

**UNIVERSIDAD CATOLICA DE TRUJILLO**  
**BENEDICTO XVI**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN INICIAL**



RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y LA COMPETENCIA MATEMÁTICA  
RESUELVE PROBLEMAS EN NIÑOS DE INICIAL EN UNA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TAMBOGRANDE, 2023  
TESIS PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

**AUTORA**

Br. Márquez Cruz Luz Victoria

**ASESORA**

Dra. Jara Araujo Milagros Melisa

<http://Orcid.org/0000-0003-3901-308X>

**LINEA DE INVESTIGACIÓN**

Agentes y Procesos de Orientación, Formación y Desarrollo Profesional

**TRUJILLO – PERÚ**

**2023**

# PÁGINAS PRELIMINARES

## INFORME DE ORIGINALIDAD

informe

### INFORME DE ORIGINALIDAD

|                     |                     |               |                         |
|---------------------|---------------------|---------------|-------------------------|
| <b>15%</b>          | <b>15%</b>          | <b>1%</b>     | <b>%</b>                |
| INDICE DE SIMILITUD | FUENTES DE INTERNET | PUBLICACIONES | TRABAJOS DEL ESTUDIANTE |

### FUENTES PRIMARIAS

|          |  |               |
|----------|--|---------------|
| <b>1</b> | <b>repositorio.uct.edu.pe</b><br>Fuente de Internet          | <b>5%</b>     |
| <b>2</b> | <b>repositorio.ucv.edu.pe</b><br>Fuente de Internet          | <b>2%</b>     |
| <b>3</b> | <b>repositorio.unap.edu.pe</b><br>Fuente de Internet         | <b>2%</b>     |
| <b>4</b> | <b>repositorio.ulasamericas.edu.pe</b><br>Fuente de Internet | <b>2%</b>     |
| <b>5</b> | <b>hdl.handle.net</b><br>Fuente de Internet                  | <b>1%</b>     |
| <b>6</b> | <b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b><br>Fuente de Internet    | <b>&lt;1%</b> |
| <b>7</b> | <b>repositorio.undac.edu.pe</b><br>Fuente de Internet        | <b>&lt;1%</b> |
| <b>8</b> | <b>repositorio.uladech.edu.pe</b><br>Fuente de Internet      | <b>&lt;1%</b> |
| <b>9</b> | <b>repositorio.upla.edu.pe</b><br>Fuente de Internet         | <b>&lt;1%</b> |

## **AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

Excmo. Mons. Héctor Cabrejos Vidarte, OFM

**Arzobispo Metropolitano de Trujillo**

**Fundador y Gran Canciller**

Dr. Miranda Díaz Luis Orlando

**Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI**

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

**Vicerrectora Académica**

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

**Decana de la Facultad de Humanidades**

Dr. Ena Cecilia Obando Peralta

**Vicerrectora Académico(e) de Investigación**

Dra. Reategui Marín Teresa Sofía

**Secretaria General**

## CONFORMIDAD DEL ASESOR

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Dra. Milagros Melisa Jara Araujo, con DNI N°80511957 como asesor del trabajo de investigación titulado: **RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y LA COMPETENCIA MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS EN NIÑOS DE INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TAMBOGRANDE, 2023**, desarrollada por Márquez Cruz Luz Victoria con DNI 43106315, considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades.

Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



.....  
Dra. Milagros Melisa Jara Araujo

Trujillo, 27 julio del 2023

## **DEDICATORIA**

La presente tesis está dedicada a Dios, ya que gracias a él he logrado concluir mi carrera, a mi hijo Jesús de los Ángeles que aunque no este físicamente conmigo, sé que desde el cielo siempre me cuida y me guía para que todo salga bien, a mi hijo Carlos David que fue mi fuente de inspiración, mi mayor motivación para nunca rendirme y llegar hacer un ejemplo para él, a mi hija Oriana Guadalupe que fue quien me acompañó al culminar esta bonita carrera que elegí, a mi madre por cuidar de mi hijo mientras no estaba a su lado y a mi esposo por sus palabras, su confianza, su amor y por brindarme el tiempo necesario para realizarme profesionalmente, a mis amigas compañeras y a todas aquellas personas que de una u otra manera han contribuido para el logro de mi objetivo.

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer primero a Dios porque me dio el don de la perseverancia para alcanzar mi meta.

A la universidad que me abrió las puertas para realizarme profesionalmente y a mi asesora la doctora Milagros Melisa Jara Araujo.

A la Hermana. Marleny Bardales Raymundo, por su amor, su confianza brindada y permitirme ser parte de su equipo de Fé y Alegría.

A mis compañeras ya que con ellas vivimos los buenos y malos momentos que solo se viven en la universidad y que con algunas más que compañeras fuimos y seremos verdaderamente amigas.

**Luz Victoria**

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Luz Victoria Márquez Cruz con DNI 43106315, egresada de la Facultad de Humanidades de la carrera profesional de Educación Inicial, de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la facultad de Humanidades de la citada Universidad para la elaboración y sustentación del trabajo de investigación titulado: Relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023; la que consta de un total de 90 páginas, en las que se incluye tablas y figuras, más un total de 43 páginas en anexos.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación.

Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 15%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.



---

DNI: 43106315

## Índice

|   |      |
|---|------|
| Carátula  |      |
| PÁGINAS PRELIMINARES .....                                      | ii   |
| INFORME DE ORIGINALIDAD .....                                   | ii   |
| AUTORIDADES UNIVERSITARIAS .....                                | iii  |
| CONFORMIDAD DEL ASESOR .....                                    | iv   |
| DEDICATORIA .....   | v    |
| AGRADECIMIENTO.....   | vi   |
| DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....                               | vii  |
| Índice.....   | viii |
| ÍNDICE DE TABLAS .....  | ix   |
| ÍNDICE DE FIGURAS.....  | x    |
| RESUMEN.....  | xi   |
| ABSTRACT.....   | xii  |
| I. INTRODUCCIÓN .....   | 1    |
| II. METODOLOGÍA .....   | 13   |
| 2.1 Enfoque .....   | 13   |
| 2.2 Diseño de investigación .....                               | 13   |
| 2.3 Población, muestra y muestreo.....                          | 14   |
| 2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos .....            | 14   |
| 2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información..... | 15   |
| 2.6 Aspectos éticos en investigación.....                       | 15   |
| III. RESULTADOS.....  | 17   |
| IV. DISCUSIÓN .....   | 25   |
| V. CONCLUSIONES .....   | 29   |
| VI. RECOMENDACIONES .....                                       | 30   |
| REFERENCIAS .....   | 31   |
| ANEXOS.....   | 37   |
| Anexo 1: Instrumento de recolección de la información .....     | 37   |
| Anexo 2: Ficha técnica.....                                     | 41   |
| Anexo 3: Operacionalización de variables.....                   | 52   |
| Anexo 4: Carta de presentación .....                            | 54   |
| Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad.....      | 55   |
| Anexo 6: Consentimiento informado .....                         | 56   |
| Anexo 7: Asentimiento informado.....                            | 57   |
| Anexo 8: Matriz de consistencia .....                           | 54   |



## ÍNDICE DE TABLAS

|  |    |
|--|----|
| Tabla 1 Nivel de la dimensión juego de roles en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023.....   | 17 |
| Tabla 2 Nivel de la dimensión juegos tradicionales en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023 .....  | 18 |
| Tabla 3 Nivel de la dimensión comparación de objetos de la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023 .....        | 19 |
| Tabla 4 Nivel de la dimensión seriación de objetos y formas de la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023 ..... | 20 |
| Tabla 5 Nivel de la dimensión numeración de objetos de la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023 .....         | 21 |
| Tabla 6 Prueba de normalidad de las variables de estudio.....  | 22 |
| Tabla 7 Correlación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023 .....                           | 22 |
| Tabla 8 Correlación entre el juego de roles y la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023                        | 23 |
| Tabla 9 Correlación entre el juego tradicionales y la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023                   | 24 |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|  |    |
|--|----|
| Figura 1 Nivel de dimensión juego de roles en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023 .....  | 17 |
| Figura 2 Nivel de la dimensión juegos tradicionales en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023 .....   | 18 |
| Figura 3 Nivel de la dimensión comparación de objetos de la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023 .....       | 19 |
| Figura 4 Nivel de la dimensión seriación de objetos y formas de la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023..... | 20 |

## RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo: Determinar la relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Fue un estudio con metodología de tipo básica, de enfoque cuantitativo, con diseño correlacional, no experimental y de un solo corte transversal. Apoyándose en una muestra de 23 estudiantes del nivel inicial. Los resultados fueron los siguientes: Existe una correlación significativa y directa entre la variable juego y la variable de competencia matemática resuelve problemas. Considerando a  $p=0.01 < 0.05$  y un resultado de Rh Spearman de 0.647. Entonces: a mayor juego se incrementa la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial. La variable juego en su dimensión juego de roles, la mayoría de los niños se ubican en la categoría de casi nunca con 47.8%. La variable de competencia matemática resuelve problemas: la comparación de objetos y formas, la mayoría de los niños se ubican en la categoría de nunca con 43.5%. Se sugiere a los padres de familia incluir en casa juegos para que sus menores hijos fortalezcan sus capacidades de resolución de problemas de matemática, que les permita convertirse en capaces de crear soluciones y tomar sus propias decisiones.

Palabras claves: competencia matemática, juego, resuelve problemas, roles, seriación

## ABSTRACT

The present study had as objective: To determine the relationship between the game and the mathematical competence solves problems in initial children in an educational institution, Tambogrande, 2023. It was a study with a basic type methodology, of a quantitative approach, with a correlational design, not experimental and single cross section. Leaning on a sample of 23 students of the initial level. The results were as follows: There is a significant and direct correlation between the game variable and the problem-solving mathematical competence variable. Considering  $p=0.01 < 0.05$  and an Rh Spearman result of 0.647. So: the greater the game, the mathematical competence increases, it solves problems in children of the initial level. The game variable in its role play dimension, most of the children are located in the category of almost never with 47.8%. The variable of mathematical competence solves problems: the comparison of objects and shapes, most of the children are located in the category of never with 43.5%. It is suggested that parents include games at home so that their youngest children can strengthen their abilities to solve mathematical problems, which allows them to become capable of creating solutions and making their own decisions.

Keywords: mathematical competence, game, solve problems, roles, seriation

## I. INTRODUCCIÓN

Hoy, en las escuelas del nivel inicial, no basta con ofrecer simplemente un aprendizaje basado en contenidos en matemáticas sin el uso de estrategias de aprendizaje o aplicaciones pedagógicas y educativas. Para ello, se estudia para lograr un aprendizaje significativo, es decir, potenciar los programas educativos que se utilizan en las escuelas del nivel inicial para promover el aprendizaje de una manera sencilla, divertida, activa y participativa entre pares. La matemática es importante como la ciencia que describe y analiza las frecuencias y cantidades, el espacio y las formas. Asimismo las relaciones y los cambios que se susciten en esas relaciones porque con ello se contribuye a resolver los problemas cuantitativos (Delgado y García, 2022).

Considerando la capacidad evaluativa a nivel internacional del conocimiento y las fortalezas de los alumnos en el campo de las matemáticas arrojó como resultado lo siguiente: en las jurisdicciones de Singapur describió 564 puntos, mientras que en Japón se obtuvo el segundo lugar con 516 de puntaje, siendo promedio de 490 entre estos países, que se determinó como un nivel excelente para la prueba de matemáticas. Especialmente en América Latina, Perú ocupa el penúltimo lugar con una puntuación de 387. Esto quiere decir que nuestro país aún está lejos del nivel promedio fijado por la entidad cooperativa que vela el desarrollo económico (Palacios, 2022).

En el proceso de lograr los objetivos educativos, la tarea más difícil en cualquier país es adaptarse a la estructura y el proceso de diferentes propiedades ambientales, así como la diversidad multicultural y multicultural para la diversidad para lograr una educación generalizada. Por lo tanto, se debe formular una política educativa clara para administrar el método (Vosniado et al., 2021).

En América Latina, se realizó un estudio sobre el desempeño de los maestros. Su desempeño fue señalar la calidad de la educación del profesor del niño en el nivel inicial y en la respuesta, es decir, el objetivo aún no ha resuelto la adquisición de servicios de aprendizaje con capacidad de justicia y que influyen en la política, la cultura social, la ciencia, la ciencia y los factores técnicos. Para ello, los profesores jóvenes necesitan utilizar herramientas que permitan a los estudiantes aprender mejores habilidades de enseñanza a través

de juegos. Se reconoce como una importante necesidad educativa de los menores (Escribano, 2018).

A nivel nacional, el Ministerio de Educación toma en cuenta la educación básica que se brinda a los estudiantes peruanos en los diferentes niveles y ciclos para brindar un apoyo educativo con un enfoque basado en competencias, lo que significa que los alumnos en su trayectoria escolar deben utilizar diferentes estrategias para resolver problemas, desarrollar niveles de aprendizaje cognitivo, motor, emocional y social con el fin de maximizar su potencial de conocimientos, habilidades y actitudes. (Minedu, 2018).

En cuanto a las habilidades de capacidad en el área de matemáticas, se identificó diversas calificaciones de trayectoria mundial, nacional y local, que describieron el rendimiento bajo de los alumnos, en particular, el nivel promedio de la Oficina de Medición de la Calidad Docente PISA de la UCM Perú es de 400 con los siguientes resultados: Por debajo del nivel 1 32.0%, nivel 1 28.3% muestra que los puntajes más altos en las escuelas son más bajos: 223% y nivel 1. (Minedu, 2018).

Por otro lado, la capacidad evaluativa del aprendizaje que menciona sobre el cuarto año de educación siendo satisfactorio en el 30.7%, mientras que en el nivel proceso fue de 40.7% y el nivel de inicio se refirió con el 19.3%. Además se denotó las actividades de competencia de nivel matemático básico. En lo que corresponde a regiones como Huánuco, se encontró el reporte de nivel de satisfacción del 19.2%, con resultado de proceso de 38.8%, iniciando 25.9% y antes de iniciando 16.3%, resultados que aún muestran un bajo rendimiento de aprendizaje de los estudiantes en habilidades matemáticas (ECE, 2018).

Por lo tanto, el bajo nivel matemático de competencia es un desafío para los maestros que encuentran obstáculos para el desarrollo y ejecución de estrategias cognitivas apropiadas para fortalecer las habilidades correspondientes al área, tienen dificultades en la práctica educativa, que se caracteriza por el centro y, a veces, lejos de la realidad estudiantil, como el uso de metales y eventos didácticos en cada contexto (Metas Educativas, 2019).

Según Minedu (2018), dijo que los niños deberían aprender a resolver el problema de las matemáticas, debería ser muy interesante, activo, los niños están felices, disfrutando y manipulando. Por lo tanto, las escuelas peruanas

ofrecen un servicio educativo de nivel matemático con limitaciones en actividades didácticas y lúdicas con objetivos estratégicos relacionados a resultados de calidad para ayudar a los niños a lograr su desarrollo humano, los docentes también deben estar preparados para tratar algún material utilizando una estrategia de aprendizaje, actuando con estrategia de aprendizaje (Las Metas de la Educación, 2021).

A nivel regional se han realizado estudios en escuelas iniciales que describen dificultades en la resolución de situaciones en matemáticas, especialmente en concursos que resuelven tareas cuantitativas. Además, presentan déficits en el reconocimiento de magnitudes o números presentados, y en ocasiones utilizan erróneamente la utilidad de los números con la finalidad de poder agruparlos por cantidades presentadas, y carecen de la capacidad de indicar objetos, como quién va primero o último (Ramos, 2023).

A nivel local, en el distrito de Tambogrande, se ha observado una institución educativa, donde los alumnos del nivel inicial presentaron inconvenientes para resolver ejercicios en matemáticas, especialmente en competencias donde se resuelven problemas cuantitativos. En algunos casos, cuando no tienen la capacidad de reconocer las cantidades o números presentados, confunden los números, agrupan objetos por los números de cantidad presentados y carecen de pistas sobre qué objeto fue el primero o el último.

Todos estos déficits cognitivos que se dan en niños y niñas se deben a la falta de estrategias para lograr el aprendizaje. Por lo tanto, para desarrollar habilidades cognitivas, procedimentales, actitudinales, emocionales y el uso de material didáctico, se planteó parte del estudio de estas variables.

Por lo tanto, el uso de juegos como estrategia de aprendizaje es necesario y propositivo, lo que implica el desarrollo y lograr la resolución cuantitativa competitiva de dificultades de una manera sencilla. Todos estos déficits cognitivos en niños y niñas están relacionados con la falta de estrategias para lograr el aprendizaje.

Como futura licenciada en educación y preocupada por tener el acceso a un servicio de calidad en niños menores de 5 años para investigar la relación que pueda existir entre la aplicación del juego y la competencia denominada resuelve problemas en una institución educativa local. Para revertir la situación

y tener mejores estrategias de aprendizajes que nos permitan dar solución en los problemas de manera sencilla y oportuna que incremente el nivel cognitivo en los niños y niñas que le permitan mejorar sus habilidades.

Dentro de ese contexto, se formula la pregunta general: ¿Cuál es la relación existente entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023?. Y se detalla las interrogantes específicas son las siguientes: ¿Cuál es el nivel del juego en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023?, ¿Cuál es el nivel de la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023?, ¿Cuál es la relación entre el juego de roles y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023?, ¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023?.

Es importante describir la relevancia del presente estudio, en la justificación teórica que se respalda al juego como una forma de aprendizaje para poder desarrollar las habilidades en el nivel matemático en los estudiantes de inicial. Y por ende los resultados existentes se podrán considerar contrastarlos con la teoría del juego denominada teoría estructuralista, comprendiendo que describe la realidad en la que el niño de ajusta y realiza movimiento de los objetos para describir la comprensión cuando realiza la actividad. Asimismo se puede contrastar con la teoría de Gross donde menciona la expresión del juego en la actividad para identificar el deseo de aceptación y protección en la convivencia.

En lo que se refiere a la justificación a nivel práctico, puesto que se respalda ampliamente en la aplicación de herramientas lúdicas en los niños para identificar la capacidad de desarrollo de habilidades y poder resolver problemas de cantidad. Además contribuirá en los niños y niñas para fortalecer capacidades de aprendizaje, desarrollando habilidades cognitivas, procedimentales, actitudinales, emocionales y al utilizar el material didáctico se tendrá la ventaja de fortalecer sus habilidades.

El estudio se justifica a nivel metodológico, ya que se utilizaron instrumentos validados por expertos y también son instrumentos confiables.



Además esto ayudará a los maestros a considerar las referencias lúdicas para fortalecer habilidades en los niños y esto permite que se considere metodológicamente en los planes curriculares de las instituciones educativas tomando como referencias los resultados que servirán como precedentes locales, regionales, nacionales e internacionales.

La justificación a nivel social, describe la importancia de solucionar el problema sobre el déficit de habilidades de aprendizaje en los estudiantes de inicial, siendo ellos los primeros beneficiarios, además de los padres de familia y la comunidad docente, para material las estrategias y la importancia de la utilización lúdica como un hábito diario de aprendizaje.

En ese sentido se planteó el objetivo general: Determinar la relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Y los objetivos específicos fueron los siguientes: Identificar el nivel del juego en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Conocer el nivel de la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Determinar la relación entre el juego de roles y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023.

Mientras que la hipótesis general planteada fue la siguiente: Existe relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Mientras que la hipótesis nula fue: No existe relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023.

Cabe mencionar que las hipótesis específicas fueron las siguientes: Existe relación entre el juego de roles y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Existe relación entre los juegos tradicionales y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023.

Por otro lado, se identificaron diversos estudios internacionales,

nacionales y regionales que fundamentan el presente trabajo y se mencionan como los siguientes antecedentes:

A nivel internacional, se fijó el estudio en Colombia, Vélez y Rodríguez (2023) analizaron la finalidad del uso lúdico y las formas de aprendizaje en el nivel matemática para lograr en los niños la utilidad de herramientas útiles. El método aplicado tuvo un método cualitativo de volumen descriptivo, realizado entrevistas a docentes. Los resultados mostraron que juegos adecuados para razonamiento lógico de niños incluían, crucigramas, adivinanzas, repetición de patrones, manuales de cocina, juegos online y uso de tecnología. Para estimular el pensamiento matemático y lógico en inicial, para concentración a través de diversos juegos que ayudarán a desarrollo. Las definiciones sobre matemáticos promovieron conceptos útiles que permitan expresar a los niños con sus conocimientos y habilidades (Vélez y Rodríguez, 2023).

En Colombia, Carmona (2020) calificó el material como una estrategia didáctica para solucionar los inconvenientes en el nivel matemáticos durante la pandemia en las escuelas. Se realizó con un método de investigación cualitativa tendiente a desarrollar estrategias de orientación en matemáticas. A partir del material específico, como herramienta pedagógica para creación de guías de aprendizaje, enfocándose en desarrollo de habilidades matemáticas. El estudio concluyó que la clave de su éxito fue el uso de recursos y materiales estructurados y no estructurados en el hogar (Carmona, 2020).

El objetivo de Calderón (2019) en Ecuador fue proponer un método para la elaboración de materiales didácticos con elementos reciclados para desarrollar las habilidades lógico matemáticas de los alumnos de inicial de la unidad de educación intercultural bilingüe. La forma de utilizar el método fue explicativa, porque permitió identificar las razones por las cuales los docentes no utilizan materiales reciclados, por lo que diferentes resultados del reciclaje de materiales indican un desarrollo positivo de materiales didácticos. pensamiento matemático (Calderón,2019).

Torres (2019) en Ecuador, determinó el logro de la utilidad de materiales educativos interactivos en aprendizaje de operaciones lógicas y matemáticas en niños del nivel inicial; durante el desarrollo se utilizó el método de aplicación cuantitativa y se realizaron pre y post test. Los resultados mostraron que 78,3% de los niños presentaron déficit en los primeros tres

aspectos del diagnóstico y examen, 0,3% fue en promedio, mientras que las brechas en el seguimiento se redujeron a 39,3% y el promedio aumentó a 55,1%. Por lo que se concluyó que los materiales interactivos de aprendizaje ayudan a fortalecer el aprendizaje de niños de conceptos lógico-matemáticos, además se recomienda planificar y probar nuevos recursos, materiales que ayuden a niños en proceso de construcción de conocimientos (Torres, 2019).

Rodríguez (2018) en Quito, determinó los efectos de acciones de juego para promover el aprendizaje prematemático de los alumnos. El estudio fue cualitativo preexperimental con un nuevo diseño y fue realizado por 37 participantes del Centro de Desarrollo Infantil. Investigó que los maestros incluyen entretenimiento en sus programas, pero no cumplen con el propósito previsto, ya que simplemente entretienen y divierten a los niños, es práctico que maestros revisen las actividades incluidas, especialmente para guiarlos hacia un aprendizaje importante

A nivel nacional, se encontraron los siguientes precedentes: Gutiérrez y Meleán (2023) analizaron la relación entre las herramientas cognitivas y las destrezas en las matemáticas en escuelas iniciales de Lima. El estudio fue de tipo no experimental, transaccional, descriptivo, de análisis correlacional. Los resultados mostraron las habilidades de cognición que promoverán el desarrollo en las actividades de aprendizaje para conducirse en habilidades y desestresas del nivel matemático. Esto permite la adquisición, capacidad de recuperación y puedan codificar la información necesaria para la resolución de problemas

Gonzales (2021) en Abancay, mostró cómo el uso de materiales de educación sobre la naturaleza puede promover la I.E. Niños de 5 años en concurso "Resolución de problemas cuantitativos" en matemáticas, el método fue cuantitativo y tuvo un diseño pre-experimental, La conclusión mostró que desarrollar estas habilidades en los niños. utilizando dicho material, ayudó al desarrollo de capacidad en matemática para que pudieran resolver problemas cuantitativos de manera sencilla y así lograr un aprendizaje significativo

Guzmán (2021) en Cusco realizó un estudio de didácticas específicas que permita el desarrollo de estrategias en menores de cinco años en una escuela. Como resultado del estudio se concluyó respecto al resultado de estrategias para la habilidad matemática que logre el desarrollo con materiales didácticos.

Romero (2019) en Ucayali realizó su tesis sobre resolución de problemas matemáticos utilizando materiales de aprendizaje no estructurados en estudiantes de primaria en San José. Mientras que Solorzano (2018) en Lima desarrolló de competencias matemáticas utilizando materiales específicos en institución educativa. En 2018, el diseño del estudio fue método cuantitativo no experimental que tuvo como objetivo determinar el efecto de materiales de hormigón.

A nivel local, Ramos de Piura (2023) identificó los juegos como formas de aprendizaje, capacidad de desarrollar habilidades y resolución de problemas en menores de cinco años. Se concluyó que la estrategia pudo obtener habilidades en el nivel matemático.

Purisaca (2021) en Piura, estudió los materiales de aprendizaje no estructurados podrían contribuir en el aprendizaje de las formas matemáticas en menores de cuatro años, los resultados muestran que el 53,3% de los niños se encuentran en la etapa inicial, el 40% están en proceso. Se concluye que el material de aprendizaje no estructurado tiene un efecto positivo en el aprendizaje de los niños.

Ortiz (2019) en Piura definió al juego como una habilidad de aprendizaje para el fortalecimiento de la lógica y las capacidades en matemáticas en niños y niñas de 5 años de una escuela privada. Se concluyó que las actividades de aprendizaje divertidas implementadas en la fase de acción (jugar con vidrio, jugar con plastilina, jugar con agua, jugar con papel, atrapar números, jugar a los dados y conducir un automóvil) podrían mejorar significativamente el aprendizaje de matemáticas, lógica. Se refirió que el estudio de los números requiere una orientación estructurada y priorizan la promoción de los conceptos numéricos entre los niños.

Después de haber realizado la búsqueda de antecedentes, no se puede omitir la descripción de las variables de estudio, por ende las bases teóricas, comienzan por definir en primer lugar al juego. Se conceptualiza como una actividad lúdica en la que los niños se involucran de manera espontánea, ejercitan socialmente sus habilidades, destrezas, sentimientos, emociones y encuentran momentos de diversión, porque ayuda a estimular el conocimiento y la actividad física y así mejorar el aprendizaje de los niños” (Ramos, 2023).

En la definición de un juego, cabe mencionar que su propósito es

desarrollar una serie de actividades con reglas que definen los objetivos de aprendizaje a alcanzar por los estudiantes. También funciona enseñándoles estrategias de aprendizaje que les permitan conectarse con el mundo exterior y las cosas que les rodean y adoptar comportamientos que les llenen de satisfacción y alegría incluso a medida que crecen. (Burgos, 2018). Además la UNICEF (2018), lo atribuye como la forma de divertida en los cuales niños y adultos observan y sonríen abiertamente con la finalidad de lograr una actividad que les promueva placer y también les otorgue satisfacción que describen además retos y frustraciones.

Cabe mencionar que la teoría relacionada al juego hace referencia a los estudios de Piaget (1969), el cual describe la teoría del estructuralismo, identifica al juego como un mecanismo en el que el niño se ajusta, crea acciones, hace que los objetos sean perfectos. y otros lo hacen. sentido de sus acciones simulando las mismas. También se hace referencia al autor Gross (citado en Ramos, 2023), quien menciona que en el juego el alumno consigue en expresar sus formas de curiosidad y deseo para crear, necesita identificarse para ser tomar aceptación en los hábitos.

Es importante describir las características del juego. En primer lugar, el juego se considera rentable. A través del juego, los niños exploran el mundo que les rodea, lo que les permite descubrir el significado de las experiencias y relacionarlas con lo que ya saben. El juego es una forma de que los niños expresen y amplíen sus interpretaciones de las experiencias cotidianas (Quintas, 2020).

En segundo lugar, los juegos son interactivos. El juego y las formas de aprendizaje necesitan de alumnos con habilidades dinámicas que puedan jugar y formulen preguntas y plantee nuevos retos que les produzca interés por el aprendizaje que pueda ser significativo (Urrola, 2020). Los juegos son sociales, intercambiar ideas y ser tolerantes con los demás a través de la interacción social basada en la amistad (Butcher, 2018).

Por otro lado, el papel del juego se cita Según Urrola (2020), ya que el juego tiene algunas actividades básicas para las comunidades infantiles; el crecimiento y el desarrollo físico. En el entorno natural, los estudiantes tienen oportunidades espontáneas y divertidas y obtienen más aprendizaje en este entorno natural. Las actividades de entretenimiento que logren en los menores

la capacidad de descubrimiento y en sus formas físicas de desarrollar su camino e imitar ciertos roles en la vida cotidiana.

En esta vida, está acompañado por maestros y compañeros de clase. Desarrollar y promover el próximo aprendizaje en entretenimiento. La importancia de los juegos de la infancia tiene como objetivo crear personalidad y aprendizaje experimental con circunstancias sociales y situaciones. Juegos, niños y adultos son conflictos y modelos de colaboración. En este caso, podemos reconocer la situación, además de los criterios que a menudo se repiten en el mundo real (Quintas, 2020).

En lo que corresponde a las dimensiones del juego. Se mencionan dos dimensiones. El primero, llamado juego de roles, se define como la representación espontánea de situaciones reales o hipotéticas para descubrir preguntas o información relevante para el contenido del curso. (Mercè, 2018). La segunda dimensión son los juegos tradicionales, como los que se juegan por diversión o que comúnmente se transmiten por generaciones y eso implica que son específicos de un área geográfica y a veces bastante comunes (Ordoñez, 2018).

Por otra parte, se presenta la segunda variable que lleva por nombre competencia de matemática resuelve problemas. Esta habilidad se manifiesta en las acciones del alumno cuando manipula y explora el entorno, los recursos que en él se encuentran y descubre sus propiedades perceptivas, es decir, reconoce su propia forma, color, tamaño, peso, etc. Aquí, los niños comienzan a desarrollar relaciones que los llevan a usar sus propias estrategias y satisfacer sus propias necesidades comparando, agrupando, clasificando, restando, sumando y contando. Todas estas actividades les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con conceptos cuantitativos (MINEDU, 2018)

La capacidad de resolver los problemas en los niños como capacidad de poder seguir, no se frustra, la lluvia de ideas y el razonamiento son necesarios para desarrollar el pensamiento matemático. Cualquier desafío o estimulación mental que se les ofrecía a los niños para aprender conceptos se consideraba un desafío (Fernández, 2018).

Cabe mencionar el método de apoyo a las habilidades matemáticas, pues a esta edad los niños comienzan a entrar en la etapa preescolar, y los pequeños se enfrentan a la manipulación de vajillas, y necesitan ser entrenados

para sujetar los cordones de los platos y poder acomodarse los botones de los zapatos.

A la edad de 4 años, sus habilidades con el lápiz ya son excelentes, como lo demuestra dibujando círculos o personas, pero las líneas siguen siendo simples. A partir de los 4 años aprende en las clases a usar tijeras, copiar figuras geométricas y crear elementos con plastilina (Abascal, 2018).

En la sala de clase, los alumnos amplían sus conocimientos relacionando y reordenando ideas, conceptos matemáticos que surgen para resolver los problemas planteados. Los alumnos resuelven con su misma capacidad o con el apoyo de los docentes y que fomenten la capacidad creativa y las formas de interpretación de acciones nuevas (Minedu, 2019).

También se describe el proceso de enseñanza en el campo de las matemáticas: Para los estudiantes en la etapa de educación básica, el contenido matemático mencionado depende en gran medida del contexto, junto con la situación proporcionada por el docente, así surge el siguiente pensamiento lógico matemático (Piaget, 1969).

Lógicamente, el proceso de iniciación de la capacidad matemática del alumno se relaciona con los objetos y con los docentes para poder ayudar en el descubrimiento de los objetos. Considerando al desarrollo del pensamiento como importante, así como la capacidad de observación de los objetos y las características como olor, color, peso, textura (Vygotsky, 1981).

Es decir un niño le puede atraer un objeto y desear tenerlo, como por ejemplo ver los movimientos de un balón o de una rueda que rebote. Le permite tener el conocimiento a nivel social que se requiere en la edad adulta e incluye en las normas. Por tanto es conocimiento a nivel matemático implica que los niños puedan construir a partir de las relaciones con los mismos niños y de la creación que puedan tener. En ese sentido los objetos son muy asimilados cuando las personas se relacionan (Abascal, 2018).

Las dimensiones de la capacidad de resolución de problemas matemáticos corresponden a: La primera dimensión es la comparación. Es la función y el efecto de la comparación. Este verbo se refiere a prestar atención a dos o más cosas, reconociendo sus similitudes y diferencias, y descubriendo las relaciones entre ellas. Este aspecto ayuda a los niños a desarrollar el concepto de los números cardinales y ordinales (Martínez, et al 2018).

La segunda dimensión es la seriación. Dado que todos comparten la capacidad del niño para ordenar los objetos de acuerdo a un determinado criterio, este proceso se da comparando un objeto con otro y al mismo tiempo encontrando su diferencia, para ello el niño establece una relación asimétrica (Bautista, 2018 ).

Y la tercera dimensión se llama numeración. El concepto de número proviene de los niños que son capaces de crear relaciones con los objetos ya sean de clasificación física como el color, la forma, el grosor, temperatura. Los sociales como las formas de hablar, de poder leer, escribir y poder dibujar. Los niños nacen con la capacidad de interactuar con los objetos de su entorno comparando, agrupando, ordenando, etc. Usando diferentes juegos; al comparar un objeto con otro, logra establecer relaciones de similitud que muestran que un objeto es equivalente a otro, por lo que los agrupa (Martínez, et al 2018).



## II. METODOLOGÍA

### 2.1 Enfoque

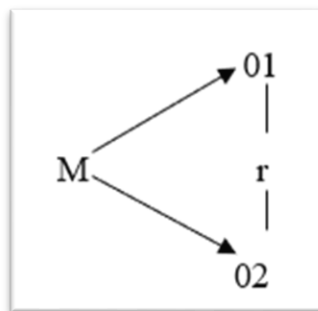
**Enfoque:** Cuantitativo porque recogió datos reales y analizó variables. Según López (2021), afirmó que la investigación cuantitativa examina los fenómenos observados e investiga sus causas, lo que promueve la relación entre las causas y explica la existencia de explicaciones plausibles.

**Tipo:** En cuanto al nivel, fue descriptivo porque identificó la variable y la describió de acuerdo al propósito del estudio. Según Simón (2021), afirmó que la indagación descriptiva le corresponde hábitos y lugares que se interpretan para describir elementos y/o individuos.

### 2.2 Diseño de investigación

**Diseño:** En cuanto al diseño del estudio, no fue experimental con un diseño transversal único debido a que no se manipularon las variables. Fue transversal porque se aplicó en un momento y en un tiempo (Flores, 2021).

Está correlacionado por diseño porque mide la correlación entre dos variables. El plano utilizado es el siguiente:



La fórmula se describe de la manera siguiente:

M = Representa a la cantidad muestral

O1 = Variable 1: juego

R = Relación entre O1 y O2

O2 = Variable 2: Competencia matemática resuelve problemas

### **2.3 Población, muestra y muestreo**

**Población:** la cantidad poblacional estuvo comprendida por 23 alumnos del nivel inicial de edades: tres, cuatro y cinco años. Según el investigador Ñaupa (2023) menciona que la población lo califica como el gran grupo que comparten particularidades comunes en una indagación.

**Muestra:** la cantidad muestral es semejante a la cantidad poblacional. Por tanto fueron 23 alumnos del nivel inicial con 5 años. Cabe mencionar a Ñaupa (2023) que describe y cita a una investigación con involucrados menores a cincuenta, se opta por considerar la misma cantidad de la población, asumiendo que muestra y población tengan la misma cantidad.

**Muestreo:** de tipología probabilística además que fue aleatorio simple. Esto significa que Hernández et al (2018) describe que el muestreo corresponde a la forma de como seleccionar la cantidad muestral y en este caso todos los involucrados cuentan con la misma capacidad de participar en dicho estudio.

### **2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos**

**Técnica:** fue la observación. Rodríguez (2018) afirmó que la observación es la manera de poder evidenciar de forma sistemática, adecuada y eficaz que requiere interés espontáneo, realizada en torno a un elemento de comprensión con el fin de obtener un informe sobre ese elemento.

**Instrumentos de recojo de datos:** se aplicó un cuestionario para la variable juegos en niños de inicial y un cuestionario para la variable competencia matemática resuelve problemas.

El primer instrumento lleva por nombre Cuestionario el juego en niños de inicial de una institución educativa, que contiene doce preguntas comprendidas en dos dimensiones. La primera dimensión juego de roles que tiene a cargo 06 preguntas. Y la dimensión juegos tradicionales, que comprenden 06 interrogantes. La opción de respuesta es de escala de Likert, con cinco opciones de respuestas: 1=nunca, 2=caso nunca, 3=algunas veces, 4=casi siempre, 5=siempre.

El segundo instrumento lleva por nombre: Cuestionario de la competencia matemática resuelve problemas en niños, cuenta con doce items, comprendido por tres dimensiones: la primera dimensión llamada comparación de objetos del 01 a

03 preguntas. La segunda dimensión denominada seriación de objetos y formas con items del 04 al 07. Y por último la tercera dimensión llamada numeración de objetos con items desde 08 al 12. La opción de respuesta es de escala de Likert, con cinco opciones de respuestas: 1=nunca, 2=caso nunca, 3=algunas veces, 4=casi siempre, 5=siempre.

## **2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información**

Para el procesamiento de los datos del presente estudio se utilizó el programa informático SPSS 26 para Windows, teniendo en cuenta la especificación de la base de datos: se apoyó en el análisis y capacidad interpretativa de los efectos y con ello se respaldó en estadística descriptiva e inferencial para el recojo de datos.

Además de observar el comportamiento de la población de estudio y obtener resultados generales, también se procesó la información de la cantidad muestral. Los datos resultantes fueron codificados e ingresados en una hoja de cálculo en Office Excel 2019, luego se generaron tablas a partir de los datos resultantes de la unidad de análisis para organizar adecuadamente los indicadores y variables.

## **2.6 Aspectos éticos en investigación**

Este estudio se realizó de acuerdo con los siguientes aspectos éticos de la investigación. Descrito de la siguiente manera: El primero se refiere a la protección de la persona: de acuerdo con este principio, el estudio respeta la identidad y la dignidad de los participantes, en este caso con edades comprendidas entre 3 a 5 años, que asistieron a instituciones del nivel inicial

En segundo lugar, se solicitó el permiso del apoderado, del director, los maestros y los padres para comenzar este estudio. Por lo tanto, es necesario explicar el propósito de este estudio a las partes interesadas.

Tercero, beneficencia, no malicia: tiene como objetivo identificar la relación entre el juego y la capacidad matemática resuelve problemas, además de fomentar actividades que apoyen su progreso, lo que afecta el aprendizaje y el desarrollo en general. Para lograr este objetivo, evitamos acciones que comprometan la integridad de nuestros estudiantes.

Cuarto, equidad: mediante dos cuestionarios para la determinación del nivel de dependencia entre la capacidad del juego y la habilidad matemática resuelve problemas en niños, se practicó los valores de ser tolerantes, ser igualitarios y respetuosos para todos los participantes. Además de la entrega a docentes y padres de familia, también se entregan resultados de evaluaciones.

Quinto, Integridad científica: profesionales en la evaluación de objetos de investigación a través del juego que fortalecieron capacidades en la competencia de resolución de inconvenientes. Del mismo modo, el autor que respeta los estándares de la APA en la preparación del informe del estudio y respeta las diversas teorías y la información que utilizan.

### III. RESULTADOS

En el procesamiento de los datos se utilizó el programa M. Excel y el programa SPSS en la versión veintiséis.

**Tabla 1**

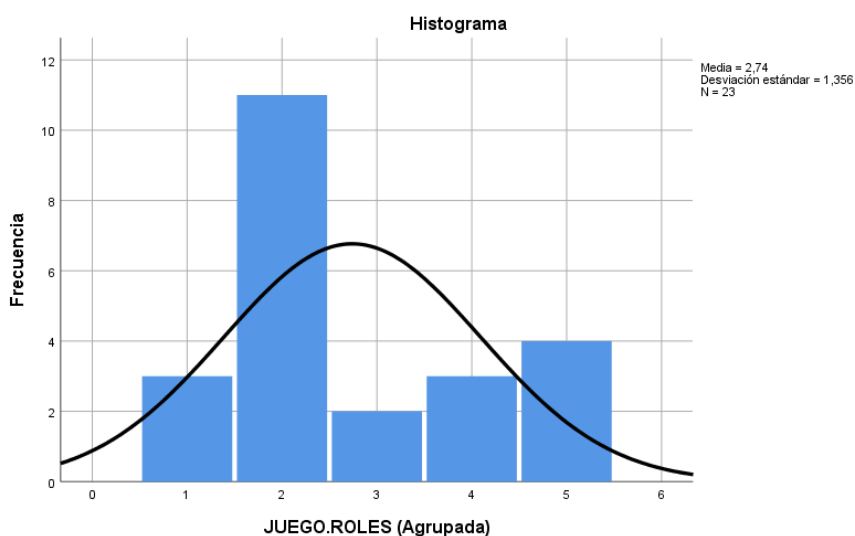
*Nivel de la dimensión juego de roles en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023*

| JUEGO_ROLES (Agrupada) |               |            |            |                   |                      |
|------------------------|---------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
|                        |               | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
| Válido                 | NUNCA         | 3          | 13,0       | 13,0              | 13,0                 |
|                        | CASI NUNCA    | 11         | 47,8       | 47,8              | 60,9                 |
|                        | ALGUNAS VECES | 2          | 8,7        | 8,7               | 69,6                 |
|                        | CASI SIEMPRE  | 3          | 13,0       | 13,0              | 82,6                 |
|                        | SIEMPRE       | 4          | 17,4       | 17,4              | 100,0                |
|                        | Total         | 23         | 100,0      | 100,0             |                      |

Se identifica la mayoría de los niños se ubican en la categoría de casi nunca con el 47.8%, siempre con el 17.4%, nunca con el 13%, casi siempre representado por el 13% y algunas veces con el 8.7%.

**Figura 1**

*Nivel de dimensión juego de roles en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023*



**Tabla 2**

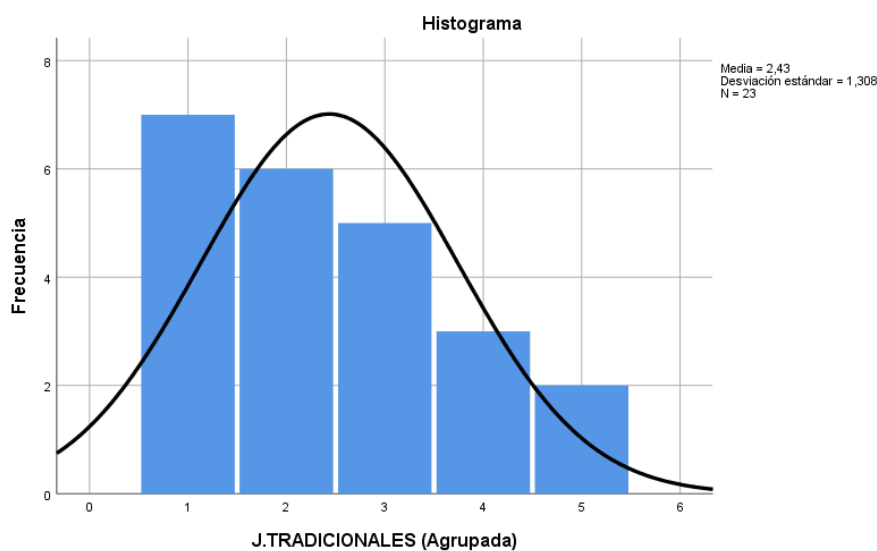
*Nivel de la dimensión juegos tradicionales en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023*

| <b>JUEGO_TRADICIONALES (Agrupada)</b> |               |            |            |                   |                      |
|---------------------------------------|---------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
|                                       |               | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
| Válido                                | NUNCA         | 7          | 30,4       | 30,4              | 30,4                 |
|                                       | CASI NUNCA    | 6          | 26,1       | 26,1              | 56,5                 |
|                                       | ALGUNAS VECES | 5          | 21,7       | 21,7              | 78,3                 |
|                                       | CASI SIEMPRE  | 3          | 13,0       | 13,0              | 91,3                 |
|                                       | SIEMPRE       | 2          | 8,7        | 8,7               | 100,0                |
|                                       | Total         |            | 23         | 100,0             | 100,0                |

Se identifica la mayoría de los niños se ubican en la categoría de nunca con el 30.4%, casi nunca con el 26.1%, algunas veces con el 21.7%, casi siempre con el 13% y siempre con el 8.7%.

**Figura 2**

*Nivel de la dimensión juegos tradicionales en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023*



**Tabla 3**

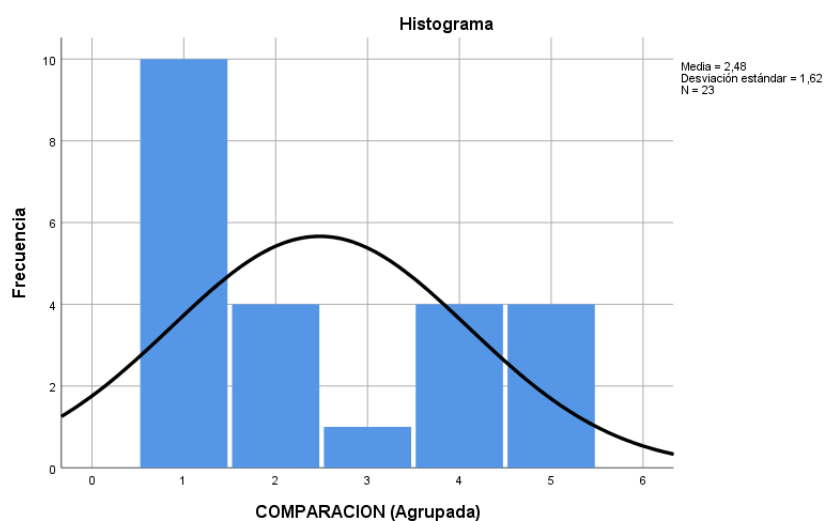
*Nivel de la dimensión comparación de objetos de la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023*

| COMPARACIÓN OBJETOS (Agrupada) |               |            |            |                   |                      |
|--------------------------------|---------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
|                                |               | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
| Válido                         | NUNCA         | 10         | 43,5       | 43,5              | 43,5                 |
|                                | CASI NUNCA    | 4          | 17,4       | 17,4              | 60,9                 |
|                                | ALGUNAS VECES | 1          | 4,3        | 4,3               | 65,2                 |
|                                | CASI SIEMPRE  | 4          | 17,4       | 17,4              | 82,6                 |
|                                | SIEMPRE       | 4          | 17,4       | 17,4              | 100,0                |
| Total                          |               | 23         | 100,0      | 100,0             |                      |

Se identifica la mayoría de los niños se ubican en la categoría de nunca con el 43.5%, casi nunca, casi siempre y siempre con el 17.4% y solo el 4.3% respecto a la dimensión de comparación de objetos.

**Figura 3**

*Nivel de la dimensión comparación de objetos de la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023*



**Tabla 4**

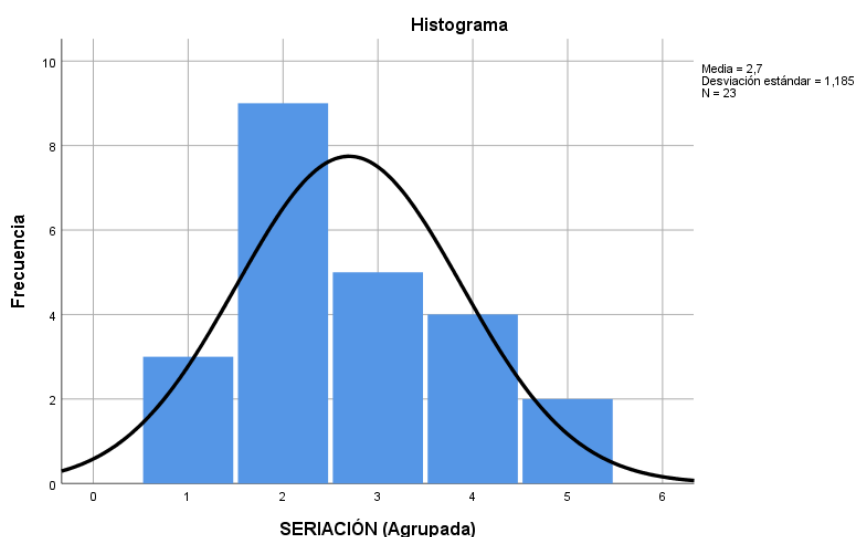
*Nivel de la dimensión seriación de objetos y formas de la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023*

|        |               | <b>SERIACIÓN OBJETOS (Agrupada)</b> |            |                   |                      |
|--------|---------------|-------------------------------------|------------|-------------------|----------------------|
|        |               | Frecuencia                          | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
| Válido | NUNCA         | 3                                   | 13,0       | 13,0              | 13,0                 |
|        | CASI NUNCA    | 9                                   | 39,1       | 39,1              | 52,2                 |
|        | ALGUNAS VECES | 5                                   | 21,7       | 21,7              | 73,9                 |
|        | CASI SIEMPRE  | 4                                   | 17,4       | 17,4              | 91,3                 |
|        | SIEMPRE       | 2                                   | 8,7        | 8,7               | 100,0                |
|        | Total         | 23                                  | 100,0      | 100,0             |                      |

Se identifica la mayoría de los niños se ubican en la categoría de casi nunca con el 39.1%, algunas veces con la frecuencia de 21.7%, casi siempre 17.4%, nunca con el 13% y siempre con el 8.7% respecto a la dimensión de seriación de objetos.

**Figura 4**

*Nivel de la dimensión seriación de objetos y formas de la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023*





**Tabla 5**

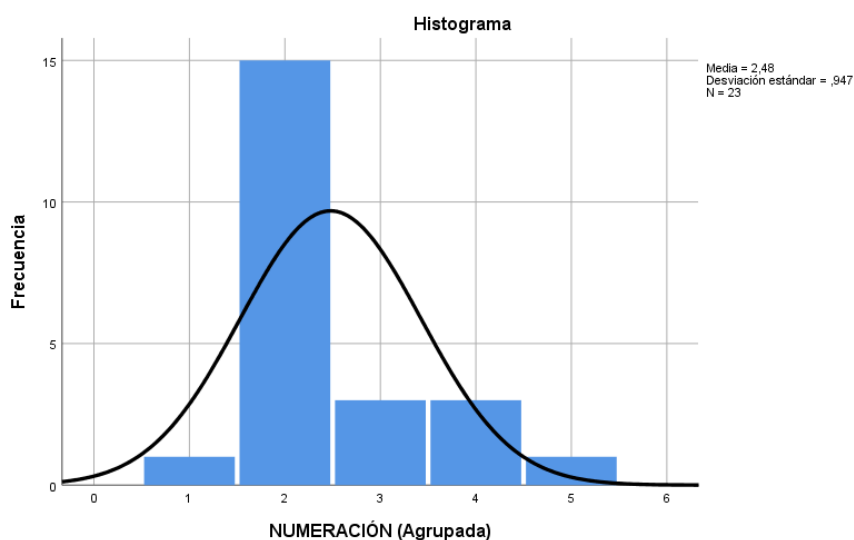
*Nivel de la dimensión numeración de objetos de la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023*

| NUMERACIÓN_OBJETOS (Agrupada) |               |            |            |                   |                      |
|-------------------------------|---------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
|                               |               | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
| Válido                        | NUNCA         | 1          | 4,3        | 4,3               | 4,3                  |
|                               | CASI NUNCA    | 15         | 65,2       | 65,2              | 69,6                 |
|                               | ALGUNAS VECES | 3          | 13,0       | 13,0              | 82,6                 |
|                               | CASI SIEMPRE  | 3          | 13,0       | 13,0              | 95,7                 |
|                               | SIEMPRE       | 1          | 4,3        | 4,3               | 100,0                |
| Total                         |               | 23         | 100,0      | 100,0             |                      |

Se puede describir que la mayoría de los niños se ubican en la categoría de casi nunca con el 65.2%, algunas veces y casi siempre reflejando resultados del 13%, mientras que la categoría nunca y siempre tuvieron el 4.3% respecto a la dimensión de numeración de objetos.

**Figura 5**

*Nivel de la dimensión numeración de objetos de la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023*



La prueba de normalidad se desarrolló de la siguiente manera:

**Tabla 6** Prueba de normalidad de las variables de estudio

| <b>Pruebas de normalidad</b> |                                 |    |      |              |    |      |
|------------------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|                              | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|                              | Estadístico                     | gl | Sig. | Estadístico  | gl | Sig. |
| JUEGO.ROLES                  | ,259                            | 23 | ,000 | ,819         | 23 | ,001 |
| C.MATEMÁTICA                 | ,177                            | 23 | ,060 | ,883         | 23 | ,001 |

a. Corrección de significación de Lilliefors

La Tabla 6 describe la prueba de normalidad entre las variables de estudio y para su investigación sobre las correlaciones primero fue necesario realizar la prueba de normalidad con Shapiro Wilk por la cantidad muestral de 26 niños del nivel inicial, obteniéndose un nivel de significancia de  $p=0.001$ . Tomando como referencia  $p<0.05$ . Por tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general. Además los datos no tienen una distribución normal, por tanto se aplicó la estadística no paramétrica.

### Prueba de hipótesis

**Tabla 7**

*Correlación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023*

| <b>Correlaciones</b> |              |                             |        |              |
|----------------------|--------------|-----------------------------|--------|--------------|
|                      |              |                             | JUEGO  | C.MATEMÁTICA |
| Rho de Spearman      | JUEGO        | Coefficiente de correlación | 1,000  | ,647**       |
|                      |              | Sig. (bilateral)            | .      | ,001         |
|                      |              | N                           | 23     | 23           |
|                      | C.MATEMÁTICA | Coefficiente de correlación | ,647** | 1,000        |
|                      |              | Sig. (bilateral)            | ,001   | .            |
|                      |              | N                           | 23     | 23           |

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

La Tabla 7 describe la correlación significativa y directa entre la variable juego y la variable de competencia matemática resuelve problemas. Considerando a  $p=0.01<0.05$  y un resultado de Rh Spearman de 0.647. Comprendiendo que se acepta la hipótesis general y se rechaza la hipótesis nula. Por tanto a mayor juego se incrementa la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa en Tambogrande, 2023.

**Tabla 8**

*Correlación entre el juego de roles y la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023*

|                 |              | Correlaciones              |             |              |
|-----------------|--------------|----------------------------|-------------|--------------|
|                 |              |                            | JUEGO.ROLES | C.MATEMÁTICA |
| Rho de Spearman | JUEGO.ROLES  | Coeficiente de correlación | 1,000       | ,813**       |
|                 |              | Sig. (bilateral)           | .           | ,000         |
|                 |              | N                          | 23          | 23           |
|                 | C.MATEMÁTICA | Coeficiente de correlación | ,813**      | 1,000        |
|                 |              | Sig. (bilateral)           | ,000        | .            |
|                 |              | N                          | 23          | 23           |

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

La Tabla 8 describe la correlación significativa y directa entre la dimensión juego de roles y la variable de competencia matemática resuelve problemas. Considerando a  $p=0.00 < 0.05$  y un resultado de Rh Spearman de 0.813. Comprendiendo que se acepta la hipótesis general y se rechaza la hipótesis nula. Por tanto a mayor juego de roles se incrementa la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa en Tambogrande, 2023.

**Tabla 9**

*Correlación entre el juego tradicionales y la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023*

|                 |                   | Correlaciones              |                   |              |
|-----------------|-------------------|----------------------------|-------------------|--------------|
|                 |                   |                            | JUEGO.TRADICIONAL | C.MATEMÁTICA |
| Rho de Spearman | JUEGO.TRADICIONAL | Coeficiente de correlación | 1,000             | ,144         |
|                 |                   | Sig. (bilateral)           | .                 | ,511         |
|                 |                   | N                          | 23                | 23           |
|                 | C.MATEMÁTICA      | Coeficiente de correlación | ,144              | 1,000        |
|                 |                   | Sig. (bilateral)           | ,511              | .            |
|                 |                   | N                          | 23                | 23           |

La Tabla 9 describe que no hay correlación entre la dimensión juego tradicionales y la variable de competencia matemática resuelve problemas. Considerando a  $p=5.11 > 0.05$  y un resultado de Rh Spearman de 0.144. Comprendiendo que se acepta la hipótesis general se rechaza y se acepta la hipótesis nula. Por tanto a mayor juego tradicionales se disminuye la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa en Tambogrande, 2023.

#### IV. DISCUSIÓN

Según los resultados del análisis de tipo descriptivo y además correlacional de las variables de estudio se logró tener como objetivo general: Determinar la relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Obteniendo un  $R_h$  Spearman con resultado de 0.647. Describe la correlación significativa y directa entre la variable juego y la variable de competencia matemática resuelve problemas. Considerando a  $p=0.01 < 0.05$ . Comprendiendo que se acepta la hipótesis general y se rechaza la hipótesis nula. Por tanto a mayor juego se incrementa la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa en Tambogrande, 2023.

Similar a lo encontrado por Gonzales (2021) en Abancay, mostró que desarrollar estas habilidades en los niños. utilizando dicho material, ayudó en el proceso de la competencia a nivel matemático de los infantes y con ello pudieron tener la capacidad de resolución de problemas cuantitativos de forma sencilla consiguiendo un gran aprendizaje.

Semejante a Ramos de Piura (2023) identificó cómo los juegos pueden ser utilizados como estrategia de aprendizaje, desarrollar habilidades matemáticas y resolver problemas cuantitativos para niños de 5 años. Se concluyó que gracias al juego pudo servir como estrategia de aprender y desarrollar habilidades a nivel matemático que pudieron resolver inconvenientes cuantitativos

A diferencia de los reportado por Gutiérrez y Meleán (2023) analizaron el nivel de dependencia en las habilidades cognitivas y las destrezas en el nivel de matemática en escuelas iniciales de Lima. Los resultados mostraron que las estrategias de cognición tuvieron el desarrollo de los procesos mentales, fortalecieron el aprendizaje y apoyaron el logro en dicha materia. De igual manera se adquirieron las estrategias y formas de recuperación para codificar la información en la memoria y la resolución de los inconvenientes más complicados de la vida cotidiana

En lo que corresponde al primer objetivo específico: Identificar el nivel del juego en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Se encontró que en la dimensión juego de roles, la mayor parte de los alumnos reportan en la

categoría de casi nunca con el 47.8%, siempre con el 17.4%, nunca con el 13%, casi siempre representado por el 13% y algunas veces con el 8.7%.

Mientras que en la dimensión de juegos tradicionales, gran parte del alumnado se ubica en la categoría de nunca con el 30.4%, casi nunca con el 26.1%, algunas veces con el 21.7%, casi siempre con el 13% y siempre con el 8.7%.

Similar a lo encontrado por Torres (2019) en Ecuador, determinó el impacto de los materiales educativos interactivos en el aprendizaje de operaciones lógicas y matemáticas en niños del nivel de inicial. Por lo que se concluyó que los materiales interactivos de aprendizaje ayudan a promover el fortalecimiento de aprendizaje de los alumnos de los conceptos lógico-matemáticos, además se recomienda planificar y probar nuevos recursos y materiales que ayuden a los niños en los conocimientos sobre la construcción del proceso.

A diferencia de los reportado por Solórzano (2018) en Lima, que desarrolló competencias en matemáticas utilizando materiales concretos en la escuela con la finalidad de lograr la determinación del efecto de los materiales concretos. en el campo de las matemáticas influencia en el desarrollo de capacidades. El estudio concluyó que el desarrollo de la competencia en matemáticas fue el resultado del uso extensivo de material concreto

En lo que corresponde al segundo objetivo específico: Conocer el nivel de la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Se encontraron resultados que la mayoría de los niños se ubican en la categoría de nunca con el 43.5%, casi nunca, casi siempre y siempre con el 17.4% y solo el 4.3% respecto a la dimensión de comparación de objetos.

Mientras que en la dimensión de seriación de objetos y formas, la mayor parte de los alumnos se ubicaron en la categoría de casi nunca con el 39.1%, algunas veces con la frecuencia de 21.7%, casi siempre 17.4%, nunca con el 13% y siempre con el 8.7% respectivamente.

Y la dimensión de numeración de objetos, la mayoría de los niños se ubican en la categoría de casi nunca con el 65.2%, algunas veces y casi siempre reflejando

resultados del 13%, mientras que la categoría nunca y siempre tuvieron el 4.3% respectivamente.

Similar a lo encontrado por Vélez y Rodríguez (2023) en Colombia que analizaron el desenvolvimiento del juego en las formas de aprendizaje a nivel matemático y de la capacidad lógica de los alumnos. Esto comprende el pensamiento a nivel matemático de los niños de inicial que requieran un entorno completo y adecuado en la capacidad de concentración por medio de los juegos que promuevan su desarrollo. La capacidad lógica matemática promueve un pensamiento trascendente y útil, pues a través de ellos los niños expresan sus conocimientos día a día en cada experiencia educativa.

A diferencia de lo reportado por Ortiz (2019) en Piura, identificó al juego como la oportunidad de aprender y lograr el mejoramiento de la matemática en niños menores de cinco años en una escuela. Concluyendo que las acciones de aprendizaje fueron divertidas implementadas en la fase de acción (jugamos con vidrio, jugamos con plastilina, jugamos con agua, jugamos con papel, pescamos números, jugamos con dados y manejamos un automóvil) podrían mejorar significativamente el aprendizaje de las matemáticas lógicas. para alumnos de 5 años

En lo que corresponde al tercer objetivo específico: Determinar la relación entre el juego de roles y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Existe correlación significativa y directa entre la dimensión juego de roles y la variable de competencia matemática resuelve problemas. Considerando a  $p=0.00 < 0.05$  y un resultado de Rh Spearman de 0.813. Comprendiendo que se acepta la hipótesis general y se rechaza la hipótesis nula. Por tanto a mayor juego de roles se incrementa la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa en Tambogrande, 2023.

Similar a lo encontrado por Carmona (2020) en Colombia, que usó una estrategia didáctica para resolver inconvenientes matemáticos durante la pandemia en las escuelas y concluyó que la clave de su éxito fue el uso de recursos y materiales estructurados y no estructurados en el hogar para permitir a los estudiantes mejorar su aprendizaje.

A diferencia de los reportado por Purisaca (2021) en Piura, tuvo como objetivo mostrar si los materiales de aprendizaje no estructurados que mejoraron las formas de aprendizaje de las matemáticas de los menores de cuatro años, el material de aprendizaje no estructurado tiene un aporte positivo para realizar el aprendizaje de los infantes y con ello mejorar el rendimiento académico, así es como con las destrezas y la creatividad puedan tener en cuenta los docentes con emplear el material necesario de capacitación motivacional en la mejora del aprendizaje de los alumnos con el fin de que tengan una mejor calidad de enseñanza

En lo que corresponde al cuarto objetivo específico Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Se describe que no hay correlación entre la dimensión juego tradicionales y la variable de competencia matemática resuelve problemas. Considerando a  $p=5.11 > 0.05$  y un resultado de Rh Spearman de 0.144. Comprendiendo que se acepta la hipótesis general se rechaza y se acepta la hipótesis nula. Por tanto a mayor juego tradicionales se disminuye la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial de una institución educativa en Tambogrande, 2023.

Similar a lo encontrado por Rodríguez (2018) en Quito, determinó los efectos de las actividades lúdicas en el aprendizaje prematemático de los niños. Investigó que los maestros incluyen entretenimiento en sus programas, pero no cumplen con el propósito previsto, ya que simplemente entretienen y divierten a los niños, por lo que es práctico que los maestros revisen las actividades incluidas, especialmente para guiarlos hacia un aprendizaje importante.

A diferencia de los reportado por Calderón (2019) en Ecuador, fue proponer un método para la elaboración de materiales didácticos con elementos reciclados para desarrollar las habilidades lógico matemáticas de los niños del nivel inicial y creen que los materiales de aprendizaje de segunda mano son beneficiosos para el medio ambiente, y también permiten que los niños de la escuela inicial desarrollen fácil y creativamente el pensamiento lógico matemático. utilizando el tipo de material.



## V. CONCLUSIONES

Primera conclusión: Existe una correlación significativa y directa entre la variable juego y la variable de competencia matemática resuelve problemas. Considerando a  $p=0.01 < 0.05$  y un resultado de Rh Spearman de 0.647. Entonces: a mayor juego se incrementa la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial.

Segunda conclusión: La variable juego en su dimensión juego de roles, la mayoría de los niños se ubican en la categoría de casi nunca con el 47.8%. Mientras que en la dimensión de juegos tradicionales, la mayoría de los niños se ubican en la categoría de nunca con el 30.4%.

Tercera conclusión: La variable de competencia matemática resuelve problemas comprende las dimensiones: En la comparación de objetos y formas, la mayoría de los niños se ubican en la categoría de nunca con el 43.5%. En la dimensión seriación de objetos y formas, la mayoría de los niños se ubican en la categoría de casi nunca con el 39.1%. Y en la dimensión llamada numeración de objetos, la mayoría de los niños se ubican en la categoría de casi nunca con el 65.2%.

Cuarta conclusión: Existe correlación significativa y directa entre la dimensión juego de roles y la variable de competencia matemática resuelve problemas. Considerando a  $p=0.00 < 0.05$  y un resultado de Rh Spearman de 0.813. Por tanto a mayor juego de roles se incrementa la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial.

Quinta conclusión: No hay correlación entre la dimensión juego tradicionales y la variable de competencia matemática resuelve problemas. Considerando a  $p=5.11 > 0.05$  y un resultado de Rh Spearman de 0.144. Por tanto a mayor juego tradicionales se disminuye la competencia matemática resuelve problemas en niños del nivel inicial.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Primera recomendación: Se sugiere a los papas de los alumnos incluir en casa juegos para que sus menores hijos fortalezcan sus capacidades de resolución de problemas de matemática, que les permita convertirse en capaces de crear soluciones y tomar sus propias decisiones.

Segunda recomendación: Dar a conocer los resultados a la dirección de la escuela la promoción de los juegos de roles y juegos tradicionales en los niños del nivel inicial.

Tercera recomendación: Fortalecer capacidades en los docentes para promocionar la estrategia de competencia utilizada en la matemática para resolver los problemas y contemple sus dimensiones comparación de objetos y formas, seriación de objetos y marcación de objetos

Cuarta recomendación: Sugerir en la jornada académicas y escuelas de padres la promoción de diversos juegos de roles para que fortalezcan las capacidades en los niños del nivel inicial.

Quinta recomendación: Promover con la Universidad Católica de Trujillo la elaboración de un artículo según los resultados obtenidos en este trabajo, que sirva como precedente que contribuya a la comunidad científica a nivel nacional e internacional.

## REFERENCIAS

- Abascal R & López E (2018) *Pensar en matemáticas* [Repositorio Universidad Autónoma Metropolitana] Ciudad de México. Editorial Casa Abierta al tiempo. 2018.  
[http://dccd.cua.uam.mx/libros/archivos/pensar\\_en\\_matematicas\\_web.pdf](http://dccd.cua.uam.mx/libros/archivos/pensar_en_matematicas_web.pdf)
- Bautista L (2018). *El desarrollo de la noción de número en los niños*. [Tesis para optar el grado de maestro en ciencias de educación] Repositorio Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle.2018.  
[https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3002/M025\\_42959961\\_M.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3002/M025_42959961_M.pdf?sequence=5&isAllowed=y)
- Burgos M & Fica B (2018) *Juegos educativos y materiales manipulativos: un aporte a la disposición para el aprendizaje de las matemáticas* [Tesis para optar el título de licenciado en educación con especialización] Repositorio Universidad Católica de Temuco, 2018. <https://docplayer.es/61934627-Juegos-educativos-y-materialesmanipulativos-un-aporte-a-la-disposicion-para-el-aprendizaje-de-las-matematicas.html>
- Butcher N (2018) *Guía básica de recursos educativos abiertos (REA)*. Editorial FRANCIA UNEC. Ed. 4.  
<https://books.google.com.pe/books?id=11UoDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=materiales+did%C3%A1cticos+en+la+escuela+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjN6sbfyJL8AhVAGrkGHRCzCfwQ6AF6BAgDEAI#v=onepage&q&f=false>
- Calderon X (2019). *Material didáctico reciclado para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de nivel inicial de la unidad educativa intercultural bilingüe “SIETE DE MAYO”, de la comunidad Rodeopamba parroquia julio moreno, período académico 2018-2019*. [Tesis de maestría], Universidad Estatal de Bolívar. Bolívar, Ecuador.  
<https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/2930>

- Carmona J (2020). *Material En Concreto Como Herramienta Didáctica Para La Resolución De Problemas Matemáticos En tiempos de Pandemia*. [Tesis de Licenciatura - Universidad de Caldas]. 2020. file:///C:/Users/USER/Downloads/internacionaonal.pdf
- Córdova C (2018). *Aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas, del pronoei luceritos del amanecer, de la Provincia de Sullana*. [Tesis de pre grado de la Universidad de Piura-Piura]. 2018. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4387/ACTIVIDADES\\_LUDICAS ESTRATEGIAS APRENDIZAJE MATEMATICA PAREDES\\_VENTURO\\_JULIANA\\_ELISA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4387/ACTIVIDADES_LUDICAS ESTRATEGIAS APRENDIZAJE MATEMATICA PAREDES_VENTURO_JULIANA_ELISA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Delgado V & García R (2022). *Rincón lógico matemático y el desarrollo cognitivo en la etapa pre operacional de los niños de la escuela fiscal Mixta Leonidas Plaza Gutierrez, ubicada en el cantón Paris, Provincia de Manabí en el periodo 2021*. Revista Educare 46. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1667>
- Durán M (2018). *Uso de listas de cotejo*. [https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista\\_Cotejo-1.pdf](https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf)
- Escribano Hervis Elmys (2018). *El desempeño del docente como factor asociado a la calidad educativa en América Latina*. Revista Educación, vol. 42, núm. 2, 2018. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v42n2/2215-2644-edu-42-02-00717.pdf>
- Evaluación Censal de Estudiantes, ECE (2018) *¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes*. Resultados de la ECE 2018 4. grado de primaria/2. grado de secundaria, 2. grado de pri-maria/6. grado de primaria/2. grado de secundaria
- Fernández J (2018). *Desarrollo del pensamiento matemático infantil. En Desarrollo del pensamiento matemático infantil (Lluvia edi)*. <http://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>

Fernández C, Hernández R & Baptista L (2018). *Metodología de la investigación científica*. Mexico.

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/38911499/Sampieri-libre.pdf?1443413652=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DSampieri.pdf&Expires=1694534028&Signature=Xy8RRYapm1ELcogffUSEjl8XW4xcnIAIZqnf18o4-JbmEJRYDHWq87VQizS66OIVR~qpP43cdIuBr~6fYPxkTAIENBDv5tzgWlCAx00aIr94q3sfHfHsQAKvNq1zEOoJS1q9pKqpQWeUbJAghSEWiPd1MuR6yNYj~DLvucV8UxcSTKulAtqYvkNTstggzzK8lkz5J1fjwcphHWaM24x6OpyHwymohtoKfnyB6IKutAQ2c5ZXrvucU20OH3gyadcbhNLnCGps9d~VtModSnUTYu5340igk13lDHZHpWH1qc7M5O8QSK4RXxwnYuFULjz9CbvTR-0ZVL30BRRGteolg\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/38911499/Sampieri-libre.pdf?1443413652=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DSampieri.pdf&Expires=1694534028&Signature=Xy8RRYapm1ELcogffUSEjl8XW4xcnIAIZqnf18o4-JbmEJRYDHWq87VQizS66OIVR~qpP43cdIuBr~6fYPxkTAIENBDv5tzgWlCAx00aIr94q3sfHfHsQAKvNq1zEOoJS1q9pKqpQWeUbJAghSEWiPd1MuR6yNYj~DLvucV8UxcSTKulAtqYvkNTstggzzK8lkz5J1fjwcphHWaM24x6OpyHwymohtoKfnyB6IKutAQ2c5ZXrvucU20OH3gyadcbhNLnCGps9d~VtModSnUTYu5340igk13lDHZHpWH1qc7M5O8QSK4RXxwnYuFULjz9CbvTR-0ZVL30BRRGteolg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Fica B (2018). *Implementación de juegos educativos y materiales manipulativos para mejorar la disposición al aprendizaje de las matemáticas de los alumnos del cuarto grado de primaria del colegio particular de Huanchaco, 2018*. [Tesis de pregrado en la Universidad Nacional de la Libertad] [https://fqm193.ugr.es/media/grupos/FQM193/cms/TFM%20Macarena%20Valenzuela\\_.pdf](https://fqm193.ugr.es/media/grupos/FQM193/cms/TFM%20Macarena%20Valenzuela_.pdf)

Gonzales F (2021). *Material educativo natural para lograr la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de la Institución Educativa N° 94 Pachachaca Abancay, 2019. Apurímac, Abancay, Perú*. [Tesis de pregrado de la Universidad Unamba]. Obtenido de <https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/957>

Gutierrez J, Gutierrez J. & Meleán R. (2023). *Estrategias cognitivas y competencias matemáticas en educación inicial. Encuentros. Revista De Ciencias Humanas, Teoría Social Y Pensamiento Crítico.*, (17), 119–137. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7527570>

Guzman M (2021). *Aplicación de material educativo concreto para el desarrollo de competencias matemáticas*. [Tesis de Licenciatura - Universidad Nacional

Metas Educativas (2021). *Proyecto Educativo Nacional*. Recuperado de:  
<http://www.cne.gob.pe/uploads/proyecto-educativo-nacional/version-pen/penoficial.pdf>

Ministerio de Educación (2018). *Programa curricular de Educación Inicial*.  
Ministerio de Educación Del Perú, 256.  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/progra-ma-curricular-educacion-inicial.pdf>

Ortiz P (2019). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje lógico-matemático de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Nuevo Amanecer-A.H. Consuelo de Velasco-Piura 2019* [Tesis de pre grado de la Universidad de César Vallejo- Filial Piura]  
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUCHAICELA.pdf>

Palacios A. (2022). *Abordajes del pensamiento del aprendizaje y la construcción del conocimiento*.  
<https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.5578/pm.5578.pdf>

Pamplona J, Cuesta J & Valderrama V (2019). *Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar*. Revis-ta Eleuthera, 21, pp. 13-33. <https://doi.org/10.17151/eleu.2019.21.2>

Piaget J (1969) *The psychology of the child. Foreword to the 2000 Edition*.  
<https://books.google.com.pr/books?id=d45->

Piaget J (1997) *Psicología del niño*. Editorial MORATA. 17ª Ed. 1997.  
[https://books.google.com.pe/books?id=etPoW\\_RGDkIC&printsec=frontcover&](https://books.google.com.pe/books?id=etPoW_RGDkIC&printsec=frontcover&)

Purisaca B. (2021). *Uso del material didáctico no estructurado para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E Ann Goulden Piura, 2020. Piura, Perú.* [Tesis para obtener el título de licenciado en educación] Repositorio ULADECH <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26055>

Ramos (2023). *El juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la IE 1273 Polluco Salitral-Morropón 2021.* [Tesis para obtener el título de licenciado en educación] Repositorio ULADECH <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32899>

Rodríguez M (2018). *Actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje del pre – matemática en niñas y niños de cuatro a seis años, del centro de desarrollo infantil Mario Benedetti, Cotacollao - Quito, período 2016 – 2017,* [Tesis para obtener el grado de maestro] Repositorio Universidad Central del Ecuador- Quito. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/278/1/T-UCE-0010-57.pdf>

Rodríguez A (2018). *Programa jugando en los sectores para desarrollar competencias matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao-Lima* [Tesis de pre grado] Universidad Enrique Guzmán y Valle La Cantuta-Lima [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1316/1/2012\\_Salas\\_Programa%20Jugando%20en%20los%20sectores%20para%20desarrollar%20capacidades%20matem%C3%A1ticas%20en%20ni%C3%B1os%20de%204%20a%C3%B1os%20de%20una%20instituci%C3%B3n%20educativa%20del%20Callao.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1316/1/2012_Salas_Programa%20Jugando%20en%20los%20sectores%20para%20desarrollar%20capacidades%20matem%C3%A1ticas%20en%20ni%C3%B1os%20de%204%20a%C3%B1os%20de%20una%20instituci%C3%B3n%20educativa%20del%20Callao.pdf)

Romero F (2019). *Uso de materiales educativos no estructurados en la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de 2° grado de primaria de la IE N°64168 del Caserío San Jose - Sector Tahuania Ucayali - 2019.* [Tesis de segunda especialidad - Escuela de postgrado UCSS]. <https://repositorio.ucss.edu.pe/handle/20.500.14095/884?locale-attribute=es>

Solórzano I (2018). *Uso de material concreto en el desarrollo de las capacidades del área de matemática en la Institución Educativa "Nuevo Perú" Los Olivos - 2018*. [Tesis de maestría] Repositorio Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/24883>

Quintas A (2020) *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil*. Editorial UNE. 1ª Ed. <https://books.google.com.pe/books?id=LBnLDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+infantil+como+educacion+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjtnsqHqpP8AhXWqZUCHdmXChAQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q&f=false>

Torres J (2019). *Material didáctico interactivo para mejorar el aprendizaje en iniciación a las operaciones lógico- matemáticas en niños de nivel inicial ii de la escuela de educación básica 18 de noviembre de la ciudad de Loja, periodo 2018 - 2019*. [Tesis de pregrado] Repositorio Universidad Nacional de Loja <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/22957/1/JuniorGonz%C3%A1lez.pdf>

Vélez M & Rodríguez L (2023). *El desarrollo de la inteligencia lógico matemático mediante el juego en niños de educación inicial*. *Domino De Las Ciencias*, 9(1), 684–697. Recuperado a partir de <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3155>

Vosniadou S. Lawson M.; Stephenson, H., & Bodner, E. (2021). *Enseñar a los estudiantes a aprender : Preparar el terreno para el aprendizaje permanente*. Oficina Internacional de Educación de la UNES-CO y Academia Internacional de Educación. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378839\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378839_spa)



## ANEXOS



### Anexo 1: Instrumento de recolección de la información

#### INSTRUMENTO 1:

#### CUESTIONARIO EL JUEGO EN NIÑOS DE INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TAMBOGRANDE, 2023

##### DIMENSIÓN 1: JUEGO DE ROLES

| N° | ITEMS  | NUNCA<br>(1) | CASI<br>NUNCA<br>(2) | ALGUNAS<br>VECES (3) | CASI<br>SIEMPRE<br>(4) | SIEMPRE<br>(5) |
|----|--|--------------|----------------------|----------------------|------------------------|----------------|
| 01 | Está atento (a) a las normas de convivencia antes de empezar la sesión del juego |              |                      |                      |                        |                |
| 02 | Considera las opiniones y respeta cuando sus compañeros se expresan              |              |                      |                      |                        |                |
| 03 | Cumple con esperar su turno cuando le toca participar                            |              |                      |                      |                        |                |
| 04 | Es paciente para esperar su turno  |              |                      |                      |                        |                |
| 05 | Es creativo cuando se realiza el juego   |              |                      |                      |                        |                |
| 06 | Se siente contento al participar en el juego                                     |              |                      |                      |                        |                |

##### DIMENSIÓN 2: JUEGOS TRADICIONALES

| N° | ITEMS   | NUNCA<br>(1) | CASI<br>NUNCA<br>(2) | ALGUNAS<br>VECES (3) | CASI<br>SIEMPRE<br>(4) | SIEMPRE<br>(5) |
|----|---|--------------|----------------------|----------------------|------------------------|----------------|
| 07 | Considera el respeto cuando se exponen las reglas del juego       |              |                      |                      |                        |                |
| 08 | Está atento cuando escucha los pasos para el desarrollo del juego |              |                      |                      |                        |                |
| 09 | Su participación es activa al momento en que se realiza el juego  |              |                      |                      |                        |                |
| 10 | Le gusta participar durante la realización del juego              |              |                      |                      |                        |                |

|    |  |  |  |  |  |  |
|----|--|--|--|--|--|--|
| 11 | Se relaciona con sus demás compañeros durante el juego |  |  |  |  |  |
| 12 | Se siente involucrado en el juego cuando se desarrolla |  |  |  |  |  |



## INSTRUMENTO 2:

### CUESTIONARIO DE LA COMPETENCIA MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS EN NIÑOS DE INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TAMBOGRANDE, 2023

#### DIMENSIÓN 1: COMPARACIÓN DE OBJETOS

| N° | ITEMS   | NUNCA<br>(1) | CASI<br>NUNCA<br>(2) | ALGUNAS<br>VECES (3) | CASI<br>SIEMPRE<br>(4) | SIEMPRE<br>(5) |
|----|---|--------------|----------------------|----------------------|------------------------|----------------|
| 01 | Se relaciona con los objetos que se encuentran a su entorno         |              |                      |                      |                        |                |
| 02 | Puede comparar los objetos de acuerdo al tamaño de grande y pequeño |              |                      |                      |                        |                |
| 03 | Puede comparar los objetos de acuerdo al color sea claro u oscuro   |              |                      |                      |                        |                |

#### DIMENSIÓN 2: SERIACIÓN DE OBJETOS Y FORMAS

| N° | ITEMS  | NUNCA<br>(1) | CASI<br>NUNCA<br>(2) | ALGUNAS<br>VECES (3) | CASI<br>SIEMPRE<br>(4) | SIEMPRE<br>(5) |
|----|--|--------------|----------------------|----------------------|------------------------|----------------|
| 04 | Puede diferenciar y establecer relación entre los objetos y sus formas       |              |                      |                      |                        |                |
| 05 | Puede relacionar los objetos de acuerdo al tamaño que identifica             |              |                      |                      |                        |                |
| 06 | Puede realizar el proceso de seriación según el tamaño identificado          |              |                      |                      |                        |                |
| 07 | Puede realizar el proceso de seriación según la forma y color de los objetos |              |                      |                      |                        |                |

**DIMENSIÓN 3: NUMERACIÓN DE OBJETOS**

| <b>N°</b> | <b>ITEMS</b>  | <b>NUNCA<br/>(1)</b> | <b>CASI<br/>NUNCA<br/>(2)</b> | <b>ALGUNAS<br/>VECES (3)</b> | <b>CASI<br/>SIEMPRE<br/>(4)</b> | <b>SIEMPRE<br/>(5)</b> |
|-----------|---|----------------------|-------------------------------|------------------------------|---------------------------------|------------------------|
| 08        | Utiliza expresiones para comprender la cantidad que identifica              |                      |                               |                              |                                 |                        |
| 09        | Usa las palabras de muchos y pocos para identificar cantidad en los objetos |                      |                               |                              |                                 |                        |
| 10        | Puede realizar conteo numérico de los objetos cuando se le pide             |                      |                               |                              |                                 |                        |
| 11        | Puede sumar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes  |                      |                               |                              |                                 |                        |
| 12        | Puede restar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes |                      |                               |                              |                                 |                        |


## Anexo 2: Ficha técnica

|   |   |
|---|---|
| Nombre original del instrumento                                 | Cuestionario de juego en niños del nivel inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023  |
| Autor y año   | Original: Ramos Nevado Rosa (2023) en Piura<br>Adaptación: Márquez Cruz Luz Victoria, 2023  |
| Objetivo del instrumento  | Determinar la relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023.             |
| Usuarios  | Niños y niñas de inicial  |
| Forma de administración o modo de aplicación                    | Observación   |
| Validez:<br>(Presentar la constancia de validación de expertos) | Validado por 04 expertos<br>Dra. Alasteña Saldaña Barboza<br>Mrto Nelson Pascual Suarez Delgado<br>Mrta Maria Luisa Arteaga Aponte<br>Mtro. Wilfredo Pacherres García |
| Confiabilidad:<br>(Presentar los resultados estadísticos)       | Alfa de Cronbach: 0.902   |
| Nombre original del instrumento                                 | Cuestionario de competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial   |
| Autor y año   | Original: Ramos Nevado Rosa (2023) en Piura<br>Adaptación: Márquez Cruz Luz Victoria, 2023  |
| Objetivo del instrumento  | Determinar la relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023.             |
| Usuarios  | Niños y niñas de inicial  |
| Forma de administración o modo de aplicación                    | Observación   |
| Validez:<br>(Presentar la constancia de validación de expertos) | Validado por 04 expertos<br>Dra. Alasteña Saldaña Barboza<br>Mrto Nelson Pascual Suarez Delgado<br>Mrta Maria Luisa Arteaga Aponte<br>Mtro. Wilfredo Pacherres García |
| Confiabilidad:<br>(Presentar los resultados estadísticos)       | Alfa de Cronbach: 0.879   |



| Variable   | Definición conceptual  | Definición operacional   | Dimensiones            | Items | Escala de medición   |  |
|--|--|--|------------------------|-------|--|--|
| Variable 2:<br>Competencia matemática resuelve problemas | La resolución de problemas es el camino que tenemos que seguir, no se frustra, la lluvia de ideas y el razonamiento son necesarios para desarrollar el pensamiento matemático. Cualquier desafío o estimulación mental que se les ofrecía a los niños para aprender conceptos se consideraba un desafío (Fernández, 2018). | Operacionalmente se define como la aplicación de un instrumento de 12 items con dimensiones de comparación de objetos, seriación de objetos y formas, numeración de objetos con una respuesta de escala de cinco opciones según Likert | Comparación de objetos | 01    | Se relaciona con los objetos que se encuentran a su entorno                  | Ordinal Escala Likert<br>1=nunca<br>2=casi nunca<br>3=a veces<br>4=casi siempre<br>5=siempre |
|  |  |  |                        | 02    | Puede comparar los objetos de acuerdo al tamaño de grande y pequeño          |  |
|  |  |  |                        | 03    | Puede comparar los objetos de acuerdo al color sea claro u oscuro            |  |
|  |  |  | Seriación de objetos   | 04    | Puede diferenciar y establecer relación entre los objetos y sus formas       |  |
|  |  |  |                        | 05    | Puede relacionar los objetos de acuerdo al tamaño que identifica             |  |
|  |  |  |                        | 06    | Puede realizar el proceso de seriación según el tamaño identificado          |  |
|  |  |  | Numeración de objetos  | 07    | Puede realizar el proceso de seriación según la forma y color de los objetos |  |
|  |  |  |                        | 08    | Utiliza expresiones para comprender la cantidad que identifica               |  |
|  |  |  |                        | 09    | Usa las palabras de muchos y pocos para identificar cantidad en los objetos  |  |
|  |  |  |                        | 10    | Puede realizar conteo numérico de los objetos cuando se le pide              |  |
|  |  |  |                        | 11    | Puede sumar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes   |  |
|  |  |  |                        | 12    | Puede restar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes  |  |

## Anexo 4: Carta de presentación



*"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"*

Trujillo, 04 de julio del 2023

**CARTA N°247-2023/UCT-FH**  
Dirigido a: Gladys Ancajima Silupu  
Directora de la I.E.-N°058  
PIURA

**Asunto: PRESENTACIÓN DE LA BACHILLER PARA APLICACIÓN DE SU TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**


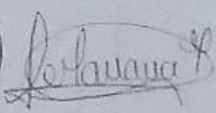
De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar un cordial saludo.


Ante usted presento, a la **Br. LUZ VICTORIA MÁRQUEZ CRUZ** de la Carrera de **EDUCACIÓN INICIAL**, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", quien desea realizar su trabajo de investigación denominada **"RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y LA COMPETENCIA MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS EN NIÑOS DE INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TAMBOGRANDE, 2023"** en su institución los días 20 al 31 de julio del año 2023 con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.


Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,

Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO  
Decana de la Facultad de Humanidades  
Universidad Católica de Trujillo

  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 058 - PUERTO LIBRE - TAMBOGRANDE  
DIRECCIÓN  
Prof. Gladys Ancajima Silupu  
DNI: 02745896  
DIRECTORA(E)

© Carretera Panamericana Norte Km. 555, Moche - Trujillo - Perú [www.uct.edu.pe](http://www.uct.edu.pe) 



## Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad

### CARTA DE AUTORIZACIÓN POR LA ENTIDAD EDUCATIVA

Yo: Gladys Ancajima Silupu, identificada con DNI: 02745645, en mi calidad de directora académica, en el nivel Inicial de la Institución Educativa N°058 del Caserío de Pueblo Libre Malingas, Tambogrande – PIURA CON CODIGO MODULAR 0571232

#### OTORGO LA AUTORIZACIÓN.

Al Br.Luz Victoria Marquez Cruz, identificada con DNI: 43106315 con el programa de estudios de complementación pedagógica universitaria de la Facultad de Educación y Humanidades, con la finalidad de que pueda desarrollar su proyecto de Tesis denominado “RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y LA COMPETENCIA MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS EN NIÑOS DE INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TAMBOGRANDE, 2023”.

Para optar al grado de Título Profesional de Educación Inicial, por tal motivo, me dirijo a usted a fin de solicitarle la respectiva autorización para poder realizar el Post Test a través del instrumento lista de cotejo.

El Bachiller declara que los datos emitidos en esta carta y el trabajo de investigación, en la Tesis o Trabajo de Suficiencia Profesional son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Br. será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondientes; y asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales de la entidad educativa, otorgante de información, pueda ejecutar.

Cabe indicar que dichos resultados servirán para el diagnóstico de los docentes, por lo expuesto brindo las facilidades para que acceda a lo solicitado.

Atentamente



Gladys Ancajima Silupu  
DNI: 02745645  
DIRECTORA I.E.N°058

## Anexo 6: Consentimiento informado



ANEXO N° 01

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Trujillo, 18 julio del 2023

Gladys Aneajima Silupu

Directora

Institución Educativa N°058 -Piura

Presente. –

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Br. **LUZ VICTORIA MÁRQUEZ CRUZ**, estudiante del programa de estudios de la carrera **EDUCACIÓN INICIAL** de la Facultad de **HUMANIDADES**, quien (es) desarrollarán el proyecto de tesis titulado: **RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y LA COMPETENCIA MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS EN NIÑOS DE INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TAMBOGRANDE, 2023** con la asesoría de la Dra **MILAGROS MELISA JARA ARAUJO**

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar los instrumentos: **CUESTIONARIO EL JUEGO EN NIÑOS DE INICIAL Y CUESTIONARIO DE LA COMPETENCIA MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS EN NIÑOS DE INICIAL** a los participantes de la muestra de 22 niños del nivel inicial y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Conocedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del Título profesional de **LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL** para la Bachiller presentada líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,

Dra. **MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZ**  
Decana de la Facultad de Humanidades  
Universidad Católica de Trujillo

**Dra. Mariana Geraldine Silva Balarez**  
Decana de la Facultad de Humanidades  
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI


Prof. **Gladys Aneajima Silupu**  
DNI. 027456-4  
DIRECTORA(E)

Pd. El presente documento deberá ser firmado y sellado por la persona a la que se dirige el consentimiento, como signo de autorización del mismo.

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA



## Anexo 7: Asentimiento informado

  
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

**ASENTIMIENTO INFORMADO**

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: "RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y LA COMPETENCIA MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS EN NIÑOS DE INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TAMBOGRANDE, 2023".

Lo que te proponemos hacer es diligenciar unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 15 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudia actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

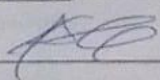
El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: la bachiller LUZ VICTORIA MÁRQUEZ CRUZ, a cargo de su asesora Dra MILAGROS MELISA JARA ARAUJO de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Piura, el día 20, del mes julio del 2023,

Firma 

Nombre Sandra Rufino Márquez

Documento de identificación No. 71098251

Carretera Panamericana Norte Km. 555, Moche - Trujillo - Perú [www.uct.edu.pe](http://www.uct.edu.pe)

Investigador I: **LUZ VICTORIA MÁRQUEZ CRUZ**

Documento de Identidad: **43106315**

Correo institucional o personal: **vikymarquezcruz@hotmail.com**

Asesor de la facultad de Humanidades: **Dra MILAGROS MELISA JARA ARAUJO**

ORCID: **0000-0003-3901-308X**

Correo institucional: **m.jara@uct.edu.pe**

Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"



### ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: **“RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y LA COMPETENCIA MATEMÁTICA RESUELVE PROBLEMAS EN NIÑOS DE INICIAL EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TAMBOGRANDE, 2023”**.

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 15 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudia actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: la bachiller **LUZ VICTORIA MÁRQUEZ CRUZ**, a cargo de su asesora Dra **MILAGROS MELISA JARA ARAUJO** de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Piura, el día 20, del mes Julio de 2023,

Firma CH.O.VS

Nombre CHARITO MALÚ OJEDA VARIILLAS

Documento de identificación No. 77101610

Investigador I: **LUZ VICTORIA MÁRQUEZ CRUZ**

Documento de Identidad: **43106315**

Correo institucional o personal: **vikymarquezcruz@hotmail.com**

Asesor de la facultad de Humanidades: **Dra MILAGROS MELISA JARA ARAUJO**

ORCID: **0000-0003-3901-308X**

Correo institucional: **m.jara@uct.edu.pe**

Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

### Anexo 8: Matriz de consistencia

| Titulo   | Problemas  | Hipótesis   | Objetivos  | Variables   | Dimensiones                            | Metodología  |
|--|--|---|--|---|--|--|
| Relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una Institución Educativa, Tambogrande, 2023 | Problema general<br>¿Cuál es la relación existente entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023?  | Hipótesis general<br>Existe relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023  | Objetivo general<br>Determinar la relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023   | Variable 1<br>Juego                                     | Juego de roles<br>Juegos tradicionales | Tipo: Cuantitativa<br>Nivel: Descriptiva<br>Diseño: No experimenta<br>Población y muestra: 23 niños de inicial<br>Técnica: Observación<br>Instrumento: 02 cuestionarios<br>Métodos de análisis de investigación: e<br>empleará programa informático SPSS versión 26 para Windows |
|  | Problemas específicos<br>¿Cuál es el nivel del juego en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023?, ¿Cuál es el nivel de la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, | Hipótesis específicas<br>Existe relación entre el juego de roles y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Existe relación entre los juegos tradicionales y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una | Objetivos específicos<br>Identificar el nivel del juego en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Conocer el nivel de la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Determinar la relación entre el | Variable 2<br>Competencia matemática resuelve problemas | Comparación<br>Seriación<br>Numeración | Tipo: Cuantitativa<br>Nivel: Descriptiva<br>Diseño: No experimenta<br>Población y muestra: 23 niños de inicial<br>Técnica: Observación<br>Instrumento: 02 cuestionarios<br>Métodos de análisis de investigación: e<br>empleará programa informático SPSS versión 26 para Windows |

---

Tambogrande, 2023?, ¿Cuál es la relación entre el juego de roles y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023?, ¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023?.

institución educativa, Tambogrande, 2023.

juego de roles y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023. Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023.

---





# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

## PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador Mtro. Pacherras García Wilfredo**

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Cuestionario de juego y Cuestionario de competencia matemática resuelve problemas, diseñado por la Bachiller Márquez Cruz Luz Victoria, cuyo propósito es medir La relación entre la dramatización de títeres y la expresión oral, el cual será aplicado a estudiantes del nivel inicial, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad. El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

**Relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

**Licenciada en Educación Inicial**

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

---

Márquez Cruz Luz Victoria  
DNI 43106315



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

| Variable | Dimensiones          | Indicadores                  | N° de ítem   | COHERENCIA |    |
|----------|----------------------|------------------------------|--|------------|----|
|          |                      |                              |  | SI         | NO |
| Juego    | Juego de roles       | Normas de convivencia        | Está atento (a) a las normas de convivencia antes de empezar la sesión del juego | X          |    |
|          |                      | Respeto a sus compañeros     | Considera las opiniones y respeta cuando sus compañeros se expresan              | X          |    |
|          |                      | Espera su turno              | Cumple con esperar su turno cuando le toca participar                            | X          |    |
|          |                      | Aplica la paciencia          | Es paciente para esperar su turno  | X          |    |
|          |                      | Creatividad                  | Es creativo cuando se realiza el juego   | X          |    |
|          |                      | Participación                | Se siente contento al participar en el juego                                     | X          |    |
|          | Juegos tradicionales | Respeto las reglas del juego | Considera el respeto cuando se exponen las reglas del juego                      | X          |    |
|          |                      | Escucha atento               | Está atento cuando escucha los pasos para el desarrollo del juego                | X          |    |
|          |                      | Participación activa         | Su participación es activa al momento en que se realiza el juego                 | X          |    |
|          |                      | Participación activa         | Le gusta participar durante la realización del juego                             | X          |    |
|          |                      | Participación activa         | Se relaciona con sus demás compañeros durante el juego                           | X          |    |



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

|   |                               |                              |  |          |  |
|---|-------------------------------|------------------------------|--|----------|--|
|   |                               | Participación activa         | Se siente involucrado en el juego cuando se desarrolla                       | <b>X</b> |  |
| Competencia matemática resuelve problemas | Comparación de objetos        | Relaciona objetos en entorno | Se relaciona con los objetos que se encuentran a su entorno                  | <b>X</b> |  |
|   |                               | Compara objetos              | Puede comparar los objetos de acuerdo al tamaño de grande y pequeño          | <b>X</b> |  |
|   |                               | Compara objetos              | Puede comparar los objetos de acuerdo al color sea claro u oscuro            | <b>X</b> |  |
|   | Seriación de objetos y formas | Relaciona los objetos        | Puede diferenciar y establecer relación entre los objetos y sus formas       | <b>X</b> |  |
|   |                               | Relaciona los objetos        | Puede relacionar los objetos de acuerdo al tamaño que identifica             | <b>X</b> |  |
|   |                               | Relaciona los objetos        | Puede realizar el proceso de seriación según el tamaño identificado          | <b>X</b> |  |
|   |                               | Relaciona los objetos        | Puede realizar el proceso de seriación según la forma y color de los objetos | <b>X</b> |  |
|   | Numeración de objetos         | Comprende la cantidad        | Utiliza expresiones para comprender la cantidad que identifica               | <b>X</b> |  |
|   |                               | Identifica la cantidad       | Usa las palabras de muchos y pocos para identificar cantidad en los objetos  | <b>X</b> |  |
|   |                               | Realiza conteo numérico      | Puede realizar conteo numérico de los objetos cuando se le pide              | <b>X</b> |  |
|   |                               | Suma grupos                  | Puede sumar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes   | <b>X</b> |  |



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

|  |  |              |   |          |  |
|--|--|--------------|---|----------|--|
|  |  | Resta grupos | Puede restar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes | <b>X</b> |  |
|--|--|--------------|---|----------|--|

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

### Cuestionario de juego

| Preguntas |  | Valoración |    |   |    |    | Observaciones |
|-----------|--|------------|----|---|----|----|---------------|
| Nº        | Ítems  | MA         | BA | A | PA | NA |               |
| 1         | Está atento (a) a las normas de convivencia antes de empezar la sesión del juego | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 2         | Considera las opiniones y respeta cuando sus compañeros se expresan              | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 3         | Cumple con esperar su turno cuando le toca participar                            | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 4         | Es paciente para esperar su turno  | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 5         | Es creativo cuando se realiza el juego   | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 6         | Se siente contento al participar en el juego                                     | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 7         | Considera el respeto cuando se exponen las reglas del juego                      | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 8         | Está atento cuando escucha los pasos para el desarrollo del juego                | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 9         | Su participación es activa al momento en que se realiza el juego                 | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 10        | Le gusta participar durante la realización del juego                             | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 11        | Se relaciona con sus demás compañeros durante el juego                           | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 12        | Se siente involucrado en el juego cuando se desarrolla                           | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |

**Evaluado por: (Apellidos y Nombres) Mtro. Pacherras García Wilfredo**

**D.N.I.:** 02677104

**Fecha:** JULIO 2023

**Firma:** \_\_\_\_\_



# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

## Cuestionario de Competencia matemática resuelve problemas

| Preguntas |  | Valoración |    |   |    |    | Observaciones |
|-----------|--|------------|----|---|----|----|---------------|
| Nº        | Ítems  | MA         | BA | A | PA | NA |               |
| 1         | Se relaciona con los objetos que se encuentran a su entorno                  | X          |    |   |    |    |               |
| 2         | Puede comparar los objetos de acuerdo al tamaño de grande y pequeño          | X          |    |   |    |    |               |
| 3         | Puede comparar los objetos de acuerdo al color sea claro u oscuro            | X          |    |   |    |    |               |
| 4         | Puede diferenciar y establecer relación entre los objetos y sus formas       | X          |    |   |    |    |               |
| 5         | Puede relacionar los objetos de acuerdo al tamaño que identifica             | X          |    |   |    |    |               |
| 6         | Puede realizar el proceso de seriación según el tamaño identificado          | X          |    |   |    |    |               |
| 7         | Puede realizar el proceso de seriación según la forma y color de los objetos | X          |    |   |    |    |               |
| 8         | Utiliza expresiones para comprender la cantidad que identifica               | X          |    |   |    |    |               |
| 9         | Usa las palabras de muchos y pocos para identificar cantidad en los objetos  | X          |    |   |    |    |               |
| 10        | Puede realizar conteo numérico de los objetos cuando se le pide              | X          |    |   |    |    |               |
| 11        | Puede sumar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes   | X          |    |   |    |    |               |
| 12        | Puede restar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes  | X          |    |   |    |    |               |

**Evaluado por: (Apellidos y Nombres) Mtro. Pacherras García Wilfredo**

**D.N.I.:** 02677104

**Fecha:** JULIO 2023

**Firma:**  \_\_\_\_\_



# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Pacherres García Wilfredo** con Documento Nacional de Identidad N° 02677104, de profesión **Licenciado en Educación**, grado académico **Maestra**, labor que ejerzo actualmente como **Docente de educación superior universitaria**.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de juego y Cuestionario de competencia matemática resuelve problemas**, cuyo propósito es medir: Determinar la relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

| Criterios evaluados                | Valoración positiva |        |       | Valoración negativa |    |
|------------------------------------|---------------------|--------|-------|---------------------|----|
|                                    | MA (3)              | BA (2) | A (1) | PA                  | NA |
| Calidad de redacción de los ítems. | X                   |        |       |                     |    |
| Amplitud del contenido a evaluar.  | X                   |        |       |                     |    |
| Congruencia con los indicadores.   | X                   |        |       |                     |    |
| Coherencia con las dimensiones.    | X                   |        |       |                     |    |

### Apreciación total:

Muy adecuado ( )

Bastante adecuado ( )

A= Adecuado ( )

PA= Poco adecuado ( )

No adecuado ( )

Trujillo, a los 18 días del mes de julio del 2023

Apellidos y nombres: **Pacherres García Wilfredo** DNI: 02677104 Firma: \_\_\_\_\_



# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

## PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador Mtra. Arteaga Aponte María Luisa**

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Cuestionario de juego y Cuestionario de competencia matemática resuelve problemas, diseñado por la Bachiller Márquez Cruz Luz Victoria, cuyo propósito es medir La relación entre la dramatización de títeres y la expresión oral, el cual será aplicado a estudiantes del nivel inicial, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad. El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

**Relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

**Licenciada en Educación Inicial**

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

---

Márquez Cruz Luz Victoria  
DNI 43106315



# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

## JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

| Variable | Dimensiones          | Indicadores                  | N° de ítem   | COHERENCIA |    |
|----------|----------------------|------------------------------|--|------------|----|
|          |                      |                              |  | SI         | NO |
| Juego    | Juego de roles       | Normas de convivencia        | Está atento (a) a las normas de convivencia antes de empezar la sesión del juego | X          |    |
|          |                      | Respeto a sus compañeros     | Considera las opiniones y respeta cuando sus compañeros se expresan              | X          |    |
|          |                      | Espera su turno              | Cumple con esperar su turno cuando le toca participar                            | X          |    |
|          |                      | Aplica la paciencia          | Es paciente para esperar su turno  | X          |    |
|          |                      | Creatividad                  | Es creativo cuando se realiza el juego   | X          |    |
|          |                      | Participación                | Se siente contento al participar en el juego                                     | X          |    |
|          | Juegos tradicionales | Respeto las reglas del juego | Considera el respeto cuando se exponen las reglas del juego                      | X          |    |
|          |                      | Escucha atento               | Está atento cuando escucha los pasos para el desarrollo del juego                | X          |    |
|          |                      | Participación activa         | Su participación es activa al momento en que se realiza el juego                 | X          |    |
|          |                      | Participación activa         | Le gusta participar durante la realización del juego                             | X          |    |
|          |                      | Participación activa         | Se relaciona con sus demás compañeros durante el juego                           | X          |    |





## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

|   |                               |                              |  |          |  |
|---|-------------------------------|------------------------------|--|----------|--|
|   |                               | Participación activa         | Se siente involucrado en el juego cuando se desarrolla                       | <b>X</b> |  |
| Competencia matemática resuelve problemas | Comparación de objetos        | Relaciona objetos en entorno | Se relaciona con los objetos que se encuentran a su entorno                  | <b>X</b> |  |
|   |                               | Compara objetos              | Puede comparar los objetos de acuerdo al tamaño de grande y pequeño          | <b>X</b> |  |
|   |                               | Compara objetos              | Puede comparar los objetos de acuerdo al color sea claro u oscuro            | <b>X</b> |  |
|   | Seriación de objetos y formas | Relaciona los objetos        | Puede diferenciar y establecer relación entre los objetos y sus formas       | <b>X</b> |  |
|   |                               | Relaciona los objetos        | Puede relacionar los objetos de acuerdo al tamaño que identifica             | <b>X</b> |  |
|   |                               | Relaciona los objetos        | Puede realizar el proceso de seriación según el tamaño identificado          | <b>X</b> |  |
|   |                               | Relaciona los objetos        | Puede realizar el proceso de seriación según la forma y color de los objetos | <b>X</b> |  |
|   | Numeración de objetos         | Comprende la cantidad        | Utiliza expresiones para comprender la cantidad que identifica               | <b>X</b> |  |
|   |                               | Identifica la cantidad       | Usa las palabras de muchos y pocos para identificar cantidad en los objetos  | <b>X</b> |  |
|   |                               | Realiza conteo numérico      | Puede realizar conteo numérico de los objetos cuando se le pide              | <b>X</b> |  |
|   |                               | Suma grupos                  | Puede sumar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes   | <b>X</b> |  |



# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

|  |  |              |   |          |  |
|--|--|--------------|---|----------|--|
|  |  | Resta grupos | Puede restar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes | <b>X</b> |  |
|--|--|--------------|---|----------|--|

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

### Cuestionario de juego

| Preguntas |  | Valoración |    |   |    |    | Observaciones |
|-----------|--|------------|----|---|----|----|---------------|
| Nº        | Ítems  | MA         | BA | A | PA | NA |               |
| 1         | Está atento (a) a las normas de convivencia antes de empezar la sesión del juego | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 2         | Considera las opiniones y respeta cuando sus compañeros se expresan              | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 3         | Cumple con esperar su turno cuando le toca participar                            | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 4         | Es paciente para esperar su turno  | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 5         | Es creativo cuando se realiza el juego   | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 6         | Se siente contento al participar en el juego                                     | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 7         | Considera el respeto cuando se exponen las reglas del juego                      | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 8         | Está atento cuando escucha los pasos para el desarrollo del juego                | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 9         | Su participación es activa al momento en que se realiza el juego                 | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 10        | Le gusta participar durante la realización del juego                             | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 11        | Se relaciona con sus demás compañeros durante el juego                           | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 12        | Se siente involucrado en el juego cuando se desarrolla                           | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |

**Evaluado por: (Apellidos y Nombres) Mtra. Arteaga Aponte María Luisa**

**D.N.I.:** 03163174

**Fecha:** JULIO 2023

**Firma:** \_\_\_\_\_



# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

## Cuestionario de Competencia matemática resuelve problemas

| Preguntas |  | Valoración |    |   |    |    | Observaciones |
|-----------|--|------------|----|---|----|----|---------------|
| Nº        | Ítems  | MA         | BA | A | PA | NA |               |
| 1         | Se relaciona con los objetos que se encuentran a su entorno                  | X          |    |   |    |    |               |
| 2         | Puede comparar los objetos de acuerdo al tamaño de grande y pequeño          | X          |    |   |    |    |               |
| 3         | Puede comparar los objetos de acuerdo al color sea claro u oscuro            | X          |    |   |    |    |               |
| 4         | Puede diferenciar y establecer relación entre los objetos y sus formas       | X          |    |   |    |    |               |
| 5         | Puede relacionar los objetos de acuerdo al tamaño que identifica             | X          |    |   |    |    |               |
| 6         | Puede realizar el proceso de seriación según el tamaño identificado          | X          |    |   |    |    |               |
| 7         | Puede realizar el proceso de seriación según la forma y color de los objetos | X          |    |   |    |    |               |
| 8         | Utiliza expresiones para comprender la cantidad que identifica               | X          |    |   |    |    |               |
| 9         | Usa las palabras de muchos y pocos para identificar cantidad en los objetos  | X          |    |   |    |    |               |
| 10        | Puede realizar conteo numérico de los objetos cuando se le pide              | X          |    |   |    |    |               |
| 11        | Puede sumar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes   | X          |    |   |    |    |               |
| 12        | Puede restar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes  | X          |    |   |    |    |               |

**Evaluado por: (Apellidos y Nombres) Mtra. Arteaga Aponte María Luisa**

**D.N.I.:** 03163174

**Fecha:** JULIO 2023

**Firma:** \_\_\_\_\_



# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Mtra Arteaga Aponte María Luisa** con Documento Nacional de Identidad N° 03163174, de profesión **Licenciada en Educación**, grado académico **Maestra**, labor que ejerzo actualmente como **Docente de educación nivel inicial**, en la **Institución Educativa Inicial 503 Santa Rosa de Lima Sullana**

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de juego y Cuestionario de competencia matemática resuelve problemas**, cuyo propósito es medir: Determinar la relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

| Criterios evaluados                | Valoración positiva |        |       | Valoración negativa |    |
|------------------------------------|---------------------|--------|-------|---------------------|----|
|                                    | MA (3)              | BA (2) | A (1) | PA                  | NA |
| Calidad de redacción de los ítems. | X                   |        |       |                     |    |
| Amplitud del contenido a evaluar.  | X                   |        |       |                     |    |
| Congruencia con los indicadores.   | X                   |        |       |                     |    |
| Coherencia con las dimensiones.    | X                   |        |       |                     |    |

### Apreciación total:

Muy adecuado ( )


Bastante adecuado ( )

A= Adecuado ( )

PA= Poco adecuado ( )

No adecuado ( )

Trujillo, a los 16 días del mes de julio del 2023

Apellidos y nombres: **Arteaga Aponte María Luisa** DNI: 03163174 Firma: 



# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

## PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador** Mtro Suarez Delgado Nelson Pascual

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Cuestionario de juego y Cuestionario de competencia matemática resuelve problemas, diseñado por la Bachiller Márquez Cruz Luz Victoria, cuyo propósito es medir La relación entre la dramatización de títeres y la expresión oral, el cual será aplicado a estudiantes del nivel inicial, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad. El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

**Relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

**Licenciada en Educación Inicial**

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

---

Márquez Cruz Luz Victoria  
DNI 43106315



# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

## JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

| Variable | Dimensiones          | Indicadores                  | N° de ítem   | COHERENCIA |    |
|----------|----------------------|------------------------------|--|------------|----|
|          |                      |                              |  | SI         | NO |
| Juego    | Juego de roles       | Normas de convivencia        | Está atento (a) a las normas de convivencia antes de empezar la sesión del juego | X          |    |
|          |                      | Respeto a sus compañeros     | Considera las opiniones y respeta cuando sus compañeros se expresan              | X          |    |
|          |                      | Espera su turno              | Cumple con esperar su turno cuando le toca participar                            | X          |    |
|          |                      | Aplica la paciencia          | Es paciente para esperar su turno  | X          |    |
|          |                      | Creatividad                  | Es creativo cuando se realiza el juego   | X          |    |
|          |                      | Participación                | Se siente contento al participar en el juego                                     | X          |    |
|          | Juegos tradicionales | Respeto las reglas del juego | Considera el respeto cuando se exponen las reglas del juego                      | X          |    |
|          |                      | Escucha atento               | Está atento cuando escucha los pasos para el desarrollo del juego                | X          |    |
|          |                      | Participación activa         | Su participación es activa al momento en que se realiza el juego                 | X          |    |
|          |                      | Participación activa         | Le gusta participar durante la realización del juego                             | X          |    |
|          |                      | Participación activa         | Se relaciona con sus demás compañeros durante el juego                           | X          |    |



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

|   |                               |                              |  |          |  |
|---|-------------------------------|------------------------------|--|----------|--|
|   |                               | Participación activa         | Se siente involucrado en el juego cuando se desarrolla                       | <b>X</b> |  |
| Competencia matemática resuelve problemas | Comparación de objetos        | Relaciona objetos en entorno | Se relaciona con los objetos que se encuentran a su entorno                  | <b>X</b> |  |
|   |                               | Compara objetos              | Puede comparar los objetos de acuerdo al tamaño de grande y pequeño          | <b>X</b> |  |
|   |                               | Compara objetos              | Puede comparar los objetos de acuerdo al color sea claro u oscuro            | <b>X</b> |  |
|   | Seriación de objetos y formas | Relaciona los objetos        | Puede diferenciar y establecer relación entre los objetos y sus formas       | <b>X</b> |  |
|   |                               | Relaciona los objetos        | Puede relacionar los objetos de acuerdo al tamaño que identifica             | <b>X</b> |  |
|   |                               | Relaciona los objetos        | Puede realizar el proceso de seriación según el tamaño identificado          | <b>X</b> |  |
|   |                               | Relaciona los objetos        | Puede realizar el proceso de seriación según la forma y color de los objetos | <b>X</b> |  |
|   | Numeración de objetos         | Comprende la cantidad        | Utiliza expresiones para comprender la cantidad que identifica               | <b>X</b> |  |
|   |                               | Identifica la cantidad       | Usa las palabras de muchos y pocos para identificar cantidad en los objetos  | <b>X</b> |  |
|   |                               | Realiza conteo numérico      | Puede realizar conteo numérico de los objetos cuando se le pide              | <b>X</b> |  |
|   |                               | Suma grupos                  | Puede sumar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes   | <b>X</b> |  |



# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

|  |  |              |   |          |  |
|--|--|--------------|---|----------|--|
|  |  | Resta grupos | Puede restar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes | <b>X</b> |  |
|--|--|--------------|---|----------|--|

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

### Cuestionario de juego

| Preguntas |  | Valoración |    |   |    |    | Observaciones |
|-----------|--|------------|----|---|----|----|---------------|
| Nº        | Ítems  | MA         | BA | A | PA | NA |               |
| 1         | Está atento (a) a las normas de convivencia antes de empezar la sesión del juego | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 2         | Considera las opiniones y respeta cuando sus compañeros se expresan              | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 3         | Cumple con esperar su turno cuando le toca participar                            | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 4         | Es paciente para esperar su turno  | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 5         | Es creativo cuando se realiza el juego   | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 6         | Se siente contento al participar en el juego                                     | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 7         | Considera el respeto cuando se exponen las reglas del juego                      | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 8         | Está atento cuando escucha los pasos para el desarrollo del juego                | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 9         | Su participación es activa al momento en que se realiza el juego                 | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 10        | Le gusta participar durante la realización del juego                             | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 11        | Se relaciona con sus demás compañeros durante el juego                           | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |
| 12        | Se siente involucrado en el juego cuando se desarrolla                           | <b>X</b>   |    |   |    |    |               |

**Evaluado por: (Apellidos y Nombres) Mtro. Suarez Delgado Nelson Pascual**



**D.N.I.:** 72807179

**Fecha:** JULIO 2023

**Firma:** \_\_\_\_\_





# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

## Cuestionario de Competencia matemática resuelve problemas

| Preguntas |  | Valoración |    |   |    |    | Observaciones |
|-----------|--|------------|----|---|----|----|---------------|
| Nº        | Ítems  | MA         | BA | A | PA | NA |               |
| 1         | Se relaciona con los objetos que se encuentran a su entorno                  | X          |    |   |    |    |               |
| 2         | Puede comparar los objetos de acuerdo al tamaño de grande y pequeño          | X          |    |   |    |    |               |
| 3         | Puede comparar los objetos de acuerdo al color sea claro u oscuro            | X          |    |   |    |    |               |
| 4         | Puede diferenciar y establecer relación entre los objetos y sus formas       | X          |    |   |    |    |               |
| 5         | Puede relacionar los objetos de acuerdo al tamaño que identifica             | X          |    |   |    |    |               |
| 6         | Puede realizar el proceso de seriación según el tamaño identificado          | X          |    |   |    |    |               |
| 7         | Puede realizar el proceso de seriación según la forma y color de los objetos | X          |    |   |    |    |               |
| 8         | Utiliza expresiones para comprender la cantidad que identifica               | X          |    |   |    |    |               |
| 9         | Usa las palabras de muchos y pocos para identificar cantidad en los objetos  | X          |    |   |    |    |               |
| 10        | Puede realizar conteo numérico de los objetos cuando se le pide              | X          |    |   |    |    |               |
| 11        | Puede sumar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes   | X          |    |   |    |    |               |
| 12        | Puede restar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes  | X          |    |   |    |    |               |

**Evaluado por: (Apellidos y Nombres) Mtro. Suarez Delgado Nelson Pascual**

**D.N.I.:** 72807179

**Fecha:** JULIO 2023

**Firma:** \_\_\_\_\_



# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Mtro Suarez Delgado Nelson Pascual**, con Documento Nacional de Identidad N° 72807179, de profesión **Licenciado en Educación**, grado académico **Maestro** con código de colegiatura \_\_\_\_\_, labor que ejerzo actualmente como **Docente de educación superior universitaria**, en la Institución **Universidad Cesar Vallejo**

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de juego y Cuestionario de competencia matemática resuelve problemas**, cuyo propósito es medir: Determinar la relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

| Criterios evaluados                | Valoración positiva |        |       | Valoración negativa |    |
|------------------------------------|---------------------|--------|-------|---------------------|----|
|                                    | MA (3)              | BA (2) | A (1) | PA                  | NA |
| Calidad de redacción de los ítems. | X                   |        |       |                     |    |
| Amplitud del contenido a evaluar.  | X                   |        |       |                     |    |
| Congruencia con los indicadores.   | X                   |        |       |                     |    |
| Coherencia con las dimensiones.    | X                   |        |       |                     |    |

### Apreciación total:

Muy adecuado ( )


Bastante adecuado ( )

A= Adecuado ( )

PA= Poco adecuado ( )

No adecuado ( )

Trujillo, a los 16 días del mes de julio del 2023

Apellidos y nombres: **Suarez Delgado Nelson Pascual** DNI: **72807179** Firma: 



**PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO**

**Estimado Validador** Dra. Alasteña Saldaña Barboza

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Cuestionario de juego y Cuestionario de competencia matemática resuelve problemas, diseñado por la Bachiller Márquez Cruz Luz Victoria, cuyo propósito es medir La relación entre la dramatización de títeres y la expresión oral, el cual será aplicado a estudiantes del nivel inicial, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad. El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

**Relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial en una institución educativa, Tambogrande, 2023**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

**Licenciada en Educación Inicial**

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

---

Márquez Cruz Luz Victoria  
DNI 43106315



# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

## JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

| Variable | Dimensiones                               | Indicadores                  | N° de ítem   | COHERENCIA  |    |  |
|----------|---|------------------------------|--|---|----|--|
|          |   |                              |  | SI  | NO |  |
| Juego    | Juego de roles                            | Normas de convivencia        | Está atento (a) a las normas de convivencia antes de empezar la sesión del juego | X   |    |  |
|          |   | Respeto a sus compañeros     | Considera las opiniones y respeta cuando sus compañeros se expresan              | X   |    |  |
|          |   | Espera su turno              | Cumple con esperar su turno cuando le toca participar                            | X   |    |  |
|          |   | Aplica la paciencia          | Es paciente para esperar su turno  | X   |    |  |
|          |   | Creatividad                  | Es creativo cuando se realiza el juego   | X   |    |  |
|          |   | Participación                | Se siente contento al participar en el juego                                     | X   |    |  |
|          | Juegos tradicionales                      | Respeto las reglas del juego | Considera el respeto cuando se exponen las reglas del juego                      | X   |    |  |
|          |   | Escucha atento               | Está atento cuando escucha los pasos para el desarrollo del juego                | X   |    |  |
|          |   | Participación activa         | Su participación es activa al momento en que se realiza el juego                 | X   |    |  |
|          |   | Participación activa         | Le gusta participar durante la realización del juego                             | X   |    |  |
|          |   | Participación activa         | Se relaciona con sus demás compañeros durante el juego                           | X   |    |  |
|          |   | Participación activa         | Se siente involucrado en el juego cuando se desarrolla                           | X   |    |  |
|          | Competencia matemática resuelve problemas | Comparación de objetos       | Relaciona objetos en entorno   | Se relaciona con los objetos que se encuentran a su entorno | X  |  |
|          |   |                              | Compara objetos  | Puede comparar los objetos de acuerdo al                    | X  |  |



# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

|                               |                         |                         |  |          |  |
|-------------------------------|-------------------------|-------------------------|--|----------|--|
|                               |                         |                         | tamaño de grande y pequeño   |          |  |
|                               |                         | Compara objetos         | Puede comparar los objetos de acuerdo al color sea claro u oscuro            | <b>X</b> |  |
| Seriación de objetos y formas | Relaciona los objetos   | Relaciona los objetos   | Puede diferenciar y establecer relación entre los objetos y sus formas       | <b>X</b> |  |
|                               | Relaciona los objetos   | Relaciona los objetos   | Puede relacionar los objetos de acuerdo al tamaño que identifica             | <b>X</b> |  |
|                               | Relaciona los objetos   | Relaciona los objetos   | Puede realizar el proceso de seriación según el tamaño identificado          | <b>X</b> |  |
|                               | Relaciona los objetos   | Relaciona los objetos   | Puede realizar el proceso de seriación según la forma y color de los objetos | <b>X</b> |  |
| Numeración de objetos         | Comprende la cantidad   | Comprende la cantidad   | Utiliza expresiones para comprender la cantidad que identifica               | <b>X</b> |  |
|                               | Identifica la cantidad  | Identifica la cantidad  | Usa las palabras de muchos y pocos para identificar cantidad en los objetos  | <b>X</b> |  |
|                               | Realiza conteo numérico | Realiza conteo numérico | Puede realizar conteo numérico de los objetos cuando se le pide              | <b>X</b> |  |
|                               | Suma grupos             | Suma grupos             | Puede sumar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes   | <b>X</b> |  |
|                               | Resta grupos            | Resta grupos            | Puede restar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes  | <b>X</b> |  |

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.



**Cuestionario de juego**

| Preguntas |  | Valoración |    |   |    |    | Observaciones |
|-----------|--|------------|----|---|----|----|---------------|
| Nº        | Ítems  | MA         | BA | A | PA | NA |               |
| 1         | Está atento (a) a las normas de convivencia antes de empezar la sesión del juego | X          |    |   |    |    |               |
| 2         | Considera las opiniones y respeta cuando sus compañeros se expresan              | X          |    |   |    |    |               |
| 3         | Cumple con esperar su turno cuando le toca participar                            | X          |    |   |    |    |               |
| 4         | Es paciente para esperar su turno  | X          |    |   |    |    |               |
| 5         | Es creativo cuando se realiza el juego   | X          |    |   |    |    |               |
| 6         | Se siente contento al participar en el juego                                     | X          |    |   |    |    |               |
| 7         | Considera el respeto cuando se exponen las reglas del juego                      | X          |    |   |    |    |               |
| 8         | Está atento cuando escucha los pasos para el desarrollo del juego                | X          |    |   |    |    |               |
| 9         | Su participación es activa al momento en que se realiza el juego                 | X          |    |   |    |    |               |
| 10        | Le gusta participar durante la realización del juego                             | X          |    |   |    |    |               |
| 11        | Se relaciona con sus demás compañeros durante el juego                           | X          |    |   |    |    |               |
| 12        | Se siente involucrado en el juego cuando se desarrolla                           | X          |    |   |    |    |               |

**Evaluable por: (Apellidos y Nombres) Dra. Saldaña Barboza Alasteña**

**D.N.I.:** 41431228

**Fecha:** JULIO 2023

**Firma:**



# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

## Cuestionario de Competencia matemática resuelve problemas

| Preguntas |  | Valoración |    |   |    |    | Observaciones |
|-----------|--|------------|----|---|----|----|---------------|
| Nº        | Ítems  | MA         | BA | A | PA | NA |               |
| 1         | Se relaciona con los objetos que se encuentran a su entorno                  | X          |    |   |    |    |               |
| 2         | Puede comparar los objetos de acuerdo al tamaño de grande y pequeño          | X          |    |   |    |    |               |
| 3         | Puede comparar los objetos de acuerdo al color sea claro u oscuro            | X          |    |   |    |    |               |
| 4         | Puede diferenciar y establecer relación entre los objetos y sus formas       | X          |    |   |    |    |               |
| 5         | Puede relacionar los objetos de acuerdo al tamaño que identifica             | X          |    |   |    |    |               |
| 6         | Puede realizar el proceso de seriación según el tamaño identificado          | X          |    |   |    |    |               |
| 7         | Puede realizar el proceso de seriación según la forma y color de los objetos | X          |    |   |    |    |               |
| 8         | Utiliza expresiones para comprender la cantidad que identifica               | X          |    |   |    |    |               |
| 9         | Usa las palabras de muchos y pocos para identificar cantidad en los objetos  | X          |    |   |    |    |               |
| 10        | Puede realizar conteo numérico de los objetos cuando se le pide              | X          |    |   |    |    |               |
| 11        | Puede sumar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes   | X          |    |   |    |    |               |
| 12        | Puede restar dos grupos de objetos cuando identifica situaciones diferentes  | X          |    |   |    |    |               |

**Evaluado por: (Apellidos y Nombres) Dra. Saldaña Barboza Alasteña**

**D.N.I.:** 41431228

**Fecha:** JULIO 2023

**Firma:** \_\_\_\_\_



# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Mtro Suarez Delgado Nelson Pascual**, con Documento Nacional de Identidad N° 72807179, de profesión **Licenciado en Educación**, grado académico **Maestro** con código de colegiatura \_\_\_\_\_, labor que ejerzo actualmente como **Docente de educación superior universitaria**, en la Institución **Universidad Cesar Vallejo**

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario de juego y Cuestionario de competencia matemática resuelve problemas**, cuyo propósito es medir: Determinar la relación entre el juego y la competencia matemática resuelve problemas en niños de inicial de una institución educativa, Tambogrande, 2023.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

| Criterios evaluados                | Valoración positiva |        |       | Valoración negativa |    |
|------------------------------------|---------------------|--------|-------|---------------------|----|
|                                    | MA (3)              | BA (2) | A (1) | PA                  | NA |
| Calidad de redacción de los ítems. | X                   |        |       |                     |    |
| Amplitud del contenido a evaluar.  | X                   |        |       |                     |    |
| Congruencia con los indicadores.   | X                   |        |       |                     |    |
| Coherencia con las dimensiones.    | X                   |        |       |                     |    |

### Apreciación total:

Muy adecuado ( )

Bastante adecuado ( )

A= Adecuado ( )

PA= Poco adecuado ( )

No adecuado ( )





# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Trujillo, a los 16 días del mes de julio del 2023

Apellidos y nombres: **Dra. Saldaña Barboza Alasteña**      DNI: 41431228

Firma: 



# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI





# UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI