedentes a las siguientes investigaciones:

Cotrina (2021) investigó una tesis que estuvo por final describir el nivel de realización el juego didáctico en los niños de 3 y 4 años de la entidad educativa N°1381, Néstor Martos Garrido. La investigación se consideró te enfoque cuantitativa de nivel descriptiva y tipo básica con un diseño no experimental de corte transaccional. La población muestral estuvo constituida por 19 infantes de 3 y cuatro añitos. Cuál si usó como técnica la observación y una lista de cotejo para registrar los datos punto entre los resultados indica lo siguiente: que el 49.71% de los infantes disfrutan del juego didáctico, mientras tanto que el 50 .29% no realizan el juego didáctico de manera correcta.

León (2021) cual investigó hola tesis con la finalidad de relacionar entre el juego didáctico y los aprendizajes significativos en los infantes de 4 años de una entidad educativa N°547, Huaral. El estudio se consideró netamente cuantitativo di un tipo básica con diseño no experimental transversal de nivel descriptivo y correlacionar. La muestra poblacional estuvo constituida por 25 infantes de cuatro años. la observación fue considerada como la técnica para registrar los datos mientras que la ficha de observación como instrumento. Entre los resultados indica que el 16% cual se ubican en niveles altos, el 48% se ubican en el nivel medio de los juegos didácticos y en 36% en índices de nivel bajo, además esto se relaciona sin de manera significativa con el aprendizaje significativo.

Vela (2020) estudio una tesis con la finalidad de establecer relación entre juego didáctico y aprendizaje de la matemática educandos de una entidad educativa de Huacho. El estudio fue descriptivo correlacional. Como técnica fue la observación y el instrumento una guía. La muestra fue el 14.71% de 272 educandos que fueron la población. Entre los resultados indica que el 49.00% de los juegos didácticos mejoran los aprendizajes de las matemáticas, que además existe una relación significativo p-

valor=0.01, con Rho de Spearman  $r=0.70$  esto indica una relación alta, positiva y significativa

Fernández (2022) estudio una tesis con la finalidad de describir el nivel del Juego didáctico que utilizan los infantes de cinco añitos en las matemáticas de una entidad educativa de Trujillo del año 2018. El estudio fue descriptivo no experimental y transaccional. La población fue 52 muestral fueron 26 infantes. La observación fue la técnica y como instrumento fue una guía para observar. Entre los resultados fue el 27,00% en el juego siempre participan, el 50,00% a veces y el 23,00% nunca.

Tantaquispe (2022) estudio una tesis con la finalidad de describir el juego didáctico en el área de las matemáticas en infantes de tres años de una entidad educativa de Santiago de Chuco de año 2020. El estudio fue cuantitativo, descriptivo simple. Se administró a 17 infantes como población y 8 como muestra. La observación fue la técnica y como instrumento tuvimos una lista para cotejar. Entre los resultados se asevera que el 50% logra A en juego didáctico, mientras que en el aspecto planificación el 50% en proceso, además ejecución, y evaluación en inicio y logrado el 37.5% del juego didáctico.

Cusi (2019) investigo una tesis que tuvo como propósito principal determinar la relación entre los juegos didácticos y los niveles de aprendizaje de la matemática en los estudiantes de la I.E. N°43031, 2019. El estudio fue básico, con enfoque cuantitativo, diseño no experimental, correlacional, descriptivo, transaccional. Se considero a 59 educandos como población y 29 como muestra. El instrumento que se administró fue una guía de observación y ficha de evaluación. Entre sus resultados se obtuvo 0.762 de Rho de Spearman que indica que existe una positiva y moderada, además el 75,9% usan los juegos didácticos de forma adecuado, el 13,8% desarrollan un poco adecuado y 10,3% usan de forma inadecuado y por otro lado 69,0% tienen un logro satisfactorio, el 24.1% educandos se ubican en proceso, y el 6,9% en nivel proceso.

La investigación conto información relevante para la fundamentación científica, ellos se detallan a continuación:

La variable 1, los juegos didácticos, según Delgado (2011) indica que un juego educativo tiene como finalidad incentivar el desarrollo constante de la habilidad del pensamiento ya sea el conocimiento, la atención o la memoria actuando de manera didáctica. Por otro lado, Huizinga (2005) señala, el juego principalmente tiende a ser divertido y de la misma forma sentir una tensión. Es decir, hace referencia a la acción donde el individuo actúa voluntariamente teniendo en cuenta una serie de reglas que se deberán cumplir obligatoriamente.

La importancia de los juegos didácticos, para Allvé (2003) el juego es la acción más relevante e importante para el ser humano ya que lo ideal a lo largo de su vida es que desarrollen adecuadamente sus cualidades logrando esa sensación de libertad al realizar la acción. Es decir, en la etapa pre escolar del infante es donde más se desarrolla ya que de alguna manera al final se logra dar a conocer las características buenas o malas en relación al docente que tiene como finalidad un adecuado desarrollo educativo positivo. Por ello, el juego educativo tiene una serie de acciones positivas que son esenciales para el crecimiento del infante, tales como: Adaptación a su entorno, demostración y desarrollo de sus capacidades como la interacción, desarrolla de manera adecuada el lenguaje y la formación de su carácter individual. Por esta razón, el juego genera valores importantes para el ser humano como la valentía, el entusiasmo, otras capacidades, entre otras que se deberán tener en cuenta.

Las características del juego didáctico, para autores como Lavega y Olaso (2003). es de vital importancia que se sepa un conjunto de características antes de emplear el juego como el lugar, la edad o los materiales a disposición porque de esa forma se lleva a cabo el juego educativo adecuado para cada individuo. Sin embargo, Morín (2008) indica que cuando el juego comienza es esencial que el infante no solo se enfoque en salir victorioso sino en dar lo mejor de cada uno demostrando sus habilidades. Por ello, es necesario dar a conocer las características que debe poseer el juego, tales como:

- El estudio previo: Este estudio también es denominado como una fase principal la cual señala las indicaciones y el procedimiento del juego establecido.

Preparación del juego: Al analizar estas posibles instrucciones de cada uno de los juegos se podrá elegir el más adecuado teniendo en cuenta que se debe cumplir los puntos establecidos y sobre todo hacer que dicho juego sea innovador para los infantes.

El ensayo: Es importante volver a repasar en que consiste el juego las veces que sean necesarias ya que se requiere de un adecuado entendimiento por parte del individuo.

La realización: Se pone en práctica el juego, teniendo en cuenta las recomendaciones establecidas con anterioridad.

El ambiente: Es la acción más compleja ya que el individuo que desarrolla esto debe tener en cuenta y saber detalladamente en lo que consiste el juego de manera que el ambiente sea activo y sobre todo divertido.

La edad: Es de suma importancia saber que los juegos para infantes principalmente deben ser divertido y alegre en comparación a los más adolescentes que tendrán que poseer diversas características como el desarrollo de su razonamiento o habilidad, siendo más compleja que lo anterior.

Las dimensiones de las variables de los juegos didácticos, son:

Dimensión 1, el juego social, se caracteriza y asocia a los juegos conocidos como de mesa ya que tiene como fin poner en práctica estos juegos de dos a más personas donde el ambiente sea normalmente cerrado poseyendo además las habilidades mentales para ello. Es decir, el juego social tiende a ser complejo gracias a sus reglas establecidas en ello y es imposible que exista solo un jugador para ello. Por ejemplo, se puede mencionar juego conocidos tales como el sudoku, solitario de cartas, el crucigrama, el juego de carta blanca y entre otros donde se usa de manera constante la memoria. Por otro lado, estos juegos se caracterizan porque el individuo pone en práctica su capacidad y habilidad de reflexión ya que se le denominan a su vez como juegos de convivencia desde los años 90.

Dimensión 2, el juego intelectual, tiene como principal propósito que el

individuo logre descubrir relaciones existentes dentro del juego utilizando sus habilidades y de la misma forma el razonamiento que posee. Sin embargo, el autor señala que el ser humano siempre tiende a desarrollar una imaginación inmensa teniendo en cuenta cada una de las comparaciones como un trozo de papel imaginando que puede ser un animal o un objeto. Por lo tanto, el juego influye positivamente en la vida del infante como el desarrollo tanto del proceso cognitivo como el lenguaje en las actividades establecidas siendo a su vez empleada de dos formas por parte del docente, ya sea de manera creativa o simplemente sistemática.

Dimensión 3, el juego motor, este juego hace referencia a un juego caracterizado por ser tanto de la actividad social como la motricidad y son manifestadas principalmente al emplear el juego teniendo como finalidad que el individuo se asocie al entorno al que pertenece. Además, es importante saber que cuando utilizamos la palabra emplear o acción rápidamente se asocia con sucesos comunes dentro de la vida diaria como observar desde un lado el juego empleado por otras personas. Es decir, teniendo en cuenta que la acción conlleva un movimiento, Castillo (2011) señala lo mismo agregando que un movimiento siempre tiende a ser provocado ya que el cuerpo generalmente está asociado tanto con el medio interno como externo. Sin embargo, cabe resaltar que el infante debe tener en cuenta la importancia que conlleva su cuerpo ya que deberán mantener la distancia de la vivencia sensoriomotora que es lo más ideal para ello.

Por otro lado, Contreras (2006) indica por su lado que el juego motor señala condiciones semejantes y si en este caso no existe movimiento entonces no se empleará el juego. Además, autores como Navarro también indica que lo ideal para el juego motor es emplear un sistema de movimiento que tengan tanto el ajuste de la motricidad como la intención en cuanto a la situación fluctuante establecida. Es importante mencionar que el juego motor tiene como fin desarrollar de manera adecuada el esquema corporal y la motricidad ya que el infante al emplear el juego establecido para ellos podrá tener mejores capacidades y de la misma forma serán más activos.

Variable 2, el área de matemáticas, al respecto el Ministerio de Educación del

Perú (2016) principalmente, desde años anteriores la matemática ha ido asociando un conjunto de investigaciones que son esenciales para el crecimiento del país, la cual cumple a la vez un rol esencial dentro del desarrollo del conocimiento que conlleva el ser humano. Por esta razón se dice que el aprendizaje de la matemática es un factor importante en la vida del ser humano ya que lo ayuda a interpretar de manera diaria el entorno en el que están rodeados para que de esta forma logren sistematizar, organizar y buscar informaciones importantes, así como el desenvolvimiento en la propia área.

Por lo tanto, se debe tener en cuenta que dentro de la Educación Básica lo ideal es conllevar un perfil adecuado para ello, donde desarrollen de manera eficaz las competencias necesarias. Por ello, la matemática da a conocer competencias que les beneficie de manera positiva a los estudiantes, tales como:

La resolución de los problemas de localización, forma y movimiento.

La resolución de los problemas de cantidad.

La de resolución de los problemas de incertidumbres y las gestiones de datos.

La resolución de problemas de cambio, regularidad y la equivalencia.

Dentro del eficaz desarrollo de las competencias matemáticas, se puede indicar lo siguiente:

Que los alumnos logren elaborar y comprobar de la misma forma los problemas matemáticos, proponiendo a la vez diversas estrategias que los ayude a resolver más rápido y menos complejo los problemas. Siendo usado de igual forma en situaciones de la vida diaria.

Tomar en cuenta las acciones o vivencia realizadas anteriormente por parte de los alumnos de manera que refuercen el aprendizaje de la búsqueda de información para luego interactuar.

Identificar situaciones de la vida diaria donde se puedan usar este tipo de aprendizaje matemático que serán una forma más fácil de poder comprenderlo para

que al pasar el tiempo se conviertan en situaciones más significativas como alguna transacción, descuentos, orientaciones asociadas a grandes cantidades, manejando este tipo de situaciones como precisión para el fin de la información establecida.

Las dimensiones de la matemática, el Ministerio de Educación del Perú (2016) en el documento del Currículo Nacional de Educación Básica, recomienda las siguientes competencias que en la presente investigación se considera como las dimensiones, que a continuación se detalla:

Dimensión 1, la competencia: Resolución de los problemas de cantidades. – Al respecto Ministerio de Educación del Perú (2016), tiene como finalidad que el infante logre de una manera adecuada plantear diferentes problemas teniendo como relación a las operaciones o números. Es decir, cuando se tiene conocimiento de lo que se quiere representar lo ideal es que también se halle el dato exacto de lo buscado con ayuda de estrategias ideales para ello. Por lo tanto, dentro de la resolución de los problemas, el razonamiento lógico es una de las competencias más adecuadas para ello como el uso de analogías en problemas particulares. Para ello, es importante mencionar otras capacidades, tales como:

Expresa la comprensión de las diversas operaciones: Hace referencia a la comprensión de las operaciones y relaciones entre ellos usando de por sí las matemáticas ya sea la información con un contenido numérico.

Traducción de las cantidades a las expresiones numéricas: Hace referencia al cambio que existe de datos a números compuestos además por diferentes propiedades teniendo en cuenta que se cumpla cada condición en los resultados hallados.

Argumentación de la afirmación sobre la relación numérica: Se hallan las afirmaciones de la relación entre todos los tipos de números y los problemas particulares justificándolas de alguna manera con las estrategias propuestas.

Poner en práctica estrategias para los cálculos: Se seleccionan diferentes estrategias que contribuyan en la resolución de problemas.

Dimensión 1, competencias: Resolución de problemas de localización, la forma y el movimiento. - Al respecto Ministerio de Educación del Perú (2016), En esta competencia es importante tener en cuenta cada una de las características de diferentes tipos de objetos en la cual el individuo tendrá la capacidad de describir adecuadamente la posición de objetos encontrados en su propio entorno. Es decir, se basa en describir principalmente rutas a través de sistemas adecuados, así como medir el volumen o superficie de diferentes objetos, de manera que resulte capaz de formar a su vez diseños geométricos con cualquier tipo de objeto y con la ayuda de procedimientos que le faciliten realizarlo.

Por ello se debe tener en cuenta estas capacidades dadas por dicha competencia:

- Expresa adecuadamente la reflexión de la forma geométrica: Indica las características que conllevan las diversas formas geométricas asociadas al lenguaje geométrico o simbólico, tales como: ubicaciones, transformaciones o propiedades.

- Afirmación de la relación geométrica: Esta capacidad tiene como propósito validar, justificar y sobre todo elaborar diversas afirmaciones donde se demuestre la existencia de estas relaciones entre la propiedad de las formas geométricas y sus elementos con ayuda de los tipos de razonamientos.

- Muestra objetos con transformaciones y forma geométrica: Es de vital importancia cumplir las condiciones establecidas ya que tiene como finalidad construir una figura que tenga dichas características esenciales como la propiedad, la localización, entre otras.

- Expresa las comprensiones de la relación geométrica: Se establecen principalmente relaciones de las formas con la representación simbólica y con el uso del lenguaje apropiado para ello.

- Uso de procedimiento para la orientación en el lugar: Hace referencia a la combinación, selección y adaptación del proceso en el que se arman las formas geométricas ya sean bidimensionales o tridimensionales.

El presente estudio se justificó por las siguientes razones:

El estudio es de suma importancia porque se determinará la relación entre los juegos didácticos y aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de cinco años en la Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023, porque es importante contar con un diagnóstico de rigor científico para sugerir acciones de mejora de los aprendizajes de los educandos de 5 años de nivel inicial.

El estudio se realizará para profundizar y ampliar los conocimientos sobre el uso los juegos didácticos y su relación con el logro de las competencias de las matemáticas en estudiantes de cinco años de la Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023, para luego para tomar decisiones oportunas y pertinentes sobre la educación.

El beneficio social del estudio recae a los educandos de nivel inicial porque se realizará un diagnóstico real y cumpliendo con todo lo de rigor científico, en vista de que los resultados son fundamentos para recomendar acciones para revertir el problema planteado, por otro lado, beneficiará a los educadores para desarrollar actividades de aprendizaje contando como soporte los resultados y conclusiones de la investigación.

El aporte científico del estudio es la información actualizada, resultados 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 el presente trabajo sobre el aprendizaje de las matemáticas.

El problema del estudio fue:

En la actualidad muchos estudiantes de diferentes niveles huyen de las clases de matemática, argumentando que no nacieron para los números, que la matemática es aburrida, etc, pero sin embargo existen estudios que indican que todos tenemos la habilidades cognitivas innatas similares la diferencias es el proceso de desarrollo de

las competencias, en ello tiene que ver la mediación de la familia y el rol importante de los educadores, cabe mencionar también que en las aulas de aprendizaje se visualiza de la enseñanza de la matemática de forma rutinaria y tradicional, no se parte de las situaciones significativas o cotidianas de los educandos.

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

En la Institución Educativa N°322, Barranca, se evidencia que las maestras enseñan las matemáticas con una metodología tradicional incidiendo sobre todo en la memorización de los números y sus operaciones, luego hacen que los niños evoquen de forma pasiva, ello conlleva que nuestros niños no se motiven a estudiar las ciencias de los números. Por otro lado, que conozco las recomendaciones o el currículo del ministerio de educación en el cual indica que se debe construir los aprendizajes desde las situaciones autóctonas, mediante la estrategia del juego y luego reflexionar sobre lo que se hizo, por la problemática planteada en líneas arriba me atrevo a realizar el estudio.

Formulación del problema de investigación, fue:

¿Cuál es la relación entre el juego didáctico y competencias matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023?

La definición conceptual, se plantea a continuación:

Los juegos didácticos, Delgado (2011) indica que un juego didáctico tiene como finalidad incentivar el desarrollo constante de la habilidad del pensamiento ya sea el conocimiento, la atención o la memoria actuando de manera didáctica.

Competencias matemáticas, como variable 2, Ministerio de Educación del Perú (2016) principalmente, desde años anteriores la matemática ha ido asociando un conjunto de investigaciones que son esenciales para el crecimiento del país, la cual cumple a la vez un rol esencial dentro del desarrollo del conocimiento que conlleva el ser humano.

Definición operacional, se detalla a continuación:

Sobre la variable 1, La variable 1, Los juegos didácticos se operacionalizan en una guía de observación, considerando tres dimensiones y 15 ítems, administrándose las siguientes escalas por cada ítem: Nunca= 1, A veces=2 y siempre=3 y luego se realizará la baremación considerando las siguientes escalas: Nunca= [15-25], A veces= [26-35] y Siempre= [36-45].

Sobre la variable 2, las competencias matemáticas se operacionalizan en una guía de observación, considerando cuatro dimensiones y 16 ítems, administrándose las siguientes escalas por cada ítem: En inicio= 1, En proceso=2 y en logrado=3 y luego se realizará la baremación considerando las siguientes escalas: En inicio= [10-16], En proceso= [17-23] y En logrado= [24-30].

La hipótesis del estudio fue:

El juego didáctico se relaciona significativamente con las competencias matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023.

Los objetivos del estudio, fueron:

Objetivo general es: determinar la relación entre el juego didáctico y competencias matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023.

Objetivos específicos, son:

Describir el nivel de uso de los juegos didácticos en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023

Identificar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023

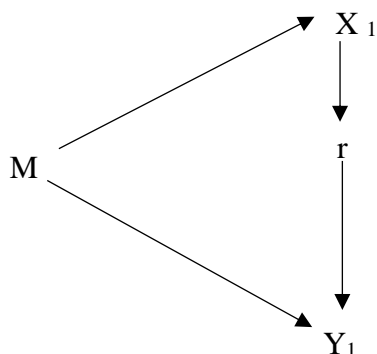
Establecer la relación entre el juego didáctico y competencias matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023.

## Metodología

El presente estudio fue de tipo básico, porque el propósito fue profundizar la información sobre la relación entre los juegos didácticos y competencias de las matemáticas, al respecto Carrasco (2013), manifiesta que la investigación básica o teorica se realiza con la finalidad de producir, ampliar y profundizar nuevos conocimientos sobre las ciencias sociales.

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

En la investigación se usará el siguiente esquema:



Donde:

M: Muestra.

X<sub>1</sub>: Observación de la variable 1.

Y<sub>1</sub>: Observación de la variable 2.

r: relación entre (X<sub>1</sub> Y<sub>1</sub>)

La población estuvo conformada por todos en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023.

La muestra es no probabilístico intencional conformada por 20 niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023, además a continuación se detalla:

**Tabla 1**

*Población muestral del estudio*

<b>Población muestral</b>	<b>Cantidad</b>
Niños	12
Niñas	08
Total	20

Fuente: Nomina de matrícula Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023.

A continuación, la técnica del presente estudio fue la observación al respecto Carrasco (2013) afirma que fue un proceso con un propósito de registrar las características, propiedades y/o cualidades de los sujetos u objetos de estudio. La observación estuvo dirigida en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023.

En el presente estudio se administró como instrumento la guía de observación, al respecto Carrasco (2013) afirma que es un instrumento sencillo de manejar y útil, se utiliza para registrar información resultante del presencial entre el investigador y los sujetos de estudio.

Guía de observación 1: instrumento 1, los juegos didácticos, este instrumento se administró a 20 en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023. La guía de observación de uso de juegos didácticos consta de 15 ítems y abarca las 3 dimensiones de la variable, y la duración de su aplicación es aproximadamente 20 minutos por cada estudiante. Las escalas y el valor considerado en el instrumento son las siguientes:

Nunca = 1

A veces = 2

Siempre = 3

Guía de observación 2: instrumento Aprendizaje de las Matemáticas, este instrumento se administrará a los 20 en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023. La guía de observación de la Competencias Matemáticas consta de 10 ítems y abarca las 2 dimensiones de la variable, y la duración de su aplicación es aproximadamente 20 minutos por estudiante. Las escalas y el valor considerado en el instrumento son las siguientes:

En inicio (C) = 1

En proceso (B) = 2

En logrado (A)= 3

Valides, En la presente investigación se validó los instrumentos por juicio de expertos que en seguida se detalla:

**Tabla 4**

*Evaluación de juicio de expertos para la variable 1: juegos didácticos.*  
*Variable 2: Competencias de las matemáticas*

Nº	Validador	DNI	Grado	Resultado
1	Esther G. Zuluaga Trujillo	42958863	Magister	Aplicable
2	Cinthy I. Castillo Asencios	41912912	Magister	Aplicable
3	Luz A. Bailón Huerta	15860017	Magister	Aplicable

Además, se aplicó los instrumentos a la muestra piloto de 10 niños de cinco años, se halló el Alpha de Cronbach en lo cual resultó lo que se detalla en seguida:

**Tabla 5**

*Confiabilidad Alfa de Cronbach*

Variable	Estadísticas de fiabilidad	
	Alfa de Cronbach	N de elementos
Los juegos didácticos	0,915	15

Por lo tanto, los resultados indican que existe una buena fiabilidad del instrumento de recolección de información, es decir es confiable y aplicable.

El procesamiento y analizar la información consiste en recoger, agrupar, representar e interpretar la información (datos) con el propósito de obtener los resultados en una investigación.

Al respecto Bernal (2010) procesar los datos consiste en agrupar sistemáticamente en tablas o figuras estadísticas para luego interpretarlas y evidenciar los resultados del estudio científico.

Los estadísticos que se utilizara en el estudio se detallan a continuación: Estadística descriptiva: Tablas y figuras de frecuencia absoluta, acumulada y porcentual. Estadística inferencial: Rho de Spearman, que en seguida se detalla:

### **Tabla 6**

#### *Estadísticos para el estudio*

<b>Estadística descriptiva</b>	<b>Estadística inferencial</b>
Tablas y gráficos de frecuencia absoluta, acumulada y porcentual.	Rho de Spearman

## Resultados

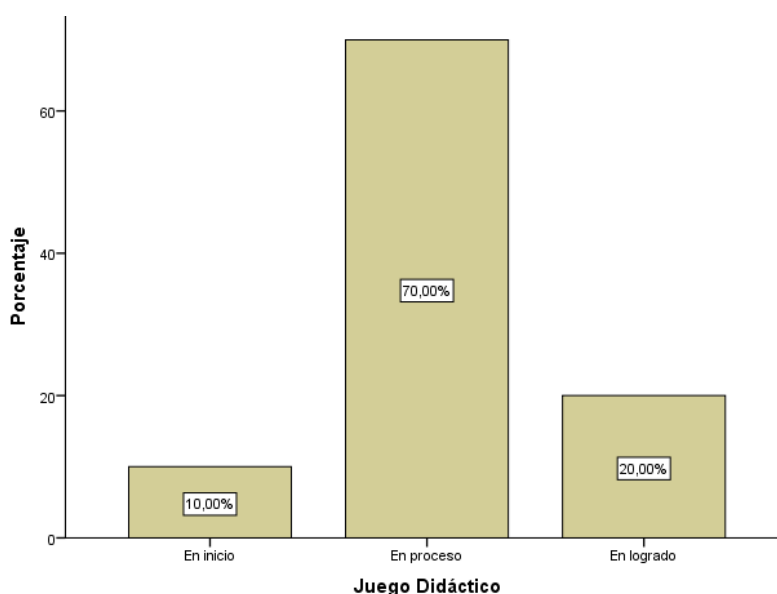
El estudio tuvo por título “Juego didáctico y competencias matemáticas en niños de cinco años en Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023” en seguida los resultados de la investigación fue organizado en tablas y figuras por lo objetivos específicos y luego el general se detallarán a continuación:

**Tabla 7**

*El nivel de uso de los juegos didácticos en niños de cinco años*

Nivel	N	%
En inicio	2	10,00
En proceso	14	70,00
En logrado	4	20,00
Total	20	100,00

Fuente: Base de datos del estudio.



**Figura 1:**

*El nivel de uso de los juegos didácticos en niños de cinco años.*

En la tabla 7 y figura 1 sobre el nivel de uso de los juegos didácticos en niños de cinco años, se observa lo siguiente: el 10,00% de educandos se ubican en nivel inicio, mientras que el 70,00% de preescolares se encuentran en nivel proceso y el

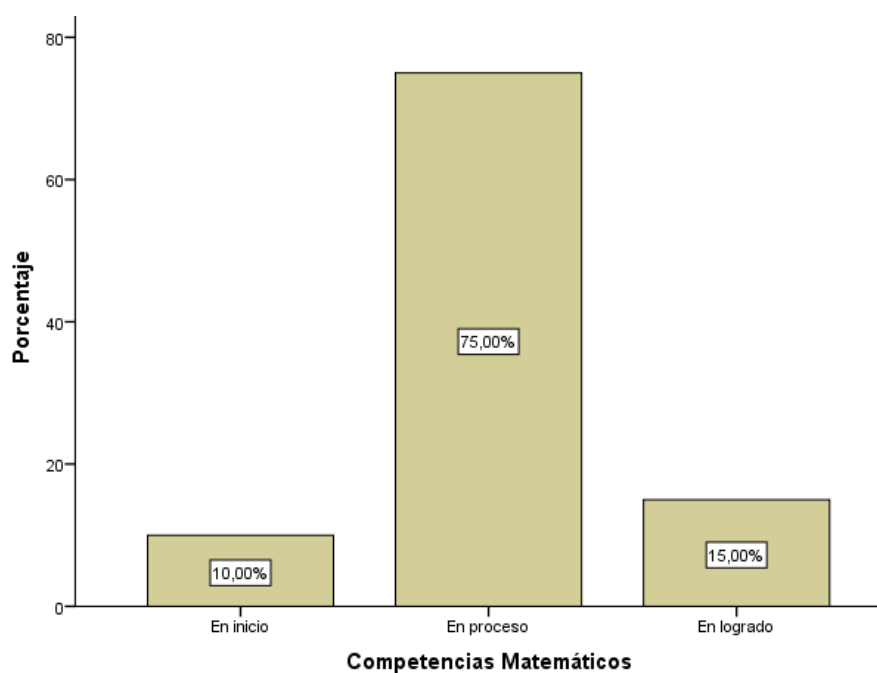
20,00% en logrado, por lo tanto, se asevera que la mayoría de los preescolares se ubican en nivel proceso del juego didáctico.

**Tabla 8**

*El nivel de competencias de las matemáticas en niños de cinco.*

Nivel	N	%
En inicio	2	10,00
En proceso	15	75,00
En logrado	3	15,00
Total	20	100,00

Fuente: Base de datos del estudio.



**Figura 2:**

*El nivel de competencias matemáticas en niños de cinco.*

En la tabla 8 y figura 2 sobre el nivel de competencias de las matemáticas en niños de cinco, se observa lo siguiente: el 10,00% de educandos se ubican en nivel inicio, mientras que el 75,00% de lo preescolares en nivel proceso y el 15,00% en nivel

logrado, por lo tanto, se asevera que la mayoría de los educandos se ubican en nivel proceso de competencias de las matemáticas.

La prueba de hipótesis, fue como se detalla:

**Tabla 9**

*La relación entre el e juego didáctico y competencias matemáticas.*

		<b>Correlaciones</b>		
			Juego Didáctico	Competencias Matemáticas
Rho de Spearman	Juego Didáctico	Coeficiente de correlación	1,000	,708**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	Competencias Matemáticas	Coeficiente de correlación	,708**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

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

Sobre la relación entre el juego didáctico y competencias matemáticas en infantes de cinco años, en la tabla 9, se determina la existencia de una relación significativa entre el juego didáctico y competencias matemáticas en la entidad educativa denominada “Bella Esperanza”, Barranca, 2023, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación (Rho de Spearman = 0,708 y p-valor=0,000< 0,05), entonces, se puede aseverar que, a mayor juego didáctico, también va ser mejor la Competencias Matemáticas.

## **Análisis y discusión**

En el presente estudio se obtuvo resultados importantes que en seguida se hizo el análisis y la discusión con los hallazgos de los investigadores citados en los antecedentes de la investigación, que a continuación se detallan:

Al determinar la relación entre el juego didáctico y competencias matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023, se evidencia la existencia de una relación significativa entre el juego didáctico y competencias matemáticas, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación (Rho de Spearman = 0,708 y  $p\text{-valor}=0,000 < 0,05$ ), entonces, se puede aseverar que, a mayor juego didáctico, también va ser mejor la Competencias Matemáticas; esto concuerda con Vela (2020) entre los resultados indica que el 49.00% de los juegos didácticos mejoran los aprendizajes de las matemáticas, que además existe una relación significativo  $p\text{-valor}=0.01$ , con Rho de Spearman  $r=0.70$  esto indica una relación alta, positiva y significativa, así lo mismo Cusi (2019) entre los resultados se obtuvo 0.762 de Rho de Spearman que indica que existe una positiva y moderada; por lo tanto bajo lo indicado en líneas arriba del presente párrafo se asevera que , a mayor juego didáctico, también va ser mejor la Competencias Matemáticas.

Al describir el nivel de uso de los juegos didácticos en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023, evidenciándose que el 10,00% de educandos se ubican en nivel inicio, mientras que el 70,00% de preescolares se encuentran en nivel proceso y el 20,00% en logrado, por lo tanto, se asevera que la mayoría de los preescolares se ubican en nivel proceso del juego didáctico; esto concuerda con Cotrina (2021) entre los resultados indica lo siguiente: que el 49.71% de los infantes disfrutaron del juego didáctico, mientras tanto que el 50.29% no realizan el juego didáctico de manera correcta, así lo mismo León (2021) entre los resultados indica que el 16% cual se ubican en niveles altos, el 48% se ubican en el nivel medio de los juegos didácticos y en 36% en índices de nivel bajo, además esto se relaciona de manera significativa con el aprendizaje significativo, como

también Fernández (2022) entre los resultados fue el 27,00% en el juego siempre participan, el 50,00% a veces y el 23,00% nunca; por lo tanto bajo lo indicado en líneas arriba del presente párrafo se asevera que la mayoría de los preescolares se ubican en nivel proceso del juego didáctico.

Al identificar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023; evidenciándose que el 10,00% de educandos se ubican en nivel inicio, mientras que el 75,00% de lo preescolares en nivel proceso y el 15,00% en nivel logrado, por lo tanto, se asevera que la mayoría de los educandos se ubican en nivel proceso de competencias de las matemáticas; esto concuerda con Cusi (2019) entre los resultados se obtuvo que el 69,0% tienen un logro satisfactorio, el 24.1% educandos se ubican en proceso, y el 6,9% en nivel proceso, como también Vela (2020) entre los resultados indica que el 49.00% de los juegos didácticos mejoran los aprendizajes de las matemáticas; por lo tanto bajo lo indicado en líneas arriba del presente párrafo se asevera que se asevera que la mayoría de los educandos se ubican en nivel proceso de competencias de las matemáticas.

## Conclusiones

En seguida se detalla las conclusiones de la investigación:

1. Se determinó la relación entre el juego didáctico y competencias matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023, se evidencia la existencia de una relación significativa entre el juego didáctico y competencias matemáticas, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación ( $Rho$  de Spearman = 0,708 y  $p$ -valor=0,000< 0,05), entonces, se puede aseverar que, a mayor juego didáctico, también va ser mejor la Competencias Matemáticas.
2. Se describió el nivel de uso de los juegos didácticos en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023, evidenciándose que el 10,00% de educandos se ubican en nivel inicio, mientras que el 70,00% de preescolares se encuentran en nivel proceso y el 20,00% en logrado, por lo tanto, se asevera que la mayoría de los preescolares se ubican en nivel proceso del juego didáctico.
3. Se identifico el nivel de aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023; evidenciándose que el 10,00% de educandos se ubican en nivel inicio, mientras que el 75,00% de lo preescolares en nivel proceso y el 15,00% en nivel logrado, por lo tanto, se asevera que la mayoría de los educandos se ubican en nivel proceso de competencias de las matemáticas.

## **Recomendaciones**

En seguida se indican las recomendaciones:

- Se recomienda a la Entidad Educativa “Bella Esperanza” diseñar un plan de acción contando como diagnóstico los hallazgos, esto con el propósito de mejorar el uso del juego didáctico porque esto se relaciona de forma significativa con desarrollo de las competencias en los infantes de cinco años.
- Informa los resultados a la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023, para sensibilizar a los docentes de su jurisdicción para implementar con estrategias innovadoras y creativas para usar los juegos didácticos en vista de que se relaciona con desarrollo de las competencias matemáticas en los infantes de cinco años.
- Se Sugiere a proseguir con las investigaciones con la finalidad de ampliar y profundizar la información sobre el uso del juego didáctico y las competencias matemáticas, además sobre la relación de ambas variables, con la finalidad de sugerir acciones de mejora de la educación de la niñez de la entidad educativa denominada “Bella Esperanza”, Barranca, 2023.

## Referencias bibliográficas.

- Allvé, J. (2003). *Juegos de ingenio*. Editorial Parragón S.A. 2ª. Edición México, D.F.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Pearson Educación de México
- Carrasco, S. (2013). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Castillo, J. (2011). *El juego del alma*. Recuperado en: [https://books.google.com.pe/books?id=qEYTEAAAQBAJ&pg=PT204&dq=Mallow+juego&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwin4JGds9T1AhXUGbkGHQInB\\_kQ6wF6BAgKEAE#v=onepage&q=Mallow%20juego&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=qEYTEAAAQBAJ&pg=PT204&dq=Mallow+juego&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwin4JGds9T1AhXUGbkGHQInB_kQ6wF6BAgKEAE#v=onepage&q=Mallow%20juego&f=false)
- Contreras, O. (2006). *Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas*. Recuperado en: [https://books.google.com.pe/books?id=JTpNnoVby3AC&pg=PA20&dq=El+Diccionario+de+Ciencias+del+Deporte+Santillana+Madrid+\(1983\),&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiJtPKktdT1AhW1HrkGHfh4C2cQ6AF6BAgDEAI#v=onepage&q=El%20Diccionario%20de%20Ciencias%20del%20Deporte%20Santillana%20Madrid%20\(1983\)%2C&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=JTpNnoVby3AC&pg=PA20&dq=El+Diccionario+de+Ciencias+del+Deporte+Santillana+Madrid+(1983),&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiJtPKktdT1AhW1HrkGHfh4C2cQ6AF6BAgDEAI#v=onepage&q=El%20Diccionario%20de%20Ciencias%20del%20Deporte%20Santillana%20Madrid%20(1983)%2C&f=false)
- Cotrina, M. (2021). *El juego didáctico en niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 1381 del A. H. Nestor Martos Garrido – Piura, 2019*. (Tesis para optar Bachiller). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3247118>
- Cusi, A. (2019). *El juego como recurso didáctico y su relación con el nivel de logro de los aprendizajes del área de matemática en estudiantes del tercer grado de primaria de la institución educativa N°43031 John F. Kennedy de Ilo en el año 2019*. (tesis para optar título profesional). Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Perú.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado:

[https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9\\_8C](https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C)

Fernández, K. (2022). *Juegos didácticos que usan los niños de 5 años en el área de matemática de la Institución Educativa Privada Newton, distrito Trujillo 2018. (Tesis para optar grado de Bachiller)*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3239931>

Huizinga, J. (2005). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza. Edición Original De 1954 Grupo Anaya Comercial.

Lavega, P. y Olaso, S. (2003). *Mil Juegos y Deportes Populares y Tradicionales*. Recuperado en: <https://books.google.com.pe/books?id=jlDtDvA5BCcC&pg=PA21&dq=aragon+juego+infantiles&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwin2-CGtNT1AhVrGLkGHdUCDeoQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q=aragon%20juego%20infantiles&f=false>

Leon, L. (2021). *Juegos Didácticos Y Aprendizaje Significativo En Niños De Cuatro Años Del Nivel Inicial De La Institución Educativa N° 547 “Antonio Graña Reyes” La Aurora – Huaral, 2019. (Tesis para titulación)*. Universidad Alas Peruanas. [https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/10934/Tesis\\_JuegosDid%C3%A1cticos\\_AprendizajeSignificativo\\_Ni%C3%B1os%204a%C3%B1os\\_Inst.Edu.547\\_AntonioGra%C3%B1aReyes\\_La%20Aurora.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/10934/Tesis_JuegosDid%C3%A1cticos_AprendizajeSignificativo_Ni%C3%B1os%204a%C3%B1os_Inst.Edu.547_AntonioGra%C3%B1aReyes_La%20Aurora.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

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

Morín, (2008). *Juegos didácticos en la etapa escolar*. Recuperado: [https://books.google.com.pe/books?id=0ODyCgAAQBAJ&pg=PA52&dq=Mor%C3%ADn,\(2008\).+Juegos+did%C3%A1cticos+en+la+etapa+escolar&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiB8IPBrT1AhWvIbkGHYIACtYQ6AF6BAgG](https://books.google.com.pe/books?id=0ODyCgAAQBAJ&pg=PA52&dq=Mor%C3%ADn,(2008).+Juegos+did%C3%A1cticos+en+la+etapa+escolar&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiB8IPBrT1AhWvIbkGHYIACtYQ6AF6BAgG)

EAI#v=onepage&q=Mor%C3%ADn%2C%20(2008).%20Juegos%20did%C3%A1cticos%20en%20la%20etapa%20escolar&f=false

Tantaquispe, E. (2022). *Juegos didácticos en el área de matemática en los niños y niñas 3 años de la I.E. N° 80565 “Señor de Los Milagros”, Santiago de Chuco, 2020.* (Para optar grado de Bachiller). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3327209>

Vela, R. (2020). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática en estudiantes de educación primaria de la FCEH, UNAP 2017-2018.* (Para optar grado de doctor). Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3194742>

## **Anexos**

**Matriz de operacionalización de variables**

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicador	Ítem	Escala de medición
<b>Juegos didácticos</b>	Delgado (2011) indica que un juego didáctico tiene como finalidad incentivar el desarrollo constante de la habilidad del pensamiento ya sea el conocimiento, la atención o la memoria actuando de manera didáctica.	La variable 1, los juegos didácticos se operacionalizan en una guía de observación, considerando tres dimensiones y 15 ítems, administrándose las siguientes escalas por cada ítem: Nunca= 1, A veces=2 y siempre=3 y luego se realizará la baremación considerando las siguientes escalas: Nunca= [15-25], A veces= [26-35] y Siempre= [36-45]	Juego intelectual	Motivación	1. ¿Al proponerse el juego se motiva e inicia con entusiasmo?	Ordinal
				Construcción de aprendizaje	2. ¿Dice que aprendió al jugar?	
					3. ¿Busca variantes del juego y expresa su creatividad?	
			Evaluación y Reflexión	4. ¿Indica que parte del juego le pareció difícil y fácil?		
				5. ¿Establece algunos compromisos para mejor el juego?		
			Juego social	Motivación	6. ¿Se organiza con sus pares para jugar, expresando entusiasmo?	
				Construcción de aprendizaje	7. ¿Construye acuerdos de forma democrático para jugar?	
					8. ¿Demuestra la práctica de habilidades sociales al jugar?	
			Evaluación y Reflexión	9. ¿Menciona qué parte del juego le gustó y cuál no?		

					10. ¿Evalúa y asume compromisos para el próximo juego?	
			Juego motor	Motivación	11. ¿Se involucra al juego con entusiasmo?	
		Construcción de aprendizaje		Evaluación y Reflexión	12. ¿Desarrolla las actividades del juego respetando las reglas?	
					13. ¿Coordina sus movimientos y se ubica en un espacio determinado?	
				14. ¿Menciona que parte de la actividad le dificultó e hizo con facilidad?		
					15. ¿Toma decisiones para mejorar sus dificultades?	
Competencias matemáticas	Ministerio de Educación del Perú (2016) principalmente, desde años anteriores la matemática ha ido asociando un conjunto de investigaciones que son esenciales para el crecimiento del país,	La variable 2, competencias matemáticas se operacionaliza en una guía de observación, considerando cuatro dimensiones y 16 ítems, administrándose las siguientes escalas por	Resuelve problemas de cantidad	Traducción de cantidad	1. Realiza traducciones de las cantidades para luego expresar numéricamente	Ordinal
				Comprensión de número y operación	2. Manifiesta su comprensión de los números y sus operaciones.	
				Estrategia para estimar y calculo	3. Utiliza una estrategia y procedimiento para estimar y calcular.	

la cual cumple a la vez un rol esencial dentro del desarrollo del conocimiento que conlleva el ser humano.	cada ítem: En inicio= 1, En proceso=2 y en logrado=3 y luego se realizará la baremación considerando las siguientes escalas: En inicio= [10-16], En proceso= [17-23] y En logrado= [24-30]			4. Usa unidades de medición para expresar cantidades	
			Argumento de afirmación sobre número y operación.	5. Argumenta sobre las relaciones de números y sus operaciones matemáticas.	
		Resuelve problemas de forma, movimiento y localización		Diseña considerando la forma y su transformación.	6. Diseña a objetos considerando la forma y su transformación.
				Comprensión de forma y relación geométrico.	7. Expresa su comprensión de las formas y sus relaciones geométricas.
				Estrategia para ubicarse en el espacio.	8. Utiliza estrategia para ubicarse en el espacio.
				Argumentación sobre relación geométrica.	9. Relaciona formas de objetos y luego explica el ¿Por qué?
					10. Afirma con argumentación sobre relación geométrica

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TÍTULO:** Juego didáctico y competencias matemáticas en niños de cinco años en Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿Cuál es la relación entre el juego didáctico y competencias matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023?	<p><b>Variable 1:</b> Juegos didácticos <b>Dimensiones:</b> - Juegos intelectuales - Juegos sociales - Juegos motores</p> <p><b>Variable 2:</b> Competencias Matemática <b>Dimensiones:</b> - Resuelve problemas de cantidad - Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</p>	<p><b>Objetivo general.</b> Determinar la relación entre el juego didáctico y competencias matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023.</p> <p><b>Objetivos específicos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Describir el nivel de uso de los juegos didácticos en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023</li> <li>- Identificar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023</li> <li>- Establecer la relación entre el juego didáctico y competencias matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023.</li> </ul>	<p>El juego didáctico se relaciona significativamente con las competencias matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023.</p>	<p><b>Tipo de Investigación:</b> Básico <b>Diseño de Investigación:</b> No experimental, correlacional descriptivo de corte transaccional.</p> <p>En el estudio se utilizó el siguiente esquema:</p> <p>Donde: M: Muestra. X<sub>1</sub>: Observación de la variable 1. Y<sub>1</sub>: Observación de la variable 2. r: Rho de Spearman (X<sub>1</sub> Y<sub>1</sub>)</p> <p><b>Población y Muestra:</b> La muestra está conformada por 20 niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023.</p> <p><b>Técnica e Instrumento de recolección de datos:</b> <b>Técnica:</b> Observación <b>Instrumento:</b> Guía de observación 1: Juego didáctico Guía de observación 2: Competencias Matemática.</p>

## Guía de observación “Juego didáctico”

**Datos:**

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

**Información General:**

I.E. \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**Finalidad:**

La finalidad de la guía de observación es registrar el uso de los juegos didácticos en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023.

**Instrucciones:**

El instrumento detallado a continuación recoge información sobre el juego didáctico en los educandos niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023, Marque el aspa (x) o cruz (+), según corresponda su observación a los desempeños el niño (a).

**Variable de estudio:** “Jugos didácticos”

### Escala de valoración

Siempre	A veces	Nunca
3	2	1

Dim.	Ítem	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
<b>Juego intelectual</b>	1. ¿Al proponerse el jugo se motiva e inicia con entusiasmo?			
	2. ¿Dice que aprendió al jugar?			
	3. ¿Busca variantes del juego y expresa su creatividad?			
	4. ¿Indica que parte del juego le pareció difícil y fácil?			
	5. ¿Establece algunos compromisos para mejorar el juego?			
<b>Juego social</b>	6. ¿Se organiza con sus pares para jugar, expresando entusiasmo?			
	7. ¿Construye acuerdos de forma democrático para jugar?			
	8. ¿Demuestra la práctica de habilidades sociales al jugar?			
	9. ¿Menciona qué parte del juego le gustó y cuál no?			

	10. ¿Evalúa y asume compromisos para el próximo juego?			
<b>Juego motor</b>	11. ¿Se involucra al juego con entusiasmo?			
	12. ¿desarrolla las actividades del juego respetando las reglas?			
	13. ¿Coordina sus movimientos y se ubica en un espacio determinado?			
	14. ¿Menciona que parte de la actividad le dificultó e hizo con facilidad?			
	15. ¿Toma decisiones para mejorar sus dificultades?			
<b>Sub total</b>				
<b>Total</b>				

### Baremación

#### Uso de los juegos didácticos

Niveles	Intervalo
En inicio	[15-25]
En proceso	[26-35]
En Logrado	[36-45]

#### CALIFICATIVO:

NIVEL	PUNTAJE

## Guía de observación “Competencias matemáticas”

**Datos:**

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

**Información General:**

I.E. \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**Finalidad:**

La finalidad de la guía de observación es registrar sobre el aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023.

**Instrucciones:**

El instrumento detallado a continuación recoge información sobre el aprendizaje de las matemáticas en los educandos niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023. Marque el aspa (x) o cruz (+), según corresponda su observación a los desempeños el niño (a).

**Variable de estudio:** “Aprendizaje de las Matemáticas”

### Escala de valoración

En logrado	En proceso	En inicio
<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>

Dim	Ítem	En logrado (3)	En proceso (2)	En inicio (1)
Resuelve problemas de cantidad	1. Realice traducciones de las cantidades para luego expresar numéricamente			
	2. Manifiesta su comprensión de los números y sus operaciones.			
	3. Utiliza una estrategia y procedimiento para estimar y calcular.			
	4. Usa unidades de medición para expresar cantidades			
	5. Argumenta sobre las relaciones de números y sus operaciones matemáticas.			
Resuelve problema	6. Diseña a objetos considerando la forma y su transformación.			
	7. Expresa su comprensión de las formas y sus relaciones geométricas.			

	8. Utiliza estrategia para ubicarse en el espacio.			
	9. Relaciona formas de objetos y luego explica el ¿Por qué?			
	10. Afirma con argumentación sobre relación geométrica			
Sub total				
Total				

### Baremación

#### Competencias matemáticas

Niveles	Intervalo
En inicio	[10-16]
En proceso	[17-23]
En Logrado	[24-30]

#### CALIFICATIVO:

NIVEL	PUNTAJE

## Confiabilidad

### Guía de observación: Juegos didácticos

Tabla  
Alfa de Cronbach

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,915	15

### Guía de observación: Competencias matemáticas

Tabla  
Alfa de Cronbach

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,910	10



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

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

**I. DATOS GENERALES:**

**1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:** Juego didáctico y competencias matemáticas en niños de cinco años en Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023

**2. INVESTIGADOR:** Reyes Alvarado, Alison Rubí

**3. OBJETIVO GENERAL:** Determinar la relación entre el juego didáctico y competencia matemáticas en niños de cinco años en Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023

**4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:**

La población es la totalidad de 20 niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023.

**5. TAMAÑO DE LA MUESTRA:** Población muestra está conformada por 20 niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023.

**6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

Fichas de observación 1: Juego didáctico.

Fichas de observación 2: Competencias de las Matemáticas.

## II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. **APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** Mg. Esther G. Zuluaga Trujillo

2. **PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Mg Psicología Educativa.

3. **INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** Maestra de aula

## III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERV.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Uso de Juegos didácticos	Juego intelectual	Motivación	1. ¿Al proponerse el juego se motiva e inicia con entusiasmo?	X		X		X		X		
		Construcción de aprendizaje	2. ¿Dice que aprendió al jugar?	X		X		X		X		
			3. ¿Busca variantes del juego y expresa su creatividad?	X		X		X		X		
		Evaluación y Reflexión	4. ¿Indica que parte del juego le pareció difícil y fácil?	X		X		X		X		
	5. ¿Establece algunos compromisos para mejorar el juego?		X		X		X		X			
	Juego social	Motivación	6. ¿Se organiza con sus pares para jugar, expresando entusiasmo?	X		X		X		X		
		Construcción de aprendizaje	7. ¿Construye acuerdos de forma democrático para jugar?	X		X		X		X		

			8. ¿Demuestra la práctica de habilidades sociales al jugar?	X		X		X		X		
		Evaluación y Reflexión	9. ¿Menciona qué parte del juego le gustó y cuál no?	X		X		X		X		
			10. ¿Evalúa y asume compromisos para el próximo juego?	X		X		X		X		
	Juego motor	Motivación	11. ¿Se involucra al juego con entusiasmo?	X		X		X		X		
		Construcción de aprendizaje	12. ¿desarrolla las actividades del juego respetando las reglas?	X		X		X		X		
			13. ¿Coordina sus movimientos y se ubica en un espacio determinado?	X		X		X		X		
		Evaluación y Reflexión	14. ¿Menciona que parte de la actividad le dificultó e hizo con facilidad?	X		X		X		X		
			15. ¿Toma decisiones para mejorar sus dificultades?	X		X		X		X		

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

**Lugar y fecha:**

Barranca, 2 de AGOSTO del 2023



Mg. Esther Gloria Zuluaga Trujillo

DNI: 42958863



### ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERV.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Aprendizaje de las matemáticas	Resuelve problemas de cantidad	Traducción de cantidad	1. Realice traducciones de las cantidades para luego expresar numéricamente	X		X		X		X		
		Comprensión de número y operación	2. Manifiesta su comprensión de los números y sus operaciones.	X		X		X		X		
		Estrategia para estimar y calcular	3. Utiliza una estrategia y procedimiento para estimar y calcular.	X		X		X		X		
			4. Usa unidades de medición para expresar cantidades	X		X		X		X		
		Argumento de afirmación sobre número y operación.	5. Argumenta sobre las relaciones de números y sus operaciones matemáticas.	X		X		X		X		
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Diseña considerando la forma y su transformación.	6. Diseña a objetos considerando la forma y su transformación.	X		X		X		X		
		Comprensión de forma y relación geométrico.	7. Expresa su <u>comprensión de</u> las formas y sus relaciones geométricas.	X		X		X		X		
		Estrategia para ubicarse en el espacio.	8. Utiliza estrategia para ubicarse en el espacio.	X		X		X		X		
			9. Afirma con argumentación	X		X		X		X		

		Argumentación sobre relación geométrica.	sobre relación geométrica.								
		Argumentación sobre relación geométrica.	10.Afirma con argumentación sobre relación geométrica	X		X		X		X	

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

**Lugar y fecha:**

Barranca, 2 de AGOSTO del 2023



Mg. Esther Gloria Zuluaga Trujillo

DNI: 42958863

## II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. **APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** Mg. Castillo Asencios Cinthya Ines

2. **PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Magister – **Mención** Mg Psicología Educativa competencias.

3. **INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** Maestra de aula

## III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERV.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Uso de Juegos didácticos	Juego intelectual	Motivación	1. ¿Al proponerse el juego se motiva e inicia con entusiasmo?	X		X		X		X		
		Construcción de aprendizaje	2. ¿Dice que aprendió al jugar?	X		X		X		X		
			3. ¿Busca variantes del juego y expresa su creatividad?	X		X		X		X		
		Evaluación y Reflexión	4. ¿Indica que parte del juego le pareció difícil y fácil?	X		X		X		X		
	5. ¿Establece algunos compromisos para mejorar el juego?		X		X		X		X			
	Juego social	Motivación	6. ¿Se organiza con sus pares para jugar, expresando entusiasmo?	X		X		X		X		
		Construcción de aprendizaje	7. ¿Construye acuerdos de forma democrático para jugar?	X		X		X		X		
			8. ¿Demuestra la práctica de habilidades sociales al	X		X		X		X		

			jugar?									
		Evaluación y Reflexión	9. ¿Menciona qué parte del juego le gustó y cuál no?	X		X		X		X		
			10. ¿Evalúa y asume compromisos para el próximo juego?	X		X		X		X		
	Juego motor	Motivación	11. ¿Se involucra al juego con entusiasmo?	X		X		X		X		
		Construcción de aprendizaje	12. ¿Desarrolla las actividades del juego respetando las reglas?	X		X		X		X		
			13. ¿Coordina sus movimientos y se ubica en un espacio determinado?	X		X		X		X		
		Evaluación y Reflexión	14. ¿Menciona que parte de la actividad le dificultó e hizo con facilidad?	X		X		X		X		
			15. ¿Toma decisiones para mejorar sus dificultades?	X		X		X		X		

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

**Lugar y fecha:**

Barranca, 12 de agosto del 2023



Mg. Castillo Asencios Cinthya Ines.

DNI: 41912912

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACION						OBSERV.			
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones			Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No		Sí	No	
Competencias matemáticas	Resuelve problemas de cantidad	Traducción de cantidad	1. Realice traducciones de las cantidades para luego expresar numéricamente	X		X		X		X			
		Comprensión de número y operación	2. Manifiesta su comprensión de los números y sus operaciones.	X		X		X		X			
		Estrategia para estimar y calculo	3. Utiliza una estrategia y procedimiento para estimar y calcular.	X		X		X		X			
			4. Usa unidades de medición para expresar cantidades	X		X		X		X			
		Argumento de afirmación sobre número y operación.	5. Argumenta sobre las relaciones de números y sus operaciones matemáticas.	X		X		X		X			
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Diseña considerando la forma y su transformación.	6. Diseña a objetos considerando la forma y su transformación.	X		X		X		X			
		Comprensión de forma y relación geométrico.	7. Expresa su <u>comprensión de</u> las formas y sus relaciones geométricas.	X		X		X		X			
		Estrategia para ubicarse en el espacio.	8. Utiliza estrategia para ubicarse en el espacio.	X		X		X		X			
			9. Afirma con argumentación	X		X		X		X			

		Argumentación sobre relación geométrica.	sobre relación geométrica.									
			10. Afirma con argumentación sobre relación geométrica	X		X		X		X		

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

**Lugar y fecha:**

Barranca, 12 de agosto del 2023



-----  
**Mg. Castillo Asencios Cinthya Ines.**

**DNI: 41912912**

**DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)**

**1. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)**

**1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** Mg. Luz Amanda Bailón Huerta

**2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Magister – **Mención:** Mg Psicología Educativa. competencias.

**INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** Docente de aula

**III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

VARIABLE	DIMENSION	INDICADOR	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACION								OBSERV.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Uso de Juegos didácticos	Juego intelectual	Motivación	1. ¿Al proponerse el juego se motiva e inicia con entusiasmo?	X		X		X		X		
		Construcción de aprendizaje	2. ¿Dice que aprendió al jugar?	X		X		X		X		
			3. ¿Busca variantes del juego y expresa su creatividad?	X		X		X		X		
		Evaluación y Reflexión	4. ¿Indica que parte del juego le pareció difícil y fácil?	X		X		X		X		
			5. ¿Establece algunos compromisos para mejorar el juego?	X		X		X		X		
	Juego social	Motivación	6. ¿Se organiza con sus pares para jugar, expresando entusiasmo?	X		X		X		X		
		Construcción de aprendizaje	7. ¿Construye acuerdos de forma democrático para	X		X		X		X		

			jugar?									
			8. ¿Demuestra la práctica de habilidades sociales al jugar?	X		X		X		X		
		Evaluación y Reflexión	9. ¿Menciona qué parte del juego le gustó y cuál no?	X		X		X		X		
			10. ¿Evalúa y asume compromisos para el próximo juego?	X		X		X		X		
	Juego motor	Motivación	11. ¿Se involucra al juego con entusiasmo?	X		X		X		X		
		Construcción de aprendizaje	12. ¿desarrolla las actividades del juego respetando las reglas?	X		X		X		X		
			13. ¿Coordina sus movimientos y se ubica en un espacio determinado?	X		X		X		X		
		Evaluación y Reflexión	14. ¿Menciona que parte de la actividad le dificultó e hizo con facilidad?	X		X		X		X		
			15. ¿Toma decisiones para mejorar sus dificultades?	X		X		X		X		

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

**Lugar y fecha:**

Barranca, 2 de AGOSTO del 2023]



Mg. Mg. Luz Amanda Bailón Huerta

DNI: 15860017

## ASPECTOS DE VALIDACIÓN



VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERV.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Competencias matemáticas	Resuelve problemas de cantidad	Traducción de cantidad	1. Realice traducciones de las cantidades para luego expresar numéricamente	X		X		X		X		
		Comprensión de número y operación	2. Manifiesta su comprensión de los números y sus operaciones.	X		X		X		X		
		Estrategia para estimar y calculo	3. Utiliza una estrategia y procedimiento para estimar y calcular.	X		X		X		X		
			4. Usa unidades de medición para expresar cantidades	X		X		X		X		
		Argumento de afirmación sobre número y operación.	5. Argumenta sobre las relaciones de números y sus operaciones matemáticas.	X		X		X		X		
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Diseña considerando la forma y su transformación.	6. Diseña a objetos considerando la forma y su transformación.	X		X		X		X		
		Comprensión de forma y relación geométrico.	7. Expresa su <u>comprensión de</u> las formas y sus relaciones geométricas.	X		X		X		X		
		Estrategia para ubicarse en el espacio.	8. Utiliza estrategia para ubicarse en el espacio.	X		X		X		X		
			9. Afirma con argumentación	X		X		X		X		

		Argumentación sobre relación geométrica.	sobre relación geométrica.								
		Argumentación sobre relación geométrica.	10.Afirma con argumentación sobre relación geométrica	X		X		X		X	

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

**Lugar y fecha:**

Barranca, 2 de AGOSTO del 2023



**Mg. Mg. Luz Amanda Bailón Huerta**  
**DNI: 15860017**

## BASE DE DATOS

	Uso de juegos didácticos															PUN	Competencias matematicas										PUN						
	Juegos intelectuales					Juegos Sociales					Juego Motor						Resuelve problemas de cantidad					Problemas de forma, movimiento y											
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15		Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10							
1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	25	3	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	16
2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	32	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	19		
3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	38	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	25		
4	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	39	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	25		
5	2	2	1	1	1	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	3	25	2	2	1	2	2	1	1	1	3	2	2	2	17			
6	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	31	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	17			
7	2	3	3	3	2	2	2	1	1	2	2	3	3	2	2	2	33	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	21			
8	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	35	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	24			
9	2	2	1	1	1	2	3	3	3	2	3	1	1	1	2	2	28	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	26			
10	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	1	2	3	2	3	2	35	2	2	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	18			
11	2	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	3	3	2	2	2	31	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	21			
12	3	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	31	2	3	3	3	2	2	2	1	1	2	2	21				
13	2	2	1	1	1	2	2	2	3	2	3	1	1	1	2	2	26	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	23				
14	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	1	2	3	2	2	2	29	2	2	1	1	1	2	3	3	3	2	2	20				
15	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	36	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	24			
16	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	37	2	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	20				
17	2	2	1	1	1	3	2	3	2	3	3	1	1	1	3	2	29	3	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	20				
18	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	28	2	2	1	1	1	2	2	2	3	2	2	18				
19	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	1	3	2	2	2	34	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	2	19				
20	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	37	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	24				



**USP**  
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

## REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
REYES ALVARADO ,ALISON RUBI		71057599	Reyesalvaradoalison@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			
<b>JUEGOS DIDACTICOS Y COMPETENCIAS MATEMATICAS EN NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR "BELLA ESPERANZA ",BARRANCA , 2023"</b>			
5. Programa Académico			
<b>EDUCACION INICIAL</b>			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/>	Abierto o Público <sup>3</sup> ( <a href="http://info.eu-repo/semantics/openAccess">info.eu-repo/semantics/openAccess</a> )		<input type="checkbox"/>
			Acceso restringido <sup>4</sup> ( <a href="http://info.eu-repo/semantics/restrictedAccess">info.eu-repo/semantics/restrictedAccess</a> ) <sup>(*)</sup>
(*) 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	23	01	25

Huella Digital



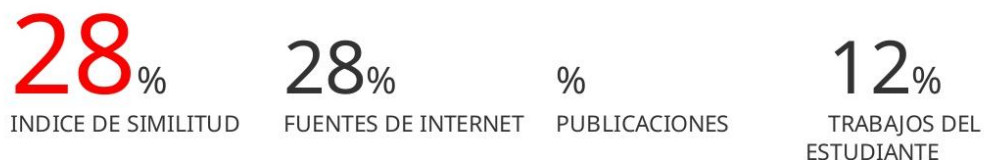
  
Firma

#### 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-DECC (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 1 2.2, del artículo 1 2º 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 AUCIA".

# Juego didáctico y competencias matemáticas en niños de cinco años en Institución Educativa Particular “Bella Esperanza”, Barranca, 2023

## INFORME DE ORIGINALIDAD



## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	7%
2	<a href="https://publicaciones.usanpedro.edu.pe">publicaciones.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	4%
3	<a href="https://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	3%
4	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	3%
5	<a href="https://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
6	<a href="https://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	2%
7	<a href="https://repositorio.unap.edu.pe">repositorio.unap.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="https://repositorio.usanpedro.pe">repositorio.usanpedro.pe</a> Fuente de Internet	1%

9	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1 %
10	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to unajma Trabajo del estudiante	<1 %
13	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
17	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
18	www.3htp.com Fuente de Internet	<1 %
19	"Las TIC como factor dinamizador del proceso de Enseñanza-Aprendizaje en las etapas formativas básicas en la Comunidad	<1 %

## Valenciana, con el apoyo del Aprendizaje-Servicio", 'Universitat Politecnica de Valencia'

Fuente de Internet

20	<a href="http://apirepositorio.unh.edu.pe">apirepositorio.unh.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
21	<a href="http://repositorio.unia.edu.pe">repositorio.unia.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
23	<a href="http://www.scielo.cl">www.scielo.cl</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
25	<a href="http://fdocumenti.com">fdocumenti.com</a> Fuente de Internet	<1 %
26	<a href="http://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
27	<a href="http://repositorio.upla.edu.pe">repositorio.upla.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
28	<a href="http://repositorio.uss.edu.pe">repositorio.uss.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
29	<a href="http://moam.info">moam.info</a> Fuente de Internet	<1 %
30	<a href="http://repositorio.autonomadeica.edu.pe">repositorio.autonomadeica.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %