



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**APLICACION DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LOS  
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.N N° 367 LA MERCED  
DISTRITO DE HUACACHI PROVINCIA DE HUARI  
2017**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL  
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN  
EDUCACIÓN**

**AUTORA**

**MEZA RIOS LOURDEZ ISABEL**

**ASESOR**

**TIMOTEO AMADO PADILLA MONTES**

**HUARAZ – PERÚ**

**2018**

# **JURADO EVALUADOR Y ASESOR**

**Dr.**

**Presidente**

**Mgtr.**

**Secretaria**

**Mgtr.**

**Miembro**

**Dr.**

**Asesor**

## AGRADECIMIENTO

*A Dios, por ser la luz en el sendero de mi vida, y  
darme salud para salir siempre adelante.*

*A mis padres, por ser los pilares fundamentales en mi  
desarrollo estudiantil y en todos mis esfuerzos.*

*A mis maestros, por haberme brindado sus  
conocimientos y herramientas necesarias para  
poder culminar otra etapa de la vida.*

## **DEDICATORIA**

*A Dios por permitir lograr  
nuestros objetivos, además de su  
infinito amor y protección que  
nos da fuerzas para seguir  
adelante.*

*A los profesores, por su valioso apoyo  
profesional que ha permitido cristalizar el  
presente trabajo y sembrar el espíritu por la  
Investigación Educativa.*

## **RESUMEN**

La investigación está referida a la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 5 años de la I.E.I.N.367 la merced distrito de Huacachi Provincia de Huari 2017. El objetivo general es Determinar las características de la aplicación de los juegos didácticos en los niños y niñas de 5 Años de la I.E.I.N.367 la Merced Distrito de Huacachi Provincia de Huari 2017. El estudio corresponde a una investigación descriptiva. El procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva, de acuerdo a los objetivos de la investigación.

Cabe recalcar que los juegos didácticos tendrán un buen aprendizaje en los niños de I. E. San Gerardo, el cual desarrollarán la mejora del aprendizaje en el área de matemática. La realidad educativa, en la que se vive nuestra educación no es colaborativa, el cual su realidad problemática con los niños de 5 años, en cuanto a la falta de juegos didácticos en formar grupos y realizar actividades con sus compañeros, utilizando juegos didácticos en el área de matemática para que puedan promover al niño el interés por realizar sus trabajos con sus compañeros. Se concluye que la aplicación de juegos didácticos es importante.

**Palabras claves:** Programa, juegos didácticos, área de matemática.

## **ABSTRACT**

The research is related to the application of didactic games in children of 5 years of the IEIN367 the mercy district of Huacachi Province of Huari 2017. The general objective is to determine the characteristics of the application of educational games in boys and girls of 5 Years of the IEIN367 the Merced District of Huacachi Province of Huari 2017. The study corresponds to a descriptive investigation. Data processing was used descriptive statistics, according to the research objectives.

It should be emphasized that the didactic games will have a good learning in the children of I. E. San Gerardo, which will develop the improvement of learning in the area of mathematics. The educational reality, in which we live our education is not collaborative, which its problematic reality with children of 5 years, in terms of the lack of didactic games in forming groups and carrying out activities with their peers, using didactic games in the area of mathematics so that they can promote the child's interest in doing their work with their classmates. It is concluded that the application of educational games is important.

Keywords: Program, didactic games, area of mathematics.

## CONTENIDO

TITULO .....	i
JURADO EVALUADOR Y ASESOR.....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
DEDICATORIA .....	iv
RESUMEN .....	v
ABSTRACT.....	vi
CONTENIDO .....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	x
I.INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA:.....	6
2.1. Antecedentes:.....	6
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	11
2.2.1. Juegos didácticos .....	11
2.2.1.1. Juegos Didácticos: .....	11
2.2.1.2. El Juego: .....	12
2.2.1.3. Juegos didácticos y el desarrollo cognitivo afectivo y social del niño .....	15
2.2.1.4. Contribuciones del Juego para el desarrollo infantil. ....	15
2.2.1.5. El Juego desde el punto de vista psicomotor .....	16
2.2.1.6. El Juego desde el punto de vista afectivo social: .....	17
2.2.1.7. Juegos y matemática una relación permanente:.....	17
2.2.1.8. Características de los juegos didácticos.....	18
2.2.1.9. Pasos para elaborar un juego didáctico.....	19
2.2.1.10. Clases de juegos.....	19

2.2.1.10.1. Juegos funcionales .....	19
2.2.1.10.2. Juegos configurativos .....	20
2.2.1.10.3. Juegos de entrega .....	20
2.2.1.10.4. Importancia del juego en el aprendizaje .....	20
2.2.2.1.- El aprendizaje en el área de matemática.....	21
III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
IV. METODOLOGÍA.....	22
4.1. Diseño de la investigación .....	22
4.2. Población y muestra.....	23
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	24
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	25
4.5. Plan de análisis.....	26
4.6 Matriz de consistencia .....	27
4.7. Principios éticos.....	29
V. RESULTADOS.....	30
5.2. Análisis de resultados. ....	44
VI. CONCLUSIONES .....	47
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS:.....	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	49
ANEXOS .....	53



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 01: <i>Población</i> .....	23
Tabla N° 02: <i>Muestra</i> .....	23
Tabla N° 03 Operacionalización de variables e indicadores .....	25
Tabla N° 04 Matriz consistencia.....	28
V. RESULTADOS.....	30
Tabla N° 05 Puntuaciones de los niños de la muestra en el pre test; <b>Error! Marcador no definido.</b>	
Tabla N° 06 Puntuaciones de los niños de la muestra sesión primera .....	30
Tabla N° 07 Puntuaciones de los niños de la muestra segunda sesión.....	31
Tabla N° 08 Puntuaciones de los niños de la muestra tercera sesión.....	32
Tabla N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión. ....	33
Tabla N° 10 Puntuaciones de los niños de la muestra quinta sesión.....	34
Tabla N° 11 Puntuaciones de los niños de la muestra sexta sesión .....	35
Tabla N° 12 Puntuaciones de los niños de la muestra séptima sesión. ....	36
Tabla N° 13 Puntuaciones de los niños de la muestra octava sesión. ....	37
Tabla N° 14 Puntuaciones de los niños de la muestra novena sesión. ....	38
Tabla N° 15 Puntuaciones de los niños de la muestra décima sesión. ....	39
Tabla N° 16 Puntuaciones de los niños de la muestra onceava sesión. ....	40
Tabla N° 17 Puntuaciones de los niños de la muestra onceava sesión doceava .....	41
Tabla N° 18 Puntuaciones de los niños de la muestra pos test .....	42

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Porcentaje de los niños de la muestra en el pre test .. **¡Error! Marcador no definido.**

Gráfico N° 02 Porcentaje de los niños de la muestra primera sesión. .... 30

Gráfico N° 03 Porcentaje de los niños de la muestra segunda sesión..... 31

Gráfico N° 04 Porcentaje de los niños de la muestra tercera sesión ..... 32

Gráfico N° 05 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión. .... 33

Gráfico N° 06 Porcentaje de los niños de la muestra quinta sesión..... 34

Gráfico N° 07 Porcentaje de los niños de la muestra sexta sesión..... 35

Gráfico N° 08 Porcentaje de los niños de la muestra séptima sesión. .... 36

Gráfico N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra octava sesión. .... 37

Gráfico N° 10 Porcentaje de los niños de la muestra novena sesión ..... 38

Gráfico N° 11 Porcentaje de los niños de la muestra decima sesión. .... 39

Gráfico N° 12 Porcentaje de los niños de la muestra onceava sesión. .... 40

Gráfico N° 13 Porcentaje de los niños de la muestra doceava sesión..... 41

## I.INTRODUCCIÓN

Los juegos y las emociones son parte de la vida del ser humano, por ejemplo desde el nacimiento y durante toda la etapa de su desarrollo, los niños y niñas sienten atracción hacia los juegos, en la cual descubren, experimentan, por medio de la curiosidad en el desarrollo socio-emocional en este aspecto es importante remarcar el papel que tiene el juego para el desarrollo socio-emocional en la infancia, proyectándolo a la sociedad y al entorno que lo rodea. La sociedad y la educación han evolucionado mucho hasta llegar a la actual dando respuesta educativa, para que los estudiantes desarrollen la zona próxima y la cognoscitivas a que piensen, actúe y razone siendo unos de las estrategias en la enseñanza con los juegos que se deben de realizar en el proceso educativo. Los docentes se deben adaptar a los nuevos paradigmas nuevas generaciones, a que los estudiantes experimenten en su vida.

La enseñanza y aprendizaje de la matemática siempre es motivo de estudio, debido a que un gran número de alumnos tienen dificultades ya que lo ve como un curso de difícil aprendizaje y que por lo tanto demuestran poco o ningún interés por aprender o no tienen una predisposición o una motivación para su estudio que se ve reflejado muchas veces en la desaprobación del curso.

Es por eso que el docente debe desarrollar un proceso enseñanza - aprendizaje efectivo que desarrolle capacidades y habilidades acordes con los nuevos cambios dados en el mundo globalizado utilizando estrategias basadas en una concepción “Constructivista” del proceso de enseñanza aprendizaje, en las que se implementan recursos de trabajo usando Nuevas estrategias usando los juegos didácticos cuyo uso es significativo para obtener mejoras en

los diferentes niveles de aprendizaje y el desarrollo del pensamiento crítico, del pensamiento creativo, la toma de decisiones y la solución de problemas.

Para favorecer el trabajo metodológico en el Área de Matemática de los estudiantes del III Ciclo, 2do grado de Primaria, se inserta éste trabajo que trata de adecuarse al nuevo proceso educativo buscando mejorar la calidad de la educación peruana que ha pasado por dos procesos de cambio que continúan hasta la actualidad, de acuerdo con la tendencia que desarrollan se dan de la siguiente manera:

Así mismo los niños de 5 años conocerán sobre los tipos de juegos didácticos que corresponden a su edad, su necesidad, su forma de expresión, lo cual le permitirá descubrir nuevos juegos, estimular todos sus sentidos y generar aprendizajes valiosos para su vida.

También conjuntamente con los niños diseñaremos y aplicaremos los juegos didácticos, para mejorar el aprendizaje en el área de matemática para hacer de estos juegos activos y llenos de alegría con los niños, el cual les sirva en su desarrollo y puedan trabajar y aprendiendo conocimientos matemáticos con material concreto realizados por ellos mismos, que será valorado mucho más por ellos porque utilizaron su creatividad.

Cabe recalcar que los juegos didácticos basados en el enfoque colaborativo tendrán un buen aprendizaje en los niños de I. E. de la muestra el cual desarrollarán colaborativamente la mejora de su aprendizaje en el área de matemática. También elaborarán con material concreto contenidos sobre el área tratada, contribuyendo a la

integridad de grupos en el aula de 5 años y potenciando el desarrollo de sus habilidades, con el fin de culminar este taller de tesis, ellos puedan tener una buena noción acerca del área de matemática y llevándolo a que lo vivencien y exploren como realizar con material concreto juegos didácticos, a la vez interactuar con todos los niños y poder realizar actividades basados en el enfoque colaborativo para lograr un buen aprendizaje en los niños generando su interés sobre el área de matemática y llevándolo a su vida cotidiana. Es importante mencionar que los juegos didácticos en los niños son buenos para usarlos como actividades educativas para estimular y desarrollar las capacidades de aprendizaje del niño. Por otro lado la realidad educativa, en la que se vive nuestra educación no es colaborativa, el cual la Institución Educativa de la muestra, su realidad problemática con los niños de 5 años, en cuanto a la falta de juegos didácticos que motiven el aprendizaje en el área de matemática, es que los niños muestran dificultad en formar grupos y realizar actividades con sus compañeros, utilizando materiales de juegos didácticos en el área de matemática para que puedan promover al niño el interés por realizar sus trabajos con sus compañeros y poder iniciar, conjuntamente con los docentes que no cuentan con un programa específico de juegos didácticos y así poder plantear estrategias metodológicas para desarrollar materiales con reciclaje y hacer que con ayuda de los padres un programa activo para el desarrollo de los niños en su trabajo.

¿Cómo se ha venido aplicando los juegos didácticos en los niños y niñas de 5 Años de la I.E.I.N.367 la Merced Distrito de Huacachi Provincia de Huari 2017?

Determinar las características de la aplicación de los juegos didácticos en los niños y niñas de 5 Años de la I.E.I.N.367 la Merced Distrito de Huacachi Provincia de Huari 2017

Identificar el uso de los juegos didácticos en los niños y niñas de 5 Años de la I.E.I.N.367 la Merced Distrito de Huacachi Provincia de Huari 2017

Diseñar programa de los juegos didácticos en los niños y niñas de 5 Años de la I.E.I.N.367 la Merced Distrito de Huacachi Provincia de Huari 2017.

Se justifica en la medida que los niños trabajan en grupo, se remontan a la misma historia social del hombre; el cual fue la cooperación entre los hombres primitivos la clave para su evolución, a través del intercambio, la socialización de procesos y resultados así como toda actividad grupal, a la par de la propia experiencia laboral, el desarrollo de las manos y la aparición del lenguaje articulado, logros materializados con el desarrollo del cerebro. Los niños, desde los primeros años de vida experimentan con la forma de los objetos y las personas (juguetes, utensilios, rostros, otros), y van construyendo progresivamente las relaciones espaciales entre estos, a través de sus acciones. A partir de las primeras construcciones, logran estructurar paulatinamente el mundo que los rodea en una organización mental o representada.

Los juegos de construcción son juegos que, si bien los niños les resultan atractivos, suelen estar ausentes de las propuestas cotidianas para estas salas o bien son planteados como situaciones de juegos espontaneo, es decir, con escasa o nula intervención del docente.

Convertir la matemática escolar en un juego para niños, sería la meta deseada pero difícilmente alcanzable para cualquier docente que se dedique a enseñar a los estudiantes.

En la actualidad, se observa que el nivel de educación inicial es una etapa que juega un rol decisivo en el desarrollo del niño. El proceso de aprendizaje en este nivel no es un hecho aislado, sino que está íntimamente ligado al estado nutricional del niño. Demostrado está que cuando el niño dispone de los elementos esenciales para su normal crecimiento y desarrollo, puede obtener máximo provecho de los beneficios que le ofrece la educación. Es por ello que en la presente tesis se pretende demostrar que los juegos didácticos permitirán al niño desarrollar sus habilidades matemáticas y llevarlo al pensamiento crítico y constructivo de su aprendizaje, ya que así se podrá lograr el conocimiento integrador en el niño, de tal manera que contribuya con su aprendizaje y su formación.

Por tanto, es importante hacer que el niño busque integrarse con su grupo, para que pueda trabajar colaborativamente y pueda tener resultados satisfactorios, para que él pueda desarrollar sus habilidades y destrezas matemáticas y sociables.

Finalmente se proporcionará a los docentes de educación inicial una tesis especializada para ser utilizada en el aprendizaje significativo del niño.

Es por ello que la presente tesis pretende demostrar que a través de juegos didácticos desarrollaré la capacidad cognitiva del niño con las matemáticas y poder con llevarlo al enfoque colaborativo, logrando su integridad y creatividad.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA:

### 2.1. Antecedentes:

Rincón (2016) tesis titulada: *“Importancia del material didáctico en el proceso matemático de educación Preescolar”*. Esta investigación cualitativa descriptiva se llevó a la práctica con un grupo de 2 docentes y 25 niños y niñas cursantes de preescolar sección “C”, todos pertenecientes al Centro de Educación Inicial “Arco Iris” del estrado de Mérida - Venezuela, utilizando los siguientes instrumentos: Observación directa y entrevistas. Llegó a las siguientes conclusiones: El emplear el material didáctico como estrategia permite la motivación en los niños y niñas. Despierta la curiosidad, mantiene la atención y reduce la ansiedad produciendo efectos positivos. El material didáctico favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje, les ayuda a los niños y a las niñas a desarrollar la concentración, permitiendo control sobre sí mismo. El material didáctico estimula la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de las habilidades y destrezas. El material didáctico pone a prueba los conocimientos, en un ambiente lúdico, de manera favorable y satisfactoria en los niños y las niñas.

Chang & Paredes (2013) tesis titulada: *“Programa de actividades de elaboración de material didáctico para desarrollar la noción número en los niños de 5 años del Centro Educativo Parroquial “José LefebvreFrancour del distrito de Moche-Trujillo”*, para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. La investigación tuvo como participantes una muestra de 36 niños de 5 años, el estudio se realizó mediante una investigación Cuasi-



Experimental, Pre test y Pos test a través de la aplicación de técnicas de observación, trabajo individual y trabajo en grupo. Llegó a las siguientes conclusiones: En el presente trabajo encontré que de acuerdo a los resultados obtenidos en el pre y post test la aplicación de un programa de actividades de materiales didácticos tuvo la propiedad de desarrollar la noción número en los niños de 5 años. Se comprobó mediante la aplicación del pre test que el nivel de rendimiento del grupo experimental y grupo control es respectivamente 11.78 y 13.28 existiendo diferencias significativas. Se comprobó en la aplicación del post test que después de la aplicación del estímulo el nivel de rendimiento del grupo control y grupo experimental es 16.64 y 17.42 respectivamente, encontrándose que existen diferencias significativas. El material didáctico elaborado por los niños permitió incrementar significativamente el desarrollo de la noción número en la ejecución de las actividades.

Cruz & Paredes & Vidal (2012) tesis titulada: *“Aplicación de un programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico para desarrollar la noción de numeral y numeración en niños de 5 años de edad del C.E.I. N°209 “Santa Ana de la ciudad de Trujillo”*. Investigación Pre - experimental, con una muestra de estudio de 25 niños; utilizando como instrumento: Ficha de Evaluación para la Noción Número y Numeración. Llegó a las siguientes conclusiones: El programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico aplicado desarrolló la noción de número en su vida diaria, de acuerdo al análisis estadístico podemos afirmar que ha sido altamente significativo, ya que el nivel que arroja en el post-test es logrado debido que  $t_c = 4,35$ , es mayor que  $t = 1.714$ , al 0.05 como nivel de significación. Antes de aplicar el programa de

juegos en el nuevo enfoque pedagógico, los niños se encontraron en un nivel de desarrollo de la noción número y numeración de NO logrado en un 75% que equivale a dieciocho niños de los veinticuatro seleccionados como muestra de estudio, sin embargo al término de la aplicación del programa se obtuvieron cambios significativos. Al finalizar la presente investigación hemos encontrado que de acuerdo a los resultados obtenidos en el pre y post – test la aplicación del Programa de Juegos en el nuevo enfoque pedagógico tiene la propiedad de desarrollar la noción de número y numeración en los niños de 5 años de edad del C.E.I.N°209 "Santa Ana" de la Ciudad de Trujillo. Después de aplicar el programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico, los niños se encontraron en un nivel de desarrollo de la noción número y numeración logrado en un 83% que equivale a veinte niños de los veinte cuatro seleccionados como muestra de estudio.

Ávalos & Mio (2017) tesis titulada: *"Influencia del uso del juegos didácticos con material reciclable en el desarrollo del aprendizaje de seriación, clasificación y agrupación en el área Lógico Matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Mentas Brillante de la localidad de Trujillo"*, para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. Las autoras trabajaron con una muestra de 32 niños de 4 años de edad y con una investigación Cuasi-experimental. Llegó a las siguientes conclusiones: Los alumnos de la I.E.P "Mentas Brillantes" del aula de 4 años de edad tanto el grupo experimental como el grupo control presentan un deficiente aprendizaje y nos revela el 49.6% del grupo control. El grupo experimental después de haber aplicado el programa y tomado el post test logró un puntaje equivalente al 88.44%, que

comparado con el pre test logra un incremento global del 39.69%. Los resultados del Post test correspondientes al grupo control nos da a conocer que alcanzaron un puntaje equivalente al 59.31%, es decir logró un incremento del 10.25% en relación al pre Test. Haciendo la comparación del grupo experimental y el grupo control después de haber aplicado el post test son los alumnos del grupo experimental los que logran un aprendizaje significativo, como lo revela un 29.44% en relación al grupo control.

Oria & Pita (2011) tesis titulada: “Influencia del uso del material didáctico en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N°1683 Mi Pequeño Mundo del distrito de Víctor Larco de la ciudad de Trujillo”, para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo. El estudio fue realizado con una muestra de 10 niños utilizando el diseño de investigación pre-experimental de pre-test y post test. Llegó a las siguientes conclusiones:

El nivel de aprendizaje en los niños de 5 años de edad en el área de Lógico Matemático según el pre test determinó un bajo rendimiento. Se ha demostrado que el uso del material didáctico si influyó significativamente en el aprendizaje del área Lógico Matemática en niños de 5 años edad.

Se ha determinado que el uso del material didáctico aplicado a través del programa educativo ha brindado una alternativa pedagógica a los docentes de educación inicial para mejorar el aprendizaje en el área de Lógico Matemático.

Atoche & Reyes (2012) tesis titulada: “*Los juegos didácticos y su influencia en el*

*mejoramiento de las operaciones básicas de adición y sustracción en los educandos de primer grado de la I.E. N°81608 San José del distrito de La Esperanza*”, para obtener el grado de licenciada de Educación Primaria, Llegó a las siguientes conclusiones:

Los educandos del grupo control, según el pre-test entraron ligeramente en mejores condiciones que el grupo experimental como lo evidencia su puntaje obtenido de 16 equivalente al 40% y del grupo control con un puntaje de 16,73 equivalente al 41,83%.

Los educandos, de acuerdo al pre-test y pos-test del grupo experimental, lograron mejorar significativamente el aprendizaje de las operaciones básicas de adición y sustracción, como lo evidencia la diferencia del puntaje de 13,52 equivalentes al 33,80%.

Córdova (2012) tesis titulada: “Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número en el nivel inicial 5 años de la I.E. 15027, de la provincia de Sullana – Piura”, llegó a las siguientes conclusiones:

El aprendizaje del número, requiere de un trabajo organizado por parte del docente, es necesario secuenciar y jerarquizar los contenidos del área de matemática que promueven la adquisición de la noción numérica.

Las estrategias más adecuadas de trabajo con los niños tienen que estar relacionadas con sus necesidades e intereses, y enmarcadas dentro de las estrategias fundamentales adecuadas para esta edad. Aquí podemos mencionar: el juego, la experimentación y la manipulación de material concreto.

Los resultados obtenidos en el pre test del grupo experimental el puntaje promedio es

de 70.25 y los resultados obtenidos en el grupo control es 70.55 de promedio, lo que evidencia que ambos grupos son equivalentes y que ninguno de los dos inició el programa con ventaja.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Juegos didácticos**

#### **2.2.1.1. Juegos Didácticos:**

Jiménez, P. (2012), señala que al explorarse la teoría de Vygotsky, pueden hallarse otros referentes teóricos que articulan sus trabajos y que pueden ser usados para explicar los procesos de aprendizaje escolar. Es el caso de la actividad mediada en el juego programado, como herramienta para mejorar la enseñanza de los maestros en los aprendizajes pedagógicos. El uso de los elementos teóricos que proporciona Vygotsky, facilita la comprensión del desarrollo de los procesos psicológicos superiores desde el enfoque de la psicología "dialéctica". Es ahí donde el autor, pretende explicar el rol del juego programado como vehículo de mediación, recurriendo a otros elementos que participan en el juego, como la zona de desarrollo próximo, desarrollo y aprendizaje del niño, los signos mediadores, entre otros.

Delgado, I. (2011), en su libro "Juego infantil y su Metodología", señala que cada vez más los profesionales de la Educación Infantil inciden en la importancia del juego como elemento educativo, como factor motivador para el aprendizaje y como instrumentos de integración. El juego es motivador en sí mismo, y como el poseer una importante dimensión cognitiva, facilita el aprendizaje de conceptos básicos, de

hábitos y de modos de comportamiento. Al ser el juego la actividad principal de la infancia, es lógico que se convierta también en un instrumento esencial y poderoso para la enseñanza y el educador debe conocer cómo incorporar la acción lúdica del mejor modo, para sacarle el mayor provecho posible.

#### **2.2.1.2. El Juego:**

Etimológicamente la palabra juego viene de: JOCUS: que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo. LUDUS: que es el acto de jugar.

En el Diccionario Español de la Real Academia, el vocablo juego, que proviene del latín iocus, es definido como la acción y efecto de jugar por entretenimiento. Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. Además es calificado como una acción que surge espontáneamente por el sólo deleite que este otorga.

El juego se define también como el realizar algo con la única finalidad de entretenerse o recrearse, siendo un medio de pasatiempo, diversión, educación, la palabra “juego” ha tomado y experimentado variadas definiciones a lo largo de nuestra historia.

*Del Prado, L. (2012).* en su libro *“El juego como mediación entre el alumno y el aprendizaje: El juego como estrategia didáctica”*, señala que la necesidad de jugar es propia de todo niño, pero ha de tenerse en cuenta que no todos ellos juegan de la misma manera, ni a los mismos juegos, ni por las mismas motivaciones demostrando que el juego está determinado por las condiciones materiales de existencia, en un contexto social e histórico concreto, siendo imprescindible considerar lo lúdico en el Nivel Inicial como el interjuego entre factores individuales y sociales que se condicionan mutuamente en una relación dialéctica en la cual se integran el docente, los alumnos, el conocimiento y el contexto. El Nivel Inicial, debe integrar la actividad lúdica en una propuesta que promueva placer,

relación y adquisición de conocimientos, pues los alumnos son sujetos sociales concretos, portadores de una historia e insertos en una cultura determinada, por lo tanto sus valores, sus expectativas, sus costumbres y sus motivaciones se verán reflejados en sus juegos.

Pugmire, S. (2008). En su obra *“El Juego Espontáneo, Vehículo de Aprendizaje y comunicación”*, define el juego como el suceso que permite significar el mundo adulto, además de relacionar el mundo real con el mundo imaginario a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Gimeno, J. (2010). En su obra *“La Enseñanza, su Teoría y su Práctica”*, define el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad.

Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho".

Pugmire, S. (2008). cita a Guy, J, en *“El Juego Espontáneo”* donde narra que el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

Wallon, H. (2010) cita a González Millán en su libro *“Psicología y educación del*

*niño*”, que define al juego como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

El juego posibilita la formación de nuevas estructuras mentales, ya que es una actividad realizada por placer y que conlleva al desarrollo de habilidades y destrezas que antes no se poseían pero que se ponen en práctica al momento de realizar el juego, es por eso que el juego es esencial en las primeras etapas del desarrollo humano, ya que mediante el juego el infante aprende nuevas formas de relacionarse e interactuar con su medio.

Se considera al juego como una actividad que permite el desarrollo de ciertas capacidades, pero eso no es todo el juego tiene muchas facultades que se le atribuyen, ya que su práctica permite que se construyan nuevas estructuras en el conocimiento las cuales son esenciales en el transcurrir de la vida, cabe considerar que mediante el juego la persona aprende a relacionarse de una manera cordial con sus semejantes y desarrollarse de una manera integral.

“El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada periodo de la vida: juego libre para el niño y juegos sistematizados para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación; por eso han sido inventados lo llamado juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborado de tal modo que provocan el ejercicio del funcionamiento mentales en generales o de manera particular” (Pozzo, 2009).

Según Gonzales (2009) el juego es el modo peculiar de la expresión creadora del niño. El juego ayuda al niño a pasar de las sensaciones al conocimiento jugado, establece contacto con el mundo exterior y los objetos que son vistos, oídos y tocados pasan a su cerebro como una experiencia que enriquece su vida.



### **2.2.1.3. Juegos didácticos y el desarrollo cognitivo afectivo y social del niño**

Reyes, F. (2014) Informa que estudios sobre psicología cognitiva demuestran el gran valor del juego como potenciador del aprendizaje y de la adquisición de conocimientos, que se definen como la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo cambio por la interacción con el pensamiento colectivo. El juego contribuye al desarrollo de los participantes en el plano intelectual-cognitivo, en el volitivo-conductual y en el afectivo-emocional.

Sin embargo, es necesario no confundir el aprendizaje lúdico con juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego; es también imaginación, motivación y sobre todo, estrategia didáctica.

La palabra “estrategia” procede del griego (stratos: ejército y agein: conducir) y significa “el arte de dirigir operaciones militares”. Actualmente ha perdido la connotación militar quedando como las actuaciones realizadas para lograr un objetivo o resolver un problema. En el ámbito educativo, estrategia refiere a los procedimientos necesarios para procesar la información: adquirir, codificar o almacenar y recuperar lo aprendido; es decir, vincula las operaciones mentales con el fin de facilitar o adquirir un aprendizaje.

La importancia que en la actualidad tienen el componente lúdico y el componente estratégico se debe a que ambos favorecen el aprendizaje eficaz, facilitando su proceso y mejorando las capacidades y habilidades de los participantes acorde a la formación integral del ser humano.

### **2.2.1.4. Contribuciones del Juego para el desarrollo infantil.**

Los estudios realizados desde distintas perspectivas epistemológicas permiten considerar el juego como una pieza clave en el desarrollo integral infantil, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales, esto es, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. De las conclusiones de esos estudios se desprende que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotriz, afectivo-social e intelectual.

El juego es una necesidad vital, porque el niño/a necesita acción, manejar objetos y relacionarse. Es su actividad más espontánea hasta el punto que decimos que está enfermo/a cuando no juega.

#### **2.2.1.5. El Juego desde el punto de vista psicomotor:**

Ried B (2011) señala que los niños al moverse continuamente sienten el interés por explorar y conocer nuevas cosas. En el nivel de educación primaria las maestras y maestros deben enseñar y supervisar las destrezas y motricidad de sus estudiantes, para ello el docente debe comprender aspectos básicos como: planificación motora donde puede trabajar temas acerca de Conciencia espacial y corporal, Destrezas locomotoras, Destrezas manipulativas, Jugar al aire libre, Mesas sensoriales; conciencia corporal que significa la capacidad que tiene el niño para saber el lugar que su cuerpo ocupa en el espacio, integración bilateral que se refiere a que el alumno utilice ambos lados de su cuerpo durante una actividad y la conciencia táctil que se refiere al sentido del tacto del niño. La piel es la mayor parte sensorial de nuestro cuerpo.

Una parte esencial para desarrollar la psicomotricidad de los niños consiste en facilitarles actividades que requieran la utilización de todos los sentidos.

#### **2.2.1.6. El Juego desde el punto de vista afectivo social:**

**Desarrollo afectivo social:** Garaigordobil (2013) en su libro “El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares”, desde el punto de vista afectivo-social, puede afirmar que el juego es una actividad que procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar las tensiones.

#### **2.2.1.7. Juegos y matemática una relación permanente:**

Ferrero, L. (2014) en su libro “el juego y la matemática”, Indica que la matemática es un instrumento esencial del conocimiento científico, y es el área que arroja los resultados más negativos en las evaluaciones escolares, además señala que los juegos y las matemáticas tienen muchos rasgos en común en lo que se refiere a su finalidad educativa. Las matemáticas dotan a los individuos de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales, y posibilitan para explorar y actuar en la realidad. Los juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico, además por la habilidad que generan son un buen punto de partida para la enseñanza de la matemática y crean la base para una mejor formalización del pensamiento matemático.

Guzman, M. (2008) impulsor de los juegos y su aplicación en la matemática nos

habla que la educación matemática se debe concebir como un proceso de inmersión en las propias formas de proceder al ambiente matemático, a la manera como el aprendiz de artista va siendo imbuido, como por osmosis, en la forma peculiar de ver las cosas características de la escuela en la que se entronca (Proceso de inculturación). Esto supone para Miguel de Guzmán:

1. Continuo apoyo en la intuición directa de lo concreto. Apoyo permanente en lo real.
2. Los procesos del pensamiento matemático, centro de educación matemática.
3. Conciencia de la importancia de la motivación.
4. Los impactos de la nueva tecnología.

#### **2.2.1.8. Características de los juegos didácticos**

Según Torres (2001) una vez establecidos estos objetivos es necesario conocer sus características para realizarlo de una manera práctica, sin olvidar que debe contemplar lo siguiente:

- ✓ Intención didáctica.
- ✓ Objetivo didáctico.
- ✓ Reglas, limitaciones y condiciones.
- ✓ Un número de jugadores.
- ✓ Una edad específica.
- ✓ Diversión. Tensión.
- ✓ Trabajo en equipo.

- ✓ Competición

### **2.2.1.9. Pasos para elaborar un juego didáctico**

Según Torres (2001).

- Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- Visualizar el material más adecuado.
- Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras.
- Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- Imaginar el juego como si fuera una película.
- Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

### **2.2.1.10. Clases de juegos**

#### **2.2.1.10.1. Juegos funcionales**

Son aquellos que se realizan en la primera infancia (0 a 2 años) y es en el seno de la familia donde lo ejecuta, ya sea golpeando la cuna con el pie, repitiendo gorjeos

largamente, moviendo sus brazos como si quisiera hacer gimnasia, tomando los objetos y dejándolos caer. La actividad de los juegos funcionales, permite a cada función explorar su dominio y extenderse para producir nuevos resultados.

#### **2.2.1.10.2. Juegos configurativos**

En este grupo caben modelados en plastilina y materiales similares, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos, el niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones y va teniendo experiencias que proporcionan nuevas formas y temas de acción según va desarrollando el juego.

#### **2.2.1.10.3. Juegos de entrega**

Suelen llamarse así porque lo más característico de estos juegos es la entrega de material. Son típicos juegos de entrega. La pelota, pompas de jabón, los de agua y arena. Estos juegos generalmente son tranquilos, son propios de las primeras edades.

#### **2.2.1.10.4. Importancia del juego en el aprendizaje**

Según Ferrero (1991) el juego debido a su carácter motivador , es uno de los recursos didácticos más interesantes que puede romper la aversión que los alumnos tienen hacia la matemática ;siempre he creído que el mejor camino para hacer las matemáticas interesantes a los alumnos es acercarse a ellos en son de juego ...el mejor método para mantener despierto a un estudiante es seguramente proponerle un juego matemático intrigante , una paradoja, un trabalenguas o cualquiera de esas mil cosas que los profesores aburridos suelen rehuir porque piensan que son frivolidades.

## **2.2.2. Aprendizaje**

### **2.2.2.1.- El aprendizaje en el área de matemática**

Fernández (2011) "El aprendizaje es un proceso de modificación en el comportamiento, incluso en el caso de que se trate únicamente de adquirir un saber".

## **III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

La aplicación del programa de juegos didácticos en los niños y niñas de 5 Años de la I.E.I.N.367 la Merced Distrito de Huacachi Provincia de Huari 2017

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1. Diseño de la investigación

El estudio corresponde a la investigación descriptiva por tratarse de la formulación, implementación, ejecución y evaluación del programa de juegos. También es de tipo cuantitativo porque los resultados se van a cuantificar mediante el tratamiento estadístico.

El nivel de investigación que aborda el presente informe es descriptivo porque se sirve la descripción de los resultados obtenidos, entre las variables programa de juegos didácticos.

El diseño corresponde a la investigación experimental en su modalidad pre experimental con un solo grupo y medidas antes y después. El diagrama es el siguiente.

$$O_1 \quad x \quad O_2$$

Dónde:

GE = Grupo Experimental

O = Estudiantes de 5 años de la I.E. de la muestra

O1 = Pre-test aplicado al grupo experimental.



02 = Pos-test aplicado al grupo experimental

X = Juegos didácticos

#### 4.2. Población y muestra

La **población** estará constituida por 121 niños de 3,4 y 5 años de edad, y que pertenecen a la I.E.I.N.367 la Merced Distrito de Huacachi Provincia de Huari 2017 que está ubicada en el distrito, departamento anchas según la relación de matriculados.

**Tabla N° 01: Población**

Fuente: Número de	Edad	Sección	Sexo		Total
			Femenino	Masculino	
	3	Única	13	13	26
	4	A	6	14	20
		B	8	17	25
	5	A	11	7	18
		B	13	14	27
	TOTAL		51	65	116

matrícula del año 2018

**Muestra** Está conformada por los niños de 5 años B de la I.E.I .N.367 la Merced Distrito de Huacachi Provincia de Huari 2017

**Tabla N° 02: Muestra**

N°	Total
----	-------

Mujeres	<b>11</b>
Hombres	<b>7</b>
Total	<b>18</b>

Fuente: Nómina de matrícula del año 2018

### **Criterios de inclusión**

Se trabajó con niños y niñas comprendidos entre los 5 a 6 años de edad de la I.E.I .N.367 la Merced Distrito de Huacachi Provincia de Huari 2017

Estudiantes matriculados de 5 años de la I.E.I .N.367 la Merced Distrito de Huacachi Provincia de Huari 2017

### **Criterios de exclusión**

No se consideraron a los alumnos con problemas de aprendizaje.

### **4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores**

**Variable independiente** juegos didácticos

Rodríguez, E. (2003) manifiesta que un programa es un conjunto de actividades, información, comunicación y educación a desarrollarse en un período de tiempo determinado. Se divide en tres etapas: Planificación, Ejecución y Evaluación.

**Tabla N° 03 Operacionalización de variables e indicadores**

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>Variable 1</b>  Juegos Didácticos	(Moreira, R. & Saliba, C, 2007). Un Programa Educativo es un conjunto de actividades planificadas sistemáticamente, que inciden diversos ámbitos de la educación dirigidas a la consecución de objetos diseñados institucionalmente y orientados a la introducción de novedades y mejoras en el sistema educativo. (Chacón, P, 2011). El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.	El programa de juegos didácticos es una propuesta pedagógica basado en estrategias metodológicas, para desarrollar conceptos, para desarrollar conceptos matemáticos a partir de situaciones relacionadas con la vida de los estudiantes, trabajando en equipo y compartiendo conocimientos.	<b>Afectiva</b>  <b>Social</b>  <b>Cognitiva</b>  <b>Motriz</b>	Expresa sus sentimientos ante sus compañeros durante el desarrollo de la clase  Participa en forma autónoma en el desarrollo de la clase  Utiliza los juegos didácticos de manera creativa en el aula  Ejecuta movimientos durante la clase	<b>Bueno (14 – 20)</b>  <b>Regular (11 - 13)</b>  <b>Deficiente (0 – 10)</b>

#### 4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La observación

La observación como técnica permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante en todas sus manifestaciones. Es decir que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje. Guidaz, M. (2005).

La técnica utilizada en la investigación estuvo referida a la aplicación de la observación, siendo la lista de cotejo el instrumento que se utilizó, lo cual el uso de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la muestra

Utilizar la observación como técnica, permite al investigador evaluar a los niños, lo cual implica aprender a mirar lo que el niño y la niña hace registrando objetivamente. La docente observa y establece interacciones con el niño y la niña para obtener información, es por eso que se utilizó en la investigación realizada en la de la institución educativa de la muestra

En conclusión la técnica de la observación es un complemento excelente de otras técnicas, de esta manera se logran obtener otros puntos de vista y una perspectiva mucho más amplia de la situación. Aunque también es preciso dejar claro que es una herramienta más en el trabajo diario del docente, es por esta razón que la observación es utilizada en los diferentes campos de la investigación.

. Lista de cotejo

La lista de cotejo es un instrumento de investigación. Este instrumento se utiliza para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes.

Este instrumento es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados. Guidaz, M. (2005).

#### **4.5. Plan de análisis**

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleará la estadística descriptiva e inferencial. Los datos serán codificados e ingresados en una hoja de cálculo del

programa Office Excel 2013. El análisis de los datos se realizará utilizando el software PASW Satisfice para Windows versión 18.0

Se utilizará la estadística descriptiva para describir los datos obtenidos mediante el pre y postes, en base a frecuencias simples y porcentuales y gráficos respectivos, apoyando el análisis con el cálculo de la media aritmética, desviación estándar y coeficiente de variabilidad porcentual.

#### **4.6 Matriz de consistencia**

**Tabla N° 04 Matriz consistencia**

<b>PROBLEMA</b>	<b>VARIABLE</b>	<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>	<b>DEFINICIÓN OPERACIONAL</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ESCALA DE MEDICIÓN</b>
¿Cómo influye el Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de I.E. . N° 637 La Merced - Huaraz 2017	<b>Variable 1</b>  Programa de Juegos Didácticos	(Moreira, R. & Saliba, C, 2007). Un Programa Educativo es un conjunto de actividades planificadas sistemáticamente, que inciden diversos ámbitos de la educación dirigidas a la consecución de objetos diseñados institucionalmente y orientados a la introducción de novedades y mejoras en el sistema educativo. (Chacón, P, 2011). El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.	El programa de juegos didácticos es una propuesta pedagógica basado en estrategias metodológicas, para desarrollar conceptos, para desarrollar conceptos matemáticos a partir de situaciones relacionadas con la vida de los estudiantes, trabajando en equipo y compartiendo conocimientos.	<b>Afectiva</b>  <b>Social</b>  <b>Cognitiva</b>  <b>Motriz</b>	Expresa sus sentimientos ante sus compañeros durante el desarrollo de la clase  Participa en forma autónoma en el desarrollo de la clase  Utiliza los juegos didácticos de manera creativa en el aula  Ejecuta movimientos durante la clase	<b>Bueno (14 – 20)</b>  <b>Regular (11 - 13)</b>  <b>Deficiente (0 – 10)</b>

#### **4.7. Principios éticos**

La presente tesis se realizó bajo rigurosos códigos éticos, en honor a la transparencia, veracidad, honestidad y respeto a los niños, docentes y personal participante en este trabajo. Este trabajo no es una copia, y de serlo así se somete a asumir la responsabilidad correspondiente. En la presente investigación se consideró los principios éticos que se encuentran en el código de ética para la investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote:

Como investigador, está presente la responsabilidad de actuar con criterio sincero y transparente, cuidando los detalles de la investigación y de quienes participan dentro de ella, para lograr resultados positivos en el trabajo investigado

## V. RESULTADOS

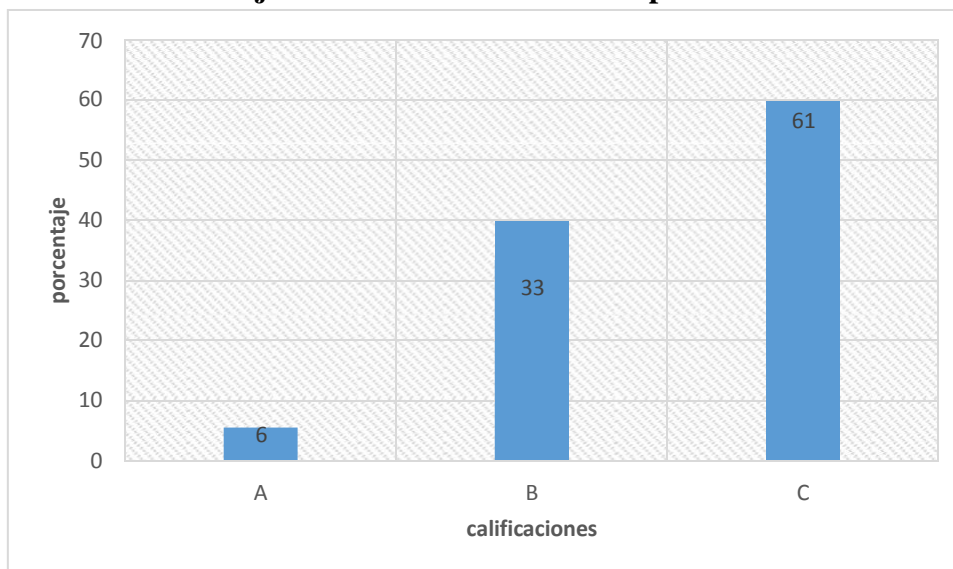
### 5.1.-Resultados:

Tabla N° 06 Puntuaciones de los niños de la muestra sesión primera.

Calificaciones	fi	%
A	1	6
B	6	33
C	11	61
Total	18	100

Fuente: notas

Gráfico N° 02 Porcentaje de los niños de la muestra primera sesión.



Fuente: notas

Se observa que el 6 % de los niños ha obtenido A, el 33 % de los niños ha obtenido B y el 61 % han obtenido C

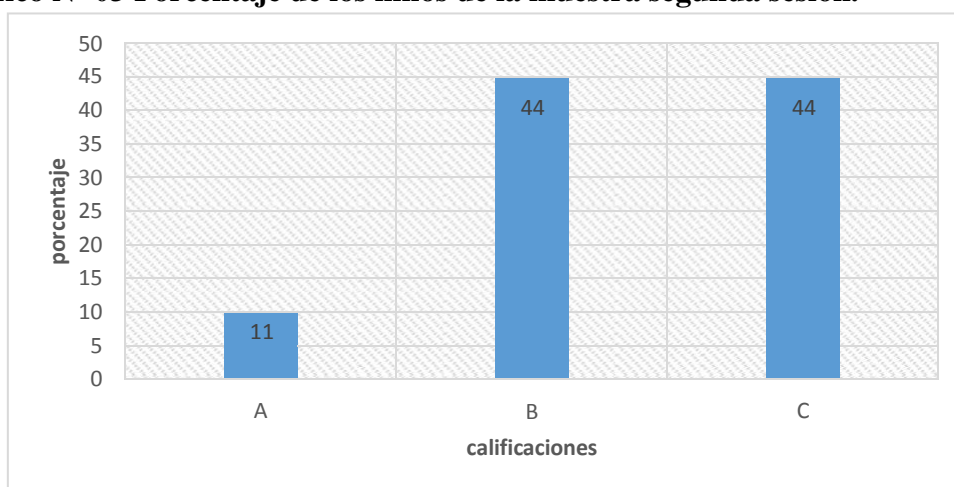


**Tabla N° 07 Puntuaciones de los niños de la muestra segunda sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
<b>A</b>	2	11
<b>B</b>	8	44
<b>C</b>	8	44
<b>Total</b>	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 03 Porcentaje de los niños de la muestra segunda sesión.**



*Fuente: notas*

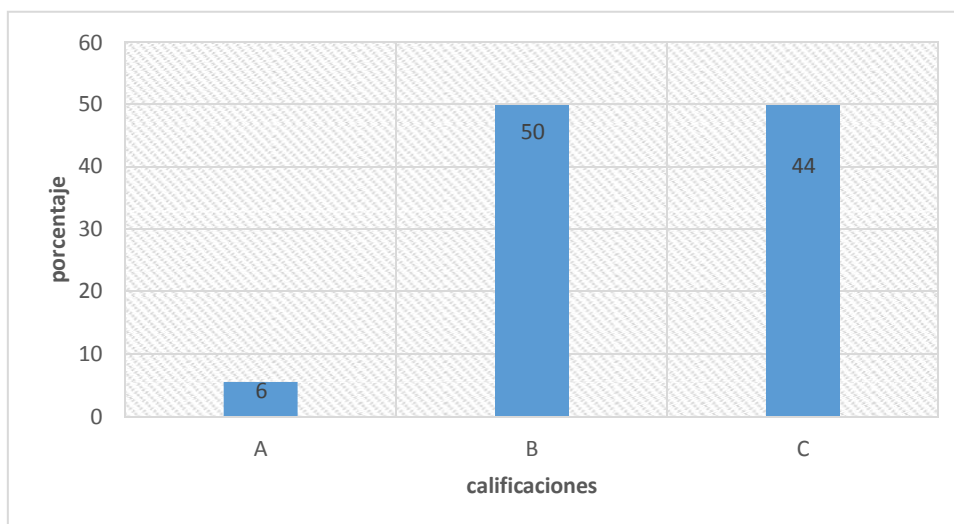
Se observa que el 11 % de los niños ha obtenido A, el 44% de los niños ha obtenido B y el 44 % han obtenido C.

**Tabla N° 08 Puntuaciones de los niños de la muestra tercera sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
A	1	6
B	9	50
C	8	44
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 04 Porcentaje de los niños de la muestra tercera sesión**



*Fuente: notas*

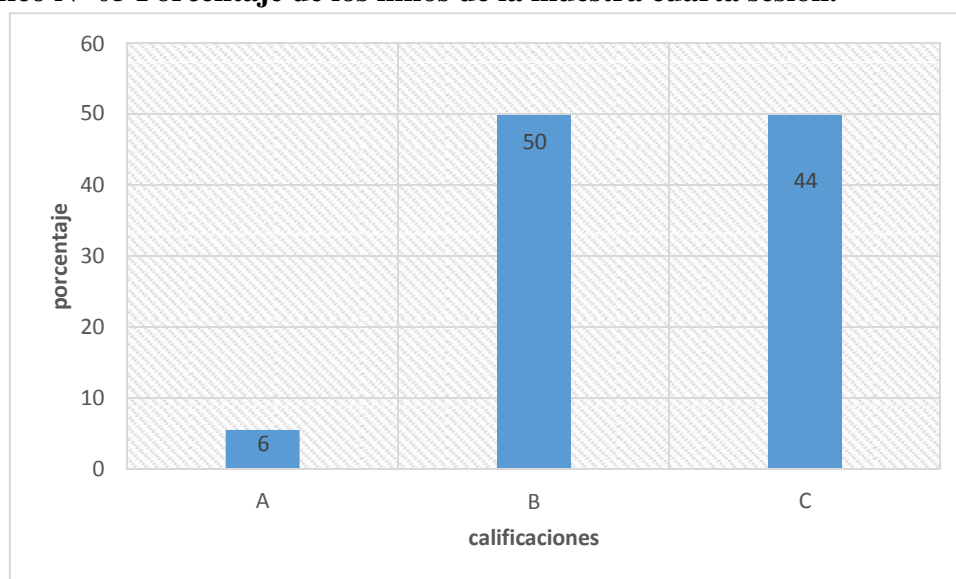
Se observa que el 8 % de los niños ha obtenido A, el 69 % de los niños ha obtenido B y el 23 % han obtenido C.

**Tabla N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión.**

Calificaciones	fi	%
A	2	11
B	8	44
C	8	44
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 05 Porcentaje de los niños de la muestra cuarta sesión.**



*Fuente: notas*

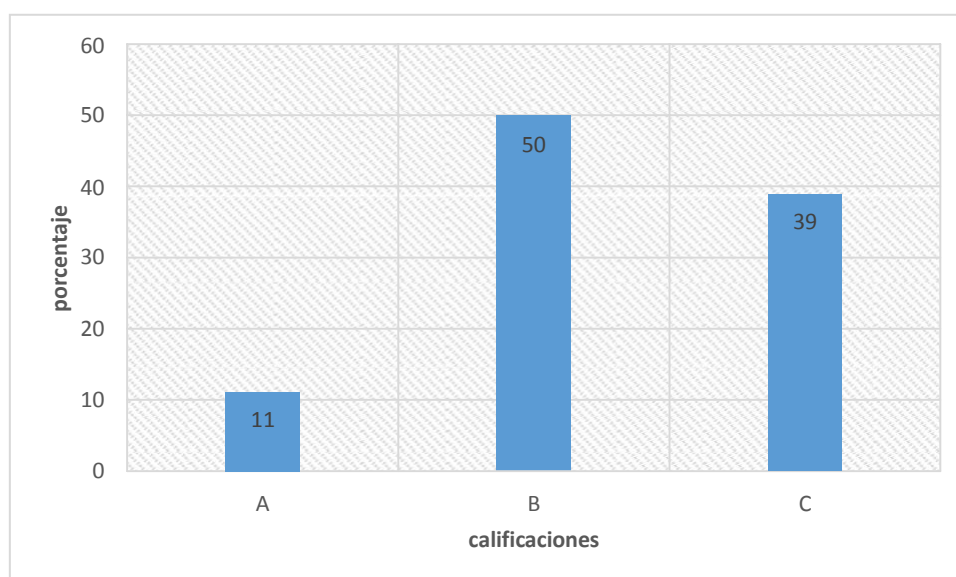
Se observa que el 6 % de los niños ha obtenido A, el 50 % de los niños ha obtenido B y el 44 % han obtenido C.

**Tabla N° 10 Puntuaciones de los niños de la muestra quinta sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
A	2	11
B	9	50
C	7	39
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 06 Porcentaje de los niños de la muestra quinta sesión.**



*Fuente: notas*

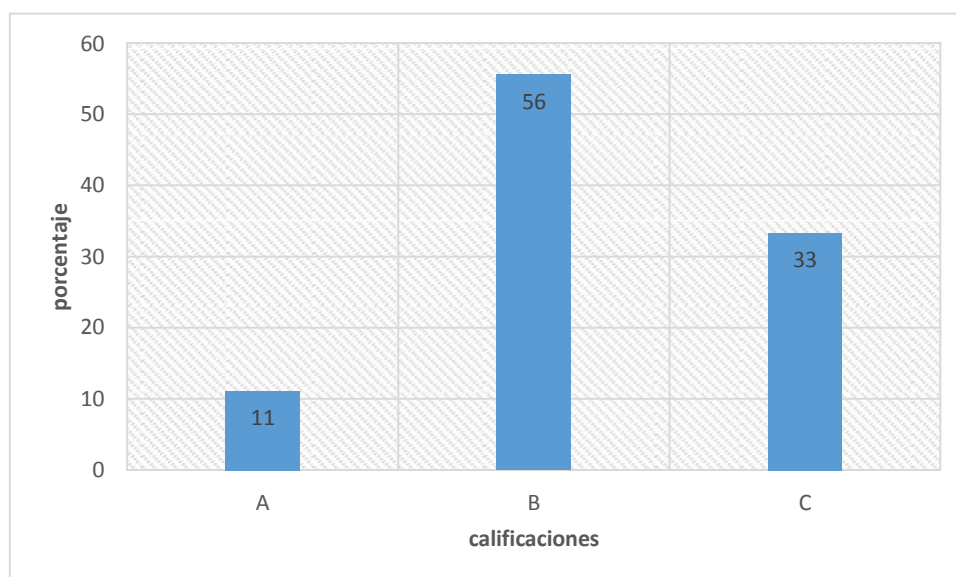
Se observa que el 11 % de los niños ha obtenido A, el 50 % de los niños ha obtenido B y el 39 % han obtenido C.

**Tabla N° 11 Puntuaciones de los niños de la muestra sexta sesión**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
A	2	11
B	10	56
C	6	33
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 07 Porcentaje de los niños de la muestra sexta sesión**



*Fuente: notas*

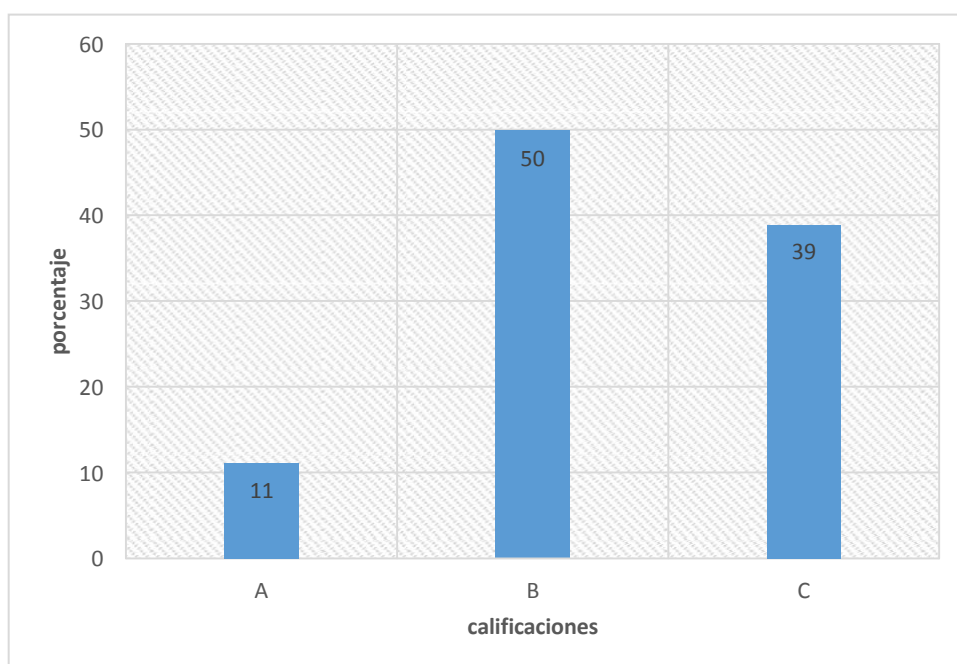
Se observa que el 11 % de los niños ha obtenido A, el 56 % de los niños ha obtenido B y el 33 % han obtenido C.

**Tabla N° 12 Puntuaciones de los niños de la muestra séptima sesión.**

Calificaciones	fi	h%
A	2	11
B	9	50
C	7	39
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 08 Porcentaje de los niños de la muestra séptima sesión.**



*Fuente: notas*

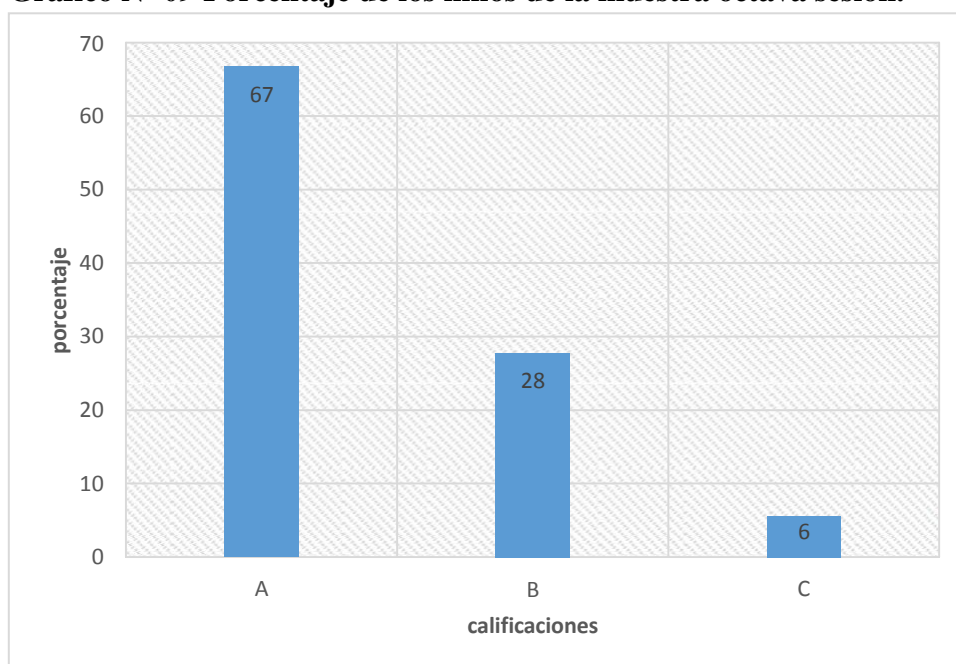
Se observa que el 11 % de los niños ha obtenido A, el 50 % de los niños ha obtenido B y el 39 % han obtenido C.

**Tabla N° 13 Puntuaciones de los niños de la muestra octava sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
A	12	67
B	5	28
C	1	6
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 09 Porcentaje de los niños de la muestra octava sesión.**



*Fuente: notas*

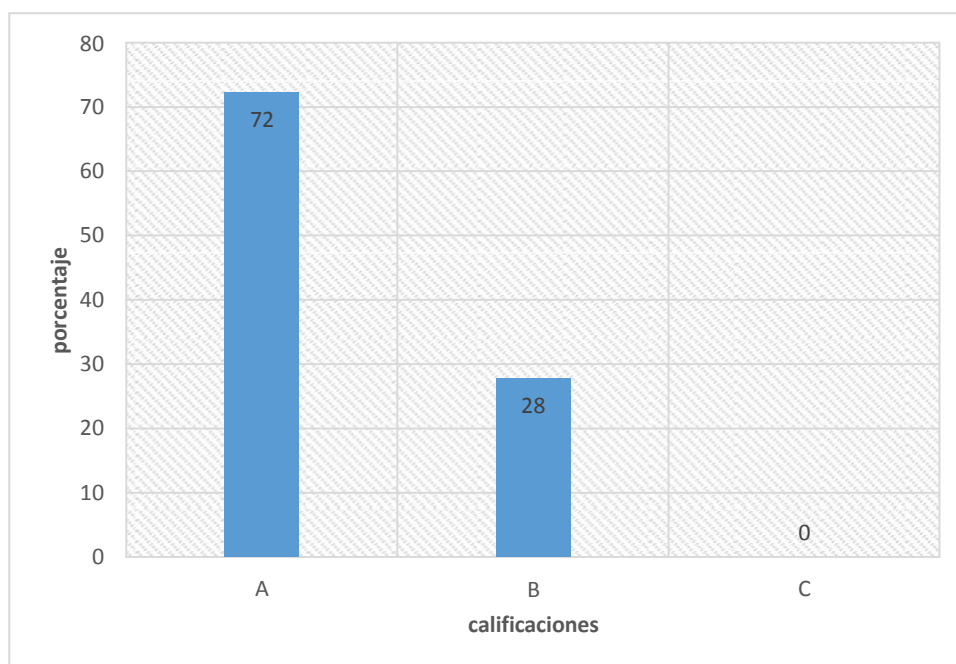
Se observa que el 67 % de los niños ha obtenido A, el 28 % de los niños ha obtenido B y el 6 % han obtenido C.

**Tabla N° 14 Puntuaciones de los niños de la muestra novena sesión.**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>hi%</b>
A	13	72
B	5	28
C	0	0
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 10 Porcentaje de los niños de la muestra novena sesión**



*Fuente: notas*

Se observa que el 72 % de los niños ha obtenido A, el 28 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C.

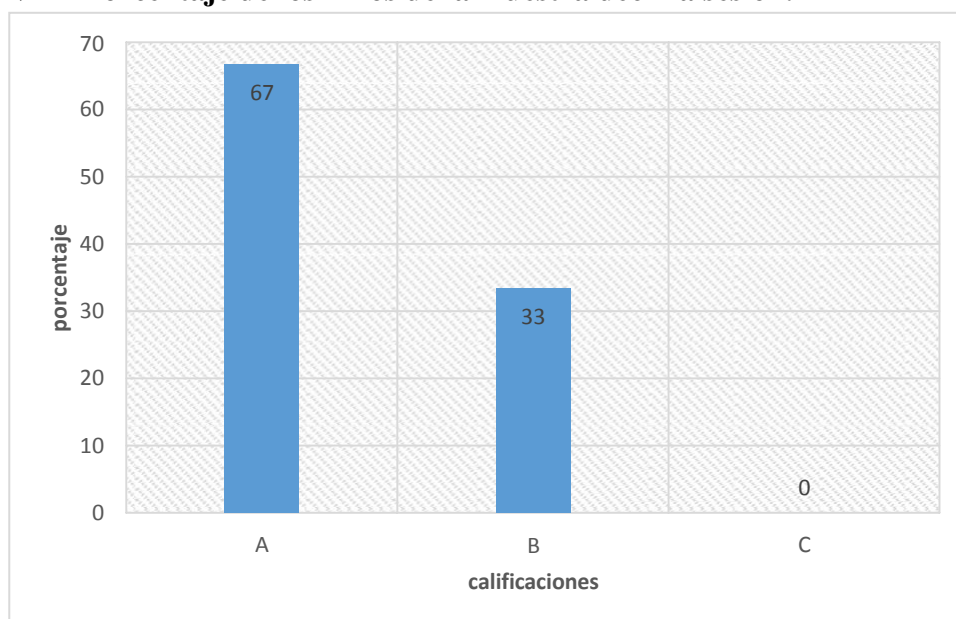


**Tabla N° 15 Puntuaciones de los niños de la muestra décima sesión.**

Calificaciones	fi	%
A	12	67
B	6	33
C	0	0
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 11 Porcentaje de los niños de la muestra decima sesión.**



*Fuente: notas*

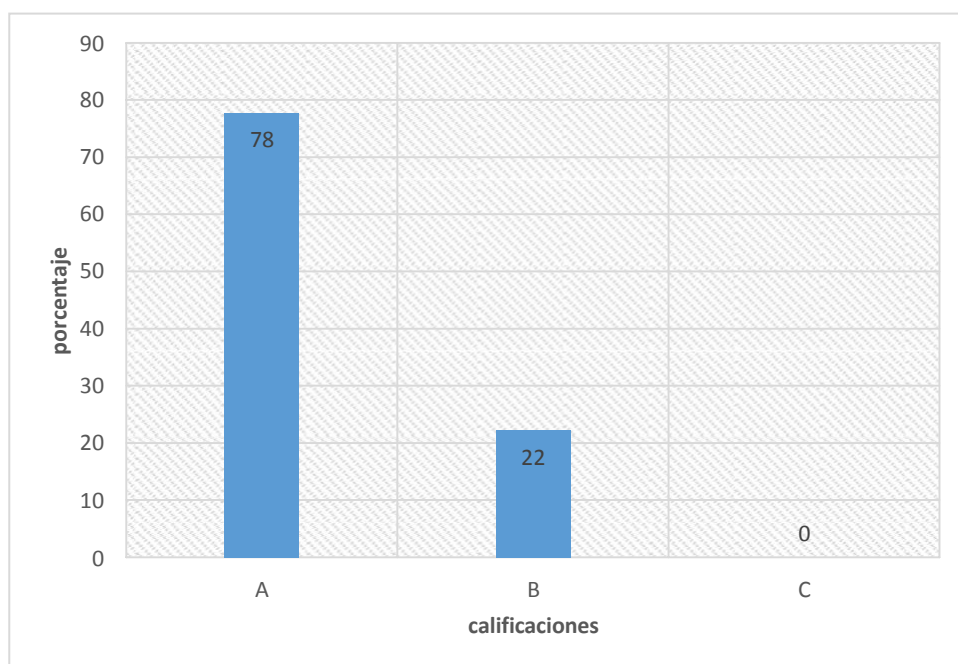
Se observa que el 67 % de los niños ha obtenido A, el 33 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C.

**Tabla N° 16 Puntuaciones de los niños de la muestra onceava sesión.**

Calificaciones	fi	hi%
A	14	78
B	4	22
C	0	0
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 12 Porcentaje de los niños de la muestra onceava sesión.**



*Fuente: notas*

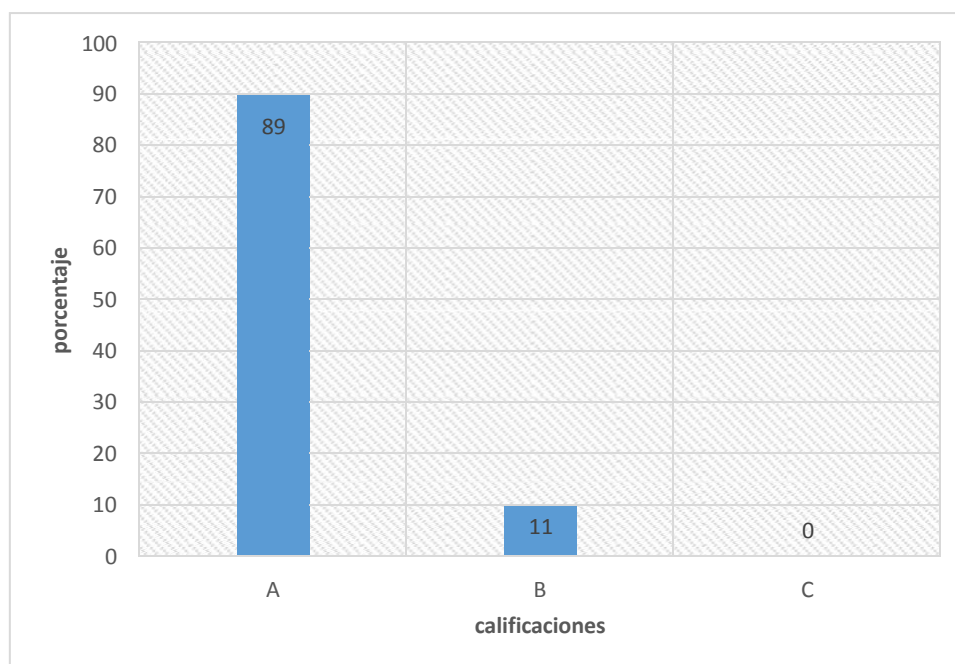
Se observa que el 78 % de los niños ha obtenido A, el 22 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C

**Tabla N° 17 Puntuaciones de los niños de la muestra onceava sesión doceava.**

<b>Calificaciones</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
A	16	89
B	2	11
C	0	0
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 13 Porcentaje de los niños de la muestra doceava sesión**



*Fuente: Tabla N° 22*

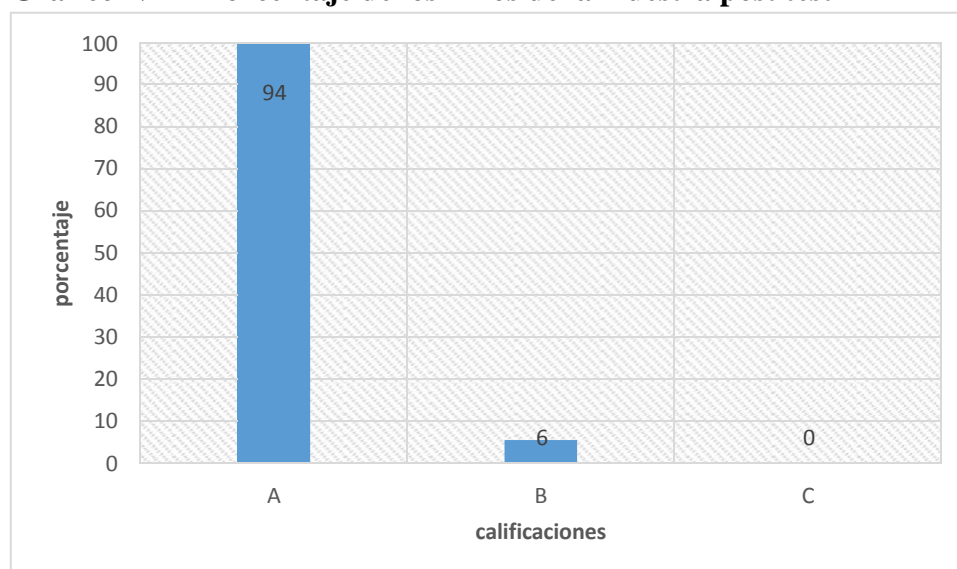
Se observa que el 89 % de los niños ha obtenido A, el 11 % de los niños ha obtenido B y el 0% han obtenido C

**Tabla N° 18 Puntuaciones de los niños de la muestra pos test**

Calificaciones	fi	hi%
A	17	94
B	1	6
C	0	0
Total	18	100

*Fuente: notas*

**Gráfico N° 14 Porcentaje de los niños de la muestra post test**



*Fuente: Tabla N° 23*

Se observa que el 94 % de los niños ha obtenido A, el 6 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C.

## **5.2. Análisis de resultados.**

**En relación al primer objetivo específico:**

Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados de las sesiones 1 demostraron que el 6 % de los niños tienen calificación A, el 33 % de los niños tienen calificación B, y el 61 % de los niños tienen calificación C.

Torres, A. (2008). Tesis “Efecto de un programa basado en el juego y el juguete como mediadores lúdicos en la transmisión y adquisición de valores y actitudes en el alumnado de 4 años”, llegó a las siguientes conclusiones: Las familias responden de manera mayoritaria (66%) que siempre tienen en cuenta el precio del juguete antes de comprarlo, dándole importancia al presupuesto previsto para este gasto.

Existe unanimidad en que los juguetes que se compran deben atenderse prioritariamente al criterio de seguridad, en ello coinciden las familias, la escuela y los expertos. Los datos del cuestionario, la opinión de los expertos y las reflexiones del profesor plasmadas en su Diario, coinciden en que no es un criterio mayoritario de compra el que el juguete entre dentro del grupo denominado juguete educativo.

La compra de los juguetes por parte de los padres está influenciada en primer lugar por el gusto de los hijos y en segundo lugar por la influencia ejercida por la televisión y los medios publicitarios.

### **En relación al tercer objetivo:**

Al aplicar el instrumento de investigación el cuestionario a manera de sesión 12, los resultados demostraron que el 94 % de los niños tienen calificación A, el 6 % de los niños tienen calificación B, y el 0 % de los niños tienen calificación C. Entonces se puede determinar que la aplicación de los juegos lúdicos, mejora el aprendizaje en el área de Matemática, de los niños de la muestra, los resultados obtenidos en el Post –Test corroborando lo planteado por Ausubel, quien señala que el juego es un instrumento para que el maestro logre aprendizajes significativos.

Asimismo cabe mencionar a Aberastury, A. (1998). Los juegos lúdicos son clasificados de acuerdo a la edad cada uno con un modo de operar y de distintos perfeccionamiento. El primer paso viene desde el hogar con la enseñanza, luego pasan a manos de los educadores que participan en conjunto integrando sus juegos.

Cabe mencionar a García, A. & Llull, J. (2009), quien considera que los juegos lúdicos tienden a desarrollar funciones mentales como la atención, la memoria y comprensión y que además son juegos de interior, es decir, pueden ser individuales o colectivos, como una de sus características es que utilizan materiales sencillos que permitan llegar a conocimientos más abstractos, siendo su objetivo primordial el desarrollo de competencias y capacidades.

## **5.2. Análisis de resultados.**

### **Respecto al primer objetivo específico:**

Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados demostraron que el 63 % de los estudiantes tienen C, lo que significa que se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, 15 % se encuentran en el nivel B; es decir su logro de aprendizaje está en proceso y sólo un 22 % se encuentra en el nivel A; es decir alcanzó el nivel de logro previsto.

Cabe señalar que los bajos resultados obtenidos por los niños y niñas demuestran que no han logrado desarrollar las capacidades básicas propuestas, lo cual se debería a que entre otras causas, los docentes no realizan actividades significativas que generen expectativas en sus estudiantes. Por otro lado los resultados obtenidos evidencian que el 37,5 % de los estudiantes tienen A, es decir, un logro previsto, de acuerdo al Diseño Curricular Nacional, este nivel de logro se presenta cuando el

estudiante evidencia un logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado. Que los niños y niñas no hayan alcanzado un nivel de logro previsto, manifiesta que no han desarrollado las capacidades propuestas en el currículo y que los docentes no desarrollan actividades significativas que faciliten el logro de las mismas, tomando como referente a Dewey, quién señalaba que el conocimiento es algo fundamental para conseguir un aprendizaje significativo aunque fue crítico respecto a considerarlo un fin en sí mismo. Su visión era que los estudiantes se implicaban en el razonamiento cuando tenían su primera experiencia práctica de enfrentarse con el problema de encontrar sus propias soluciones. Sugirió que el profesor tiene que compartir la actividad con el alumno.

**Respecto al segundo objetivo** Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados demostraron que el 0,00% de los estudiantes tienen C, lo que significa que se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, 0 % se encuentran en el nivel B; es decir su logro de aprendizaje está en proceso y sólo un 100 % se encuentra en el nivel A; es decir alcanzó el nivel de logro previsto..

Pérez, S y Millán, F (2007), en su tesis titulada “Influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la formación de normas de convivencia en los niños de 5 años del Wawa Wasi “Clementina Peralta de Acuña” del distrito La Esperanza Departamento de La Libertad” quienes afirman que el juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas al tiempo que entrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando en todos los ámbitos de la conducta del niño. Lo que evidencia que no solo mejora el logro de aprendizaje de forma cuantitativa si no que cumple con todos los criterios

innovadores que se están implementando en las rutas de aprendizaje de Identidad y convivencia del Ministerio de Educación (2013).



## VI. CONCLUSIONES

1. El logro previsto del programa de juegos didácticos que realizan los niños se observa que el 100% de los niños a obtenido una calificación de A y el 0% de niños a obtenido una calificación B y el 0% obtuvo C, es decir los niños no tienen conocimiento de los juegos didácticos y su nivel de logro de aprendizaje es bajo.
2. Luego de estimar el logro de capacidades en el área de Matemática través de un post test, fue que el 0,0% de los estudiantes presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, un 0 % obtuvo B, es decir se encuentran en proceso y sólo un 100 % obtuvieron A, es decir lograron el aprendizaje previsto.
3. Se concluye que se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la prueba de Student T =  $-8,54 < 1,69$ , es decir, la aplicación de los juegos didácticos, mejora significativamente el logro de aprendizajes en el área de matemática, de la Institución Educativa de la muestra

### **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS:**

Los docentes deben hacer uso de los juegos didácticos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, ya que su utilización adecuada genera expectativas, despierta su creatividad, atención, memoria y pensamiento matemático; asimismo desarrollan actitudes positivas hacia el área en los niños, posibilitando de esta manera una mejora en el aprendizaje.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arfouilloux, J. (1977). *La entrevista con el niño. El acercamiento mediante el dialogo, el juego y el dibujo.* España. Madrid.
- Ávalos, P. & Mio, R. (2007). *Influencia del uso de juegos didácticos con material reciclable en el desarrollo del aprendizaje de seriación, clasificación y agrupación en el área Lógico Matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular "Mentes Brillantes".* Trujillo. Universidad Nacional de Trujillo.
- Atoche, R. & Reyes, A. (2012). *"Los juegos didácticos y su influencia en el mejoramiento de las operaciones básicas de adición y sustracción en los educandos de primer grado de la I.E. N° 81608 "San José del distrito de la Esperanza".*
- Bañeres, D. & Bishop, A. & Claustre, M. & Comas, O. & Garaigordobil, M. (2008). *El juego como estrategia didáctica.* Venezuela. Editorial. Laboratorio educativo.
- Bello, P. (2006). *Los juegos: planteamiento y clasificaciones. Didáctica de las segundas lenguas. Estrategias y recursos básicos.* México: Santillana.
- Burgos, G. & Navarro, L. & Paredes, D. & Paredes, M. & Rebolledo, D. (2005). *"Juegos Educativos y Materiales manipulativos un aporte a la disposición para el aprendizaje de las matemáticas".* [Tesis para optar al título de Licenciado en Educación con especialización] Chile: Universidad de Temuco.
- Calero, M. (1998). *Educar jugando.* Perú.
- Castellano, L. (2010). *Actividades lúdicas con móviles.* Madrid: Visión Libros.

- Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* [Monografía en internet] Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador [Citada 16 de Mayo 2011]. Disponible en: paulachsupelipc@gmail.com.
- Dienes, Z. (1978). Enciclopedia de la educación: Didáctica de la matemática. Barcelona – España. Edit. Taide.
- Chang, E. & Paredes, F. (2003). *Programa de actividades de elaboración de material didáctico para desarrollar la noción número en los niños de 5 años del Centro Educativo Parroquial “José LefebvreFrancour del distrito de Moche-Trujillo”*. Perú. Universidad Nacional de Trujillo.
- Cruz, G. & Paredes, B. & Vidal, C. (2002). *Aplicación de un programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico para desarrollar la noción de numeral y numeración en niños de 5 años de edad del C.E.I. N°209 “Santa Ana de la ciudad de Trujillo”*. Trujillo.
- Correll, W. (1969). *El aprender*. Barcelona.
- Córdova, M. (2012). “Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número en el nivel inicial 5 años de la I.E. 15027”. Sullana-Piura.
- Fernández, E. (2006). *Monografía de planificación*. Ciudad Bolívar.
- Ferrero, L. (1991). *El juego y la matemática*. 2º edición. Editorial. La Muralla. S.A. Madrid. Pag. 11 – 14, 15 – 42.
- Grados, J. (2005). *La orientación escolar en centros educativos*. Madrid.

- Gómez, R. (2004). *La enseñanza de la Educación Física: En el nivel inicial y el primer ciclo de la educación general básica*. Buenos Aires: Stadium.
- Gonzales, W. (2009). *El juego como técnica de aprendizaje*. 2<sup>o</sup> edición. Editorial. Lima. Pag. 6 – 10.
- Huertas, V. (2013). *Enfoque: Resolución de Problemas*. Disponible en <http://es.slideshare.net/huertas/enfoque-resolucin-de-problemas>
- Infante, L. (1948). *Metodología*. 6<sup>a</sup> edición. Lima. Edit. Abedul.
- Jara, M. (2009). *Juegos Didácticos: Influencia en los aprendizajes, área matemática, en los alumnos del 5to grado de educación primaria, en las instituciones educativas estatales*. Ugel N° 01. San Juan de Mira flores.
- Lauracio, N. (2016). *Uso de juegos didácticos en un centro educativo inicial del programa de educación bilingüe intercultural*. Puno.
- Martí, I. (2003). *Diccionario enciclopédico de educación*. Barcelona.
- Mendoza, M. (1988). *Nueva guía práctica para la jardinera, nivel inicial, contenidos básicos comunes*. Argentina. Edit. Corcel S.
- Morril, Wh. (1980). *Program Development*. En U. Delworth, G.R. Hanson y Asociados: *Student Services: A Handbook for the Profession*. San Francisco: Jossey- Bass.
- Oria, M. & Pita, K. (2011). *Influencia del uso del material didáctico en el aprendizaje significativo del área Lógico matemática en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 1683 "Mi pequeño Mundo" del distrito de Víctor*

*Larco de la ciudad de Trujillo*. Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial. Perú. Universidad Nacional de Trujillo.

Ortiz, A. (2009). *Educación Infantil: Afectividad, amor y felicidad; currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje*. Barranquilla: Litoral.

Petrouski, A. (1992). *Psicología evolutiva y pedagógica*. Moscu.

Pozzo, P. (2009). *Uso de los juegos como estrategia pedagógica*. Caracas - Venezuela: Anzoategui. Pg. 24.

Rincón, A. (2016). *Importancia del material didáctico en el proceso matemático de educación Preescolar*. Venezuela de Mérida. Universidad Nacional de Mérida.

Rutas del Aprendizaje. (2015). Área Curricular. *Matemática II Ciclo*. Ministerio de Educación. Versión 2015. Metrocolor S.A. Lima, Perú. Disponible en: [www.minedu.gob.pe](http://www.minedu.gob.pe)

Tapia, L. (1996). *Una estrategia para mejorar el rendimiento académico*. Lima – Perú. Edit. Cpal.

Torres, C. (2001). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Talleres Gráficos de la ULA.

Walabonzo, A. (1967). *Dirección del aprendizaje*. Edit. Universo

Vidal, J. (2004). *Manual de la Educación*. Barcelona.

# **ANEXOS**

# **ANEXO**

# **01**



# PRE TEST





**Y**  
**SESIONES**

**PROGRAMA**  
**DE**

# **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS APLICADA**

## **TÍTULO:**

**Programa de juegos didácticos en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 637**

**La Merced - Huaraz 2017**

## **I. DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1. UGEL :**
- 1.2. Institución Educativa :**
- 1.3. Participantes :**
- 1.4. Duración del Programa : 01 mes**
- 1.5. Horas semanales : 05 horas pedagógicas**
- 1.6. Responsable :**

## **1.7. Practicante :**

# **II. PARTE DIDÁCTICA**

## **2.1. Fundamentación e Importancia del Programa**

La enseñanza de la matemática varía mucho según los niños a quienes va dirigida. En nuestro caso, es necesario pensar en una matemática para profesores de nivel inicial, que encuentre en el conocimiento disciplinar, no sólo aspectos culturales necesarios para la formación personal y profesional de las niñas, sino además fundamentos disciplinares y didácticos que le permitan encontrar el sentido de esta disciplina en su formación como docente.

Este conocimiento permitirá a los niños, futuros docentes tomar decisiones didácticas en el área fundadas, que enfatizan el planteo de problemas que reten sus capacidades y habiliten el avance del conocimiento informal que los niños traen.

Para tal fin, consideramos necesario trabajar con los niños el desarrollo de competencias profesionales (matemáticas y didácticas) para colaborar en la capacidad de diseñar, desarrollar, evaluar, modificar, interpretar el currículum matemático prescripto, la capacidad de tomar decisiones fundadas en los modelos didácticos que aporta la literatura pedagógica y los documentos oficiales para lograr los mejores aprendizajes en sus futuros niños.

El objetivo de la enseñanza de las matemáticas no es sólo que los niños aprendan las tradicionales unidades de medida y unas nociones geométricas, sino su principal finalidad es que puedan resolver problemas y aplicar los conceptos y habilidades matemáticas para desenvolverse en la vida cotidiana. Esto es importante en el caso de los niños con dificultades en el aprendizaje de las matemáticas. El fracaso escolar

en esta disciplina está muy extendido, más allá de lo que podrían representar las dificultades matemáticas específicas.

El papel del juego en la institución educativa ha evolucionado hasta considerarlo expresión de su personalidad, de su necesidad de movimiento y rumbo en la autoconstrucción del saber..

## **2.2. Enunciado del Problema**

¿Cómo es la aplicación del Programa de juegos didácticos en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 637 La Merced - Huaraz 2017?

## **2.3. Problema o necesidades educativas a resolver**

En la IE, los niños muestran un bajo rendimiento académico, el cual al área de matemática, es una de los principales áreas fundamentales para su aprendizaje, debido a este factor es por ello desarrollare sesiones de aprendizaje con diversas estrategias metodológicas para motivar al niño, a que le guste el área de matemática y que aprenda por medio del juego.

Por estas razones me propuse a elaborar este programa de juegos didácticos, con la finalidad de que el niño, aprenda de una manera creativa y divertida las matemáticas. También podré desarrollar las diversas capacidades, el cual los niños tendrán que destacar, participativamente en el área de matemáticas, resolución de ´problemas, para lograr las capacidades propuestas.

## **2.4. Principios que la orientan**

Construcción de bloques lógicos

Lograr el dominio de las capacidades matemáticas

Desarrollo de habilidades matemáticas

### III. Plan de Aprendizaje

Estará constituido por 12 sesiones de aprendizaje pertenecientes al tercer bimestre.

# Evidencias

