

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



**Juegos didácticos y aprendizaje de matemáticas en niños de
cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca,
2022**

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

Autora

Pantoja Gutierrez, Grecia Yaneth

Asesor (ORCID: 0000-0002-7030-1920)

Dr. Hernan Berrospi Espinoza

Chimbote-Perú

2022

ÍNDICE

ÍNDICE	ii
PALABRAS CLAVE	iii
KEYWORDS.....	iii
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	iii
CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD.....	iv
TÍTULO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
INTRODUCCIÓN	1
METODOLOGÍA.....	14
RESULTADOS	18
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	21
CONCLUSIONES	23
RECOMENDACION	24
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	25
ANEXO	28

PALABRAS CLAVE

Tema	Juegos didácticos – Aprendizaje de Matemática
-------------	---

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

KEYWORDS

Theme	Didactic Games – Learning Mathematics
--------------	---------------------------------------

Specialty	Initial education
------------------	-------------------

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Líneas de Investigación	Área	Sub área	Disciplina
Teoría y método educativo	Ciencias sociales	Ciencia de la educación	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 "**Juegos didácticos y aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022**" del (a) estudiante: **PANTOJA GUTIERREZ GRECIA YANETH**, identificado(a) con Código N° **1715100087**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **29%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 08 de noviembre 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.

TÍTULO

Juegos didácticos y aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022

Didactic games and learning mathematics in five-year-old children of Educational Institution No. 322, Barranca, 2022

RESUMEN

El propósito principal de la investigación fue determinar la relación entre los juegos didácticos y aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022. La investigación fue de tipo básico, con un diseño no experimental, correlacional descriptivo y transaccional. Se administró como población muestral a 22 infantes de cinco añitos. La técnica para recoger los datos se usó la observación y se tuvo la guía de observación como instrumento, además se usó los softwares Excel y SPSS en sus últimas versiones. Entre los resultados se logró determinar que existe una relación de forma significativa entre juegos didácticos y aprendizaje de las matemáticas esto corroborado con Rho de Spearman = 0,817 y p-valor=0,000 < 0,05, esto indica que a más juego didáctico también es mejor el aprendizaje de las matemáticas en los infantes de cinco años.

ABSTRACT

The main purpose of the research was to determine the relationship between didactic games and learning mathematics in five-year-old children from Educational Institution No. 322, Barranca, 2022. The research was of a basic type, with a non-experimental design, descriptive and transactional correlational. The sample population was administered to 22 five-year-old infants. The technique to collect the data was used observation and the observation guide was used as an instrument, in addition the Excel and SPSS software was used in its latest versions. Among the results, it was possible to determine that there is a significant relationship between didactic games and learning mathematics, this was corroborated with Spearman's $Rho = 0.817$ and $p\text{-value} = 0.000 < 0.05$, this indicates that the more didactic game is also better. Mathematics learning in five-year-olds.

INTRODUCCIÓN

En el estudio se consideró como antecedentes las siguientes investigaciones:

Rojas (2019) estudio una tesis con la finalidad de relacional entre el juego lúdico y las Matemáticas en infantes de cinco años de una entidad educativa de San Martín de Porras. El estudio fue correlacional, descriptivo. Con una población de 56 infantes de cinco años y muestra 21. Como técnica la observación y como instrumento una guía para observar. Entre los resultados indica un $Rho = 0.469$, esto indica la existencia de una correlación positiva, pero de nivel moderado.

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 población. Entre los resultados se corrobora que 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.

Cotrina (2021) estudio una tesis con el propósito de describir el juego didáctico en infantes de 03 y 04 añitos de una entidad educativa de Piura del 2019. El estudio fue descriptivo no experimental y transaccional. La población muestral fueron 19 infantes. La observación fue la técnica y como instrumento tuvimos una lista para cotejar. Entre los resultados podemos afirmar que el 49,71% desarrollo el juego denominado didáctico, el 50,29% no realizan adecuadamente.

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, mientras que en el aspecto planificación el 50% en B, además ejecución, y evaluación en inicio y logrado el 37.5%.

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.

En cuanto el fundamento teórico tenemos a:

Sobre 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, es:

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, son:

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 divertidos y alegres 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 juegos conocidos tales como el sudoku, solitario de cartas, el crucigrama, el juego de cartas 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 sensomotora 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.

Sobre la 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

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, son:

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 2, 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 estudio se justificó por las siguientes razones:

El estudio fue de suma importancia porque se determinó la relación entre los juegos didácticos y las competencias de las matemáticas en los educandos de cinco años en la Institución Educativa N°322, Barranca- 2022, porque existe una resistencia

hacia el aprendizaje de las matemáticas por parte de los educandos y muchas quejas por los padres de familia, argumentando que sus hijos no aprenden.

El estudio se realizó para profundizar y ampliar los conocimientos sobre el uso de los juegos didácticos y su relación con el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N°322, 2022, para luego tomar decisiones oportunas y pertinentes sobre la educación.

El beneficio social del estudio recae a los infantes de cinco años porque se realizó 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 consistió en brindar una información actualizada, resultados bien fundamentados, con una metodología de investigación funcional, e instrumentos validados y confiables, que servirán para las futuras investigaciones, además el estudio queda como para 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 las habilidades cognitivas innatas similares la diferencia 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 los juegos didácticos y aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022?

La definición conceptual, se plantea a continuación:

Sobre la variable 1, juego didáctico, 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.

Además, sobre la variable 2, aprendizaje de las 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 cual cumple a la vez un rol esencial dentro del desarrollo del conocimiento que conlleva el ser humano.

Definición operacional, se detalla a continuación:

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: Bajo= [15-25], Regular= [26-35] y Alto= [36-45].

La variable 2, competencias matemáticas se operacionaliza 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]

En seguida, las variables del presente estudio se operacionalizaron que se detalla a continuación:

Tabla 1

Operacionalización de la variable 1: Juegos didácticos

Variable	Dimensión	Indicador	Ítem
Juegos didácticos	Juego intelectual	Motivación	1.
		Construcción de aprendizaje	2.
			3.
			4.
			5.
	Juego social	Motivación	6.
		Construcción de aprendizaje	7.
			8.
			9.
			10.
	Juego motor	Motivación	11.
		Construcción de aprendizaje	12.
			13.
			14.
			Evaluación y Reflexión

Tabla 2

Operacionalización de la variable 2: Aprendizaje de las matemáticas.

Variable	Dimensión	Indicador	Ítem
Competencias matemáticas	Resuelve problemas de cantidad	Traducción de cantidad	1.
		Comprensión de número y operación	2.
		Estrategia para estimar y calculo	3.
		Argumento de afirmación sobre número y operación.	4.
		Diseña considerando la forma y su transformación.	5.
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Comprensión de forma y relación geométrico.	6.
		Estrategia para ubicarse en el espacio.	7.
		Argumentación sobre relación geométrica.	8.
			9.
			10.

La hipótesis del estudio fue:

Los juegos didácticos se relacionan significativamente con el aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022.

Los objetivos del estudio, fueron:

Objetivo general fue: Determinar la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022.

Objetivos específicos, son los siguientes:

Describir el nivel de uso de los juegos didácticos en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022.

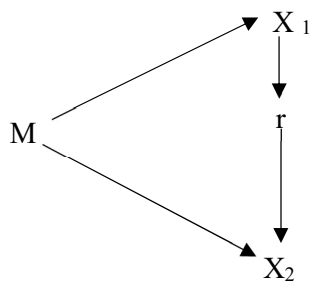
Detallar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022.

METODOLOGÍA

Fue básico el tipo de estudio, por lo que la finalidad primordial fue establecer relación luego de ampliar y profundizar los saberes sobre los juegos didácticos y aprendizaje de las matemáticas, al respecto Carrasco (2 009), expresa que el estudio denominado básico o teórico se desarrollan con la finalidad de realizar la producción, ampliación y profundización nuevos sobre una área temática de las ciencias.

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 el estudio se utilizó el siguiente esquema:



Donde:

M: Muestra.

x^1 : Observación de la variable 1, Habilidades Sociales.

x^2 : Observación de la variable 2, Convivencia Escolar.

r: Rho de Spearman

Además, la población está conformada por todos los niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022, es decir la población muestral fue no

probabilístico intencional conformada por 22 niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022, que se describe a continuación:

Tabla 3

Población muestral del estudio

Infantes de cinco años	
Aula	Cantidad
Niñas	13
Niños	09
Total	22

Fuente: Nomina de matrícula 2022.

La técnica del presente estudio fue la observación al respecto Carrasco (2 013) expresa que esta técnica tiene la finalidad de registrar la característica, propiedad y/o cualidad de los investigados. La observación como técnica fue administrado a los infantes de cinco años de nivel inicial de una Entidad Educativa N°322, Barranca, 2022.

En la presente investigación se utilizó como instrumento dos guías para observar en ellos para medir los juegos didácticos y la otra guía para el aprendizaje de las matemáticas de los infantes de cuatro años de nivel inicial de una Entidad Educativa N°322, Barranca, 2022. En seguida, se describe:

Instrumento 1: Guía de observación 1: Los juegos didácticos, este instrumento se administró a 22 en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022. 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 fue 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

Instrumento 1: Guía de observación 2, Aprendizaje de las Matemáticas, este instrumento se administró a los 22 en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022. La guía de observación de Aprendizaje de las Matemáticas

consta de 10 ítems y abarca las 2 dimensiones de la variable, y la duración de su aplicación fue 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

La validación de los instrumentos de recolección de información se dio con las siguientes profesionales que se detallan a continuación:

Tabla 4

Evaluación de juicio de expertos para la variable 1: Juego didáctico 2: Aprendizaje de las matemáticas.

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

También, el instrumento se aplicó a diez infantes que se denominó como muestra piloto. Luego se calculó el Alpha de Cronbach lo cual resultó $\alpha= 0,852$ y $0,863$ lo que indican una buena fiabilidad del instrumento de recolección de información, es decir es confiable y aplicable, como se detalla a continuación:

Tabla 5

Confiabilidad Alfa de Cronbach

Variable	Estadísticas de fiabilidad	
	Alfa de Cronbach	N de elementos
Juego didáctico	$\alpha= 0,915$	15
Aprendizaje de las matemáticas	$\alpha= 0,910$	10

El procesamiento y el análisis de los datos consistió en registrar, realizar el agrupamiento, representación e interpretación de la información con el propósito de

detallar los hallazgos de la investigación, sobre esto Bernal (2 010) expresa que procesamiento de información conste en realizar la agrupación de información en tabla y/o figura además en seguida ser interpretado y evidenciado los resultados del estudio.

Se construyo tabla y figura estadísticos descriptivos e inferenciales que evidencia los resultados de la investigación, esto se detalla a continuación.

Tabla 6

Estadístico para procesamientos de los datos

Estadística descriptiva	Estadística inferencial
Tabla y figura de frecuencia absoluta y porcentual.	Rho de Spearman

RESULTADOS

La investigación se denominó “Juegos didácticos y aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022” el resultado del estudio 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	%
Bajo	1	4,55
Regular	17	77,27
Alto	4	18,18
Total	22	100,00

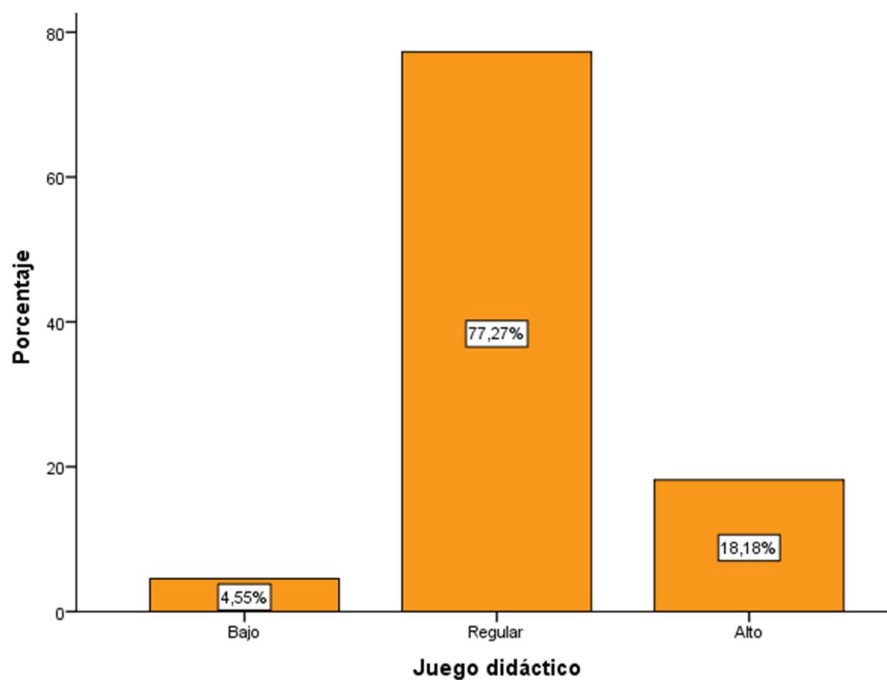


Figura 1: *El nivel de uso de los juegos didácticos en niños de cinco años.*

Sobre la frecuencia de uso de los juegos didácticos en educandos de cinco años en la tabla 7 y figura 1, se evidencia lo siguiente: el 4,55% de infantes observados

se ubican en nivel bajo, mientras que el 77,27% en nivel regular y el 18,18% en alto, en tal sentido, la mayoría de los educandos infantiles se ubican en nivel regular de uso de los juegos didácticos.

Tabla 8

El nivel de aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años

Nivel	N	%
En inicio	1	4,55
En proceso	15	68,18
En logrado	6	27,27
Total	22	100,0

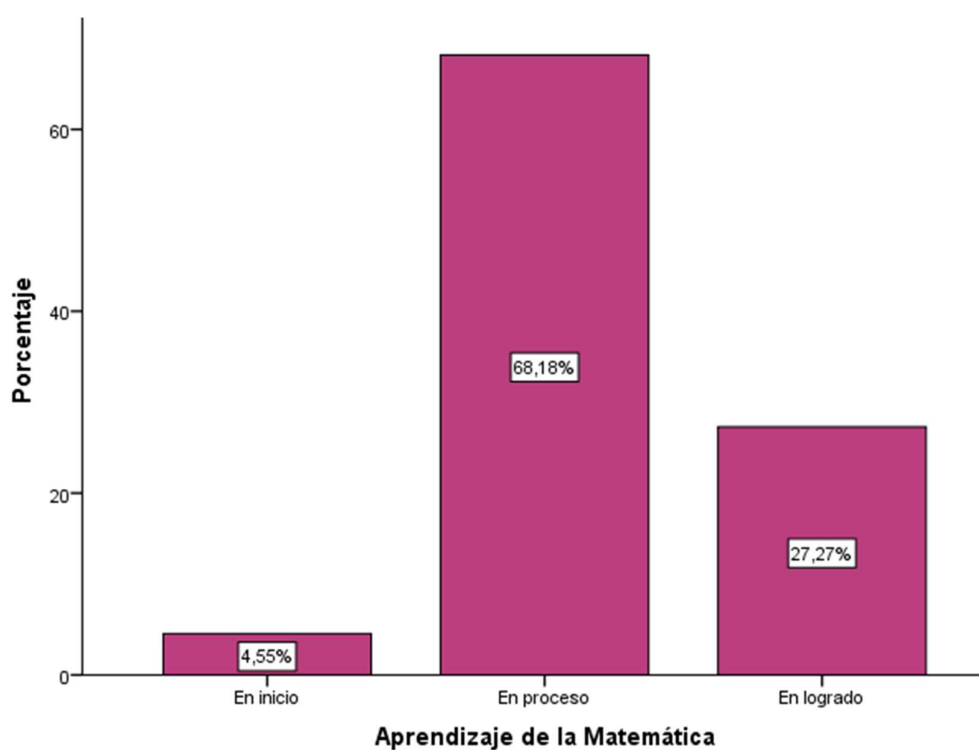


Figura 2: *El nivel de aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años.*

Sobre el nivel de *aprendizaje de las matemáticas* en educandos de cinco años en la tabla 8 y figura 2, se evidencia lo siguiente: el 4,55% de infantiles observados se

ubican en nivel inicio, mientras que el 68,18% en proceso y el 27,27% en logrado, en tal sentido, la mayoría de los educandos infantiles se ubican en nivel proceso de aprendizaje de la matemática.

La prueba de hipótesis, fue como se detalla:

Tabla 9

Correlación entre juego didáctico y aprendizaje de la matemática en educandos de cinco años.

		Correlaciones		
			Juegos didácticos	Aprendizaje de la matemática
Rho de Spearman	Juegos didácticos	Coeficiente de correlación	1,000	,817**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	22	22
	Aprendizaje de la matemática	Coeficiente de correlación	,817**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

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

Sobre la relación entre juego didáctico y aprendizaje de la matemática en educandos de cinco años de una institución educativa N°322, Barranca, 2022, en tabla 9 del estudio, se acepta la hipótesis de investigación (Rho de Spearman = 0,817 y p-valor=0,000 < 0,05), entonces, se puede afirmar que, a mayor uso de juego didáctico, también es mejor el aprendizaje de la matemática.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

En el estudio se logró obtener los resultados relevantes que a continuación se analiza y se discute con los hallazgos de los investigadores citados en los antecedentes, que a continuación se detalla:

Al determinar la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022, en el cual se acepta la hipótesis de investigación (Rho de Spearman = 0,817 y p-valor=0,000< 0,05), entonces, se puede afirmar que, a mayor uso de juego didáctico, también es mejor el aprendizaje de la matemática, lo que se coincide con los hallazgos de Vela (2020) entre los resultados se corrobora que existe una relación significativa p-valor=0.01, con Rho de Spearman $r=0.70$ esto indica una relación alta, positiva y significativa, así como también Rojas (2019) en los resultados indica un Rho= 0.469, esto indica la existencia de una correlación positiva, pero de nivel moderado, mientras que Cusi (2019) entre sus 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 en el presente párrafo se afirma que a mayor uso de juego didáctico, también es mejor el aprendizaje de la matemática.

Al describir el nivel de uso de los juegos didácticos en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022, en lo que se evidencia lo siguiente: el 4,55% de infantes observados se ubican en nivel bajo, mientras que el 77,27% en nivel regular y el 18,18% en alto, en tal sentido, la mayoría de los educandos infantes se ubican en nivel regular de uso de los juegos didácticos, lo que coincide con los hallazgos de Fernández (2022) entre los resultados fue el 27,00% en el juego siempre participan, el 50,00% a veces y el 23,00% nunca, mientras que el Cotrina (2021) entre los resultados podemos afirmar que el 49,71% desarrollo el juego denominado didáctico, el 50,29% no realizan adecuadamente, así como Cusi (2019) indica que el 75,9% usan los juegos didácticos de forma adecuado, el 13,8% desarrollan un poco adecuado y 10,3% usan de forma inadecuado, por lo tanto, bajo lo indicado en líneas arriba en el presente párrafo se afirma que la mayoría de los educandos infantes se

ubican en nivel regular de uso de los juegos didácticos.

Al detallar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022, lo que se evidencia que el 4,55% de infantes observados se ubican en nivel inicio, mientras que el 68,18% en proceso y el 27,27% en logrado, en tal sentido, la mayoría de los educandos infantes se ubican en nivel proceso de aprendizaje de la matemática; lo que coincido con los hallazgos de Cusi (2019) entre sus resultados se obtuvo el 69,0% tienen un logro satisfactorio, el 24.1% educandos se ubican en proceso, y el 6,9% en nivel proceso en el aprendizaje de las matemáticas, así como Tantaquispe (2022) entre los resultados se asevera que el 50% logra A, mientras que en el aspecto planificación el 50% en B, además ejecución, y evaluación en inicio y logrado el 37.5%, por lo tanto, bajo lo indicado en líneas arribas del presente párrafo se afirma que la mayoría de los educandos infantes se ubican en nivel proceso de aprendizaje de la matemática.

CONCLUSIONES

A continuación, detallamos las conclusiones:

1. Se determina la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022, en el cual se acepta la hipótesis de investigación (Rho de Spearman = 0,817 y p -valor=0,000 < 0,05), entonces, se puede afirmar que, a mayor uso de juego didáctico, también es mejor el aprendizaje de la matemática.
2. Se describe el nivel de uso de los juegos didácticos en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022, en ello se afirma que el 4,55% de infantes observados se ubican en nivel bajo, mientras que el 77,27% en nivel regular y el 18,18% en alto, en tal sentido, la mayoría de los educandos infantes se ubican en nivel regular de uso de los juegos didácticos.
3. Se detalla el nivel de aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022, en ello se afirma que se evidencia que el 4,55% de infantes observados se ubican en nivel inicio, mientras que el 68,18% en proceso y el 27,27% en logrado, en tal sentido, la mayoría de los educandos infantes se ubican en nivel proceso de aprendizaje de la matemática.

RECOMENDACION

A continuación, se detallan las recomendaciones:

- Al director y los docentes se sugiere elaborar un plan de sensibilización para mejorar el uso de los juegos didácticos y aprendizaje de las matemáticas de los infantes de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022., para ello se recomienda a planificar, ejecutar, monitoreo y evaluar para mejorar la educación de los infantes.
- Se sugiere al director de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022 difundir los resultados de la investigación con la finalidad de concientizar a la comunidad educativa con la finalidad de sensibilizar la mejora de los aprendizajes de los infantes.
- Se recomienda a proseguir con las investigaciones para ampliar y profundizar la investigación sobre la relación entre juego didáctico y el aprendizaje de las matemáticas en los infantes de cinco años de nivel inicial.

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
- 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

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>

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=2ahUKEwiB8IPBrT1AhWvIbkGHYIACYQ6AF6BAgGEAI#v=onepage&q=Mor%C3%ADn%20\(2008\).%20Juegos%20did%C3%A1cticos%20en%20la%20etapa%20escolar&f=false](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=2ahUKEwiB8IPBrT1AhWvIbkGHYIACYQ6AF6BAgGEAI#v=onepage&q=Mor%C3%ADn%20(2008).%20Juegos%20did%C3%A1cticos%20en%20la%20etapa%20escolar&f=false)

Rojas, K. (2019). *Juego Lúdico Matemático en el Desarrollo de Competencias y Capacidades Matemáticas en Niños de 5 Años De La I.E.I. N° 676 San Martin de Porras- Amay. (Tesis para optar licenciatura de pregrado)*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/3592/KATIA>

-ROJAS-JUEGO-LUDICO-MATEMATICO-FINAL-
1%20corregido.pdf?sequence=1&isAllowed=y

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>

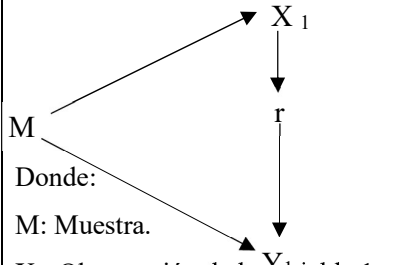
ANEXO

MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

TÍTULO: Juegos didácticos y aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES
¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022?	<p>Objetivo general. Determinar la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022.</p> <p>Objetivos específicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Describir el nivel de uso de los juegos didácticos en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022. – Detallar el nivel de aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022. 	<p>Los juegos didácticos se relacionan significativamente con el aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022.</p>	<p>Variable 1: Juegos didácticos</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos intelectuales - Juegos sociales - Juegos motores <p>Variable 2: Aprendizaje de Matemática</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resuelve problemas de cantidad - Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLÓGICA

TIPO, ENFOQUE Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TECNICAS E INSTRUMENTOS	TRATAMIENTO ESTADISTICO.
<p>Tipo: Básica</p> <p>Enfoque: Cuantitativo.</p> <p>Diseño: No experimental, correlacional descriptivo de corte transaccional.</p> <p>En el estudio se utilizo el siguiente esquema:</p>  <p>Donde: M: Muestra. X₁: Observación de la variable 1. Y₁: Observación de la variable 2. r: Rho de Spearman (X₁ Y₁)</p>	<p>La muestra está conformada por 22 niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022.</p> <p>Muestreo: No probabilístico intencional.</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Guía de observación 1: Juego didáctico Guía de observación 2: Aprendizaje de Matemática.</p>	<p>Estadística descriptiva Tablas y figuras de frecuencia absoluta y porcentual.</p> <p>Estadística Inferencial. Rho de Spearman.</p>

Guía de observación

Juego didáctico

Dim.	Ítem	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
Juego intelectual	1. ¿Al proponerse el juego 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?			
Juego social	6. ¿Se organiza con sus pares para jugar, expresando entusiasmo?			
	7. ¿Construye acuerdos de forma democrática 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?			
Juego motor	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?			
Sub total				
Total				

Baremación
Juegos didácticos

Niveles	Intervalo
Bajo	[15-25]
Regular	[26-35]
Alto	[36-45]

CALIFICATIVO:

NIVEL	PUNTAJE

Guía de observación
Aprendizaje de las matemáticas

Dim	Ítem	En inicio (1)	En proceso (2)	En logrado (3)
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 problemas de forma, movimiento y	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

Aprendizaje de la matemática

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

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,915	15

Guía de observación: Aprendizaje de la matemática

Tabla
Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
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: Juegos didácticos y aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022

2. INVESTIGADOR: Pantoja ~~Gutierrez~~ Grecia Yaneth

3. OBJETIVO GENERAL: Determinar la relación entre los juegos didácticos y aprendizaje de las matemáticas de niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022.

4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:

La población es la totalidad de 22 niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022.

5. TAMAÑO DE LA MUESTRA: Población muestra está conformada por 22 niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022.

6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Fichas de observación 1: Juego didáctico.

Fichas de observación 2: Aprendizaje 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		

	Evaluación y Reflexión	8. ¿Demuestra la práctica de habilidades sociales al jugar?	X		X		X		X			
		9. ¿Menciona qué parte del juego le gustó y cual 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 2022



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 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 comprensión de 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, 2 de AGOSTO del 2022



Mg. Esther Gloria Zuluaga Trujillo

DNI: 42958863

			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 2022



Mg. Castillo Asencios Cinthya Ines.

DNI: 41912912

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	
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, 12 de agosto del 2022



 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 2022



Mg. Mg. Luz Amanda Bailón Huerta

DNI: 15860017

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 comprensión de 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		

OPINION DE APLICABILIDAD

El instrumento es aplicable.

Lugar y fecha:

Barranca, 2 de AGOSTO del 2022



Mg. Mg. Luz Amanda Bailón Huerta
DNI: 15860017

BASE DE DATOS

	Uso de juegos didácticos																Aprendizaje matemáticas										
	Juegos intelectuales					Juegos Sociales											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	PUN	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	PUN
1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	25	3	2	1	1	2	1	1	2	2	1	16
2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	32	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	19
3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	38	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	25
4	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	39	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	25
5	2	2	1	1	1	3	2	2	2	2	1	1	1	1	3	25	2	2	1	2	2	1	1	1	3	2	17
6	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	31	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	17
7	2	3	3	3	2	2	2	1	1	2	2	3	3	2	2	33	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21
8	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	35	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	24
9	2	2	1	1	1	2	3	3	3	2	3	1	1	1	2	28	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	26
10	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	1	2	3	2	3	35	2	2	1	1	1	3	2	2	2	2	18
11	2	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	3	3	2	2	31	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21
12	3	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	31	2	3	3	3	2	2	2	1	1	2	21
13	2	2	1	1	1	2	2	2	3	2	3	1	1	1	2	26	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	23
14	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	1	2	3	2	2	29	2	2	1	1	1	2	3	3	3	2	20
15	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	36	2	2	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	37	2	3	3	3	2	2	2	1	1	1	20
17	2	2	1	1	1	3	2	3	2	3	3	1	1	1	3	29	3	2	3	2	2	2	2	1	1	2	20
18	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	28	2	2	1	1	1	2	2	2	3	2	18
19	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	1	3	2	2	34	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	19
20	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	37	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	24
21	2	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	2	3	2	2	30	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21
22	3	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	31	2	3	3	3	2	2	2	1	1	2	21

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
PANTOJA GUTIERREZ GREGIA YANETH		71518153	gregia_03079@hotmai.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
JUEGOS DIDÁCTICOS Y APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 322, BARRANDA, 2022.			
5. Programa Académico			
EDUCACIÓN INICIAL			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público* (info@repositorio.usp.edu.pe/Access)		<input type="checkbox"/> Acceso restringido* (info@repositorio.usp.edu.pe/restricted/Access/)	
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

A. Originalidad del Archivo Digital

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

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS¹

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.²

Huella Digital



Yaneth Pantoja

Firma

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	06	11	23

Importante

1. Para la inscripción de Propiedad Intelectual (PI) en el Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 18, inciso 3.3. Ley N° 30025 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 009-2015-PCM.
2. Si el autor otorga el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva para que se pueda hacer uso de forma libre y gratuita en el Repositorio Institucional Digital. Asimismo, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva y en el marco de la Ley 822.
3. En caso de que el autor otorga el tipo de acceso restringido, otorgará su publicación en el Repositorio Institucional Digital de acuerdo a la Ley 822 y a la Ley 30025.
4. La Universidad San Pedro otorga el tipo de acceso restringido de acuerdo a la Ley 822 y a la Ley 30025.
5. La Universidad San Pedro otorga el tipo de acceso restringido de acuerdo a la Ley 822 y a la Ley 30025.
6. Según el artículo 18 del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales (RNT), la Universidad, Instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar los trabajos de investigación e innovaciones, incluyendo los resultados de investigación, presentando el tipo de acceso abierto o restringido, los cuales serán publicados en el Repositorio Digital (RDI) de la Universidad San Pedro.

Nota: En caso de faltar en los datos, se procederá de acuerdo a la Ley 30025 art. 33, inciso 3.3.

Juegos didácticos y aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa N°322, Barranca, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

29%	28%	%	14%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	8%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	5%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	

		1 %
10	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	1 %
11	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
12	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	www.pais.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
15	"Las TIC como factor dinamizador del proceso de Enseñanza-Aprendizaje en las etapas formativas básicas en la Comunidad Valenciana, con el apoyo del Aprendizaje- Servicio", 'Universitat Politecnica de Valencia' Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	www.rte.espol.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.udea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

19	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	biblio3.url.edu.gt Fuente de Internet	<1 %
22	manglar.uninorte.edu.co Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.upsjb.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	www.archdaily.pe Fuente de Internet	<1 %
25	www.emagister.com.co Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo