



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DIDACTICOS EN LOS  
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1649  
INICIOS BRILLANTES – CALIFORNIA - VIRU 2017.**

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

**AUTORA**

**DÍAZ PÉREZ MARÍA DEL ROSARIO**

**ASESOR**

**Dr. DE LA CRUZ LOZADO JUAN**

**TRUJILLO - PERÚ  
2018**

## **JURADO EVALUADOR DE TESIS**

Dr. Mendoza Reyes Domingo Pascual  
Presidente

Mgtr. Zavala Chávez Elsa Margot  
Miembro

Dr(a). Jacinto Reinoso Milagros  
Miembro

Dr. De la Cruz Lozado Juan  
Asesor

## **AGRADECIMIENTO**

*A Dios por darme la oportunidad de llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad, derramando sus bendiciones y amor sobre mí persona.*

*Son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que me encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.*

*Para ellos: Muchas gracias y que Dios los bendiga*

## DEDICATORIA

*A mi querido Dios, por guiar mi camino,  
llenándome de fuerzas cuando más lo  
necesitaba y sobre todo porque me ha dado  
fortaleza para terminar este informe de  
investigación.*

*A mi amada hija Kaomy y a mis padres, Gilberto y  
Amalia, los motores de mi vida y a quienes amo  
infinitamente; por estar ahí cuando más los  
necesité, por su ayuda y constante cooperación,  
por su formación y consejo oportuno, sus  
enseñanzas y a la confianza brindada que hicieron  
de mí una persona capaz de cumplir mis retos.*

## **RESUMEN**

La presente investigación ha tenido como propósito aplicar un taller de juegos didácticos a los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes - California - Virú 2017. El objetivo general fue determinar la importancia de los juegos didácticos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2017.

El estudio contó con una población total de 107 estudiantes y una muestra de 19 estudiantes. El tipo de investigación es experimental, el nivel de investigación es explicativo y el nivel de investigación es pre experimental. El pre test me permitió medir el nivel de importancia de los juegos didácticos, fue elaborado a partir del marco teórico; posee cuatro dimensiones: Creatividad, comunicación, conciencia corporal y nivel de pensamiento.

Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste, la prueba en la cual se pudo apreciar el valor de  $t = -9.373 < 1.729$ , es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test.

Por lo tanto se concluye que se acepta la hipótesis de investigación el taller de juegos didácticos, influye significativamente en el aprendizaje de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes - California - Virú 2017.

Palabra clave: Juegos didácticos.

## **ABSTRACT**

The present investigation has had as purpose to apply a didactic games workshop to children of five years of the Educational Institution N° 1649 Bright Beginnings California - Virú 2017. The general objective was to determine the importance of the didactic games in the children of 5 years of the Educational Institution No. 1649 Bright Beginnings - California - Virú 2017.

The study had a total population of 107 students and a sample of 19 students. The type of research is experimental, the level of research is explanatory and the level of research is pre-experimental. The pretest allowed me to measure the level of importance of the didactic games, it was elaborated from the theoretical framework; It has four dimensions: Creativity, communication, body awareness and level of thought.

For the test of the hypothesis the contrast statistic was used, the test in which the value of  $t = -9.373 < 1.729$  could be appreciated, that is, there is a significant difference in the level of learning achievement obtained in the Pre Test and Post Test

Therefore, it is concluded that the research hypothesis of the didactic games workshop is accepted, significantly influencing the learning of the five year old children of the Educational Institution No. 1649 Bright Beginnings - California -Virú 2017.

Keyword: Educational games.

## CONTENIDO

TÍTULO .....	i
JURADO EVALUADOR DE TESIS .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
DEDICATORIA .....	iv
RESUMEN .....	v
ABSTRACT.....	vi
CONTENIDO .....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS .....	ix
INDICE DE TABLAS .....	x
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>II. REVISIÓN LITERARIA.....</b>	<b>9</b>
2.1 Antecedentes .....	9
2.2. Bases teóricas.....	18
2.2.1.1. El juego como estrategia didáctica .....	20
2.2.1.2. El aprendizaje a través del juego. ....	22
2.2.1.3. La importancia del juego en educación inicial.....	27
2.2.1.4. Características del juego en educación inicial .....	29
2.2.1.5. Principales elementos del juego.....	31
2.2.1.6. Juegos infantiles.....	32
2.2.1.7. Tipos de juego.....	33
2.2.1.8. Logros del juego en educación inicial .....	35
2.2.1.9. Beneficios del juego infantil .....	36
2.2.1.10. Características del juego en educación inicial .....	37
<b>III. HIPÓTESIS .....</b>	<b>39</b>
<b>IV. METODOLOGÍA .....</b>	<b>40</b>

4.1. Diseño de Investigación .....	40
4.2. Población y Muestra .....	40
4.3. Definición y operacionalización de variable e indicadores .....	42
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	43
4.5. Plan de Análisis .....	44
4.6. Matriz de consistencia lógica.....	46
4.7. Principios éticos .....	48
<b>V. RESULTADOS .....</b>	<b>49</b>
5.1 Resultados.....	49
5.2. Análisis de resultados .....	71
<b>VI. CONCLUSIONES .....</b>	<b>75</b>
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS .....	76
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	77



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1: Distribución porcentual de aprendizaje en el pre test .....	50
Figura N° 2: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 1 .....	51
Figura N° 3: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 2.....	52
Figura N° 4: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 3.....	53
Figura N° 5: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 4.....	55
Figura N° 6: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 5.....	56
Figura N° 7: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 6.....	57
Figura N° 8: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 7.....	58
Figura N° 9: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 8.....	59
Figura N° 10: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 9.....	60
Figura N° 11: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 10.....	61
Figura N° 12: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 11.....	62
Figura N° 13: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 12.....	63
Figura N° 14: Distribución porcentual de aprendizaje en el post test.....	64
Figura N° 15: Distribución porcentual de aprendizaje en el pre test y post test .....	65
Figura N° 16: Nivel porcentual del logro de aprendizaje en las doce sesiones .....	67

## INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Niños de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes.....	40
Tabla N° 2: Niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes.....	41
Tabla N° 3: Baremo del logro de capacidades .....	45
Tabla N° 4: Logro de aprendizaje de los estudiantes de la muestra (Pre-test).....	49
Tabla N° 5: Logro de aprendizaje de la sesión N° 1 .....	51
Tabla N° 6: Logro de aprendizaje de la sesión N° 2.....	52
Tabla N° 7: Logro de aprendizaje de la sesión N° 3 .....	53
Tabla N° 8: Logro de aprendizaje de la sesión N° 4.....	54
Tabla N° 9: Logro de aprendizaje de la sesión N° 5 .....	55
Tabla N° 10: Logro de aprendizaje de la sesión N° 6.....	56
Tabla N° 11: Logro de aprendizaje de La sesión N° 7.....	57
Tabla N° 12: Logro de aprendizaje de la sesión N° 8.....	58
Tabla N° 13: Logro de aprendizaje de la sesión N° 9.....	59
Tabla N° 14: Logro de aprendizaje de la sesión N° 10.....	60
Tabla N° 15: Logro de aprendizaje de la sesión N° 11 .....	61
Tabla N° 16: Logro de aprendizaje de la sesión N° 12.....	62
Tabla N° 17 Logro de aprendizaje de los estudiantes en el post test .....	63
Tabla N° 18: Logro de aprendizaje en el pre test y post test.....	64
Tabla N° 19: Distribución del logro de aprendizaje en las doce sesiones .....	66

## I. INTRODUCCIÓN

Es muy importante que el niño requiera de una preparación constante de destrezas por parte de la docente, ya que va adquiriendo un óptimo desarrollo motriz. Se puede decir que el niño en los primeros años de vida adquiere importantes aprendizajes para su vida es por eso que algunos autores pensaron en la manera de facilitar este aprendizaje:

La actividad psicomotora es importante en los primeros años ya que permite tomar conciencia de su propio esquema, de tal manera va formando su propia imagen y lo va relacionando con ese entorno (Pérez, 2013)

Bécquer (2002) logró ver cómo se comporta el niño en el primer año de vida adquiriendo así datos esenciales para ir perfeccionando la atención educativa de los niños y poder diagnosticar su desarrollo. Propuso ciertas actividades para estimular a los bebés para obtener elementos válidos para perfeccionar.

“La adquisición de conocimientos posee un estado de grados de comprensión y cada infante los va superando día a día. No todos los niños tienen la misma capacidad, pero todos tienen la misma necesidad de aprender Matemáticas. Por lo tanto, la tarea escolar consiste en cubrir las necesidades, y no en clasificar capacidades”. (Bravo, 2006)

El juego es un derecho legítimo del niño, y representa un aspecto crucial del desarrollo físico, intelectual y social del niño. El juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. (Zapata, 1990)

Existen numerosos tipos de juegos como: de rol (donde el participante asume un determinado papel o personalidad), de estrategia (entretenimientos que requieren de inteligencia y de planificación, como el ajedrez o las damas), de mesa (como su nombre lo indica, necesitan de un soporte para que las personas jueguen). (Pérez, 2008).

Por consiguiente se debe implementar los juegos didácticos articulado a los procesos de resolución de problemas, donde se considera la lúdica como juego y como una actividad humana que promueve la evolución íntegra de quienes se involucran en él, lo cual resulta ser una actividad que desarrolla actitudes, habilidades y capacidades de beneficio para la educación y de esto último surge la importancia que poseen los juegos educativos para el niño. (Martínez, 2000)

Se ha demostrado que la música tiene grandes beneficios cognitivos (Neville et al., 2008) en diferentes áreas del aprendizaje. Específicamente en relación a las matemáticas, existe un programa llamado Academic Music, el cual se basa en el método Kodaly que ayuda a los niños a lograr una mejor comprensión de las fracciones por medio del conocimiento de las notas musicales (Bushwick, 2012). La idea tras el método es que un tiempo musical puede contener una sola nota de cuatro tiempos, o dos notas de dos tiempos, o cuatro notas de un tiempo, y así sucesivamente. De tal manera, por ejemplo, que haciendo música con tambores, aplausos y cantos, los niños comprenden, practican y aplican los conceptos de fracciones.

Díaz y Hernández (2000) los juegos didácticos en clase permiten que “los alumnos aprenden más, les agrada más la escuela, establecen mejores relaciones con los

demás compañeros, aumentan su auto estima y aprenden tantos valores como habilidades sociales más afectivas cuando trabajan en grupos”.

La aplicación limitada de los juegos didácticos educativos, por parte de los docentes, como una estrategia de enseñanza de infinitas y formidables posibilidades desde el punto de vista de los aprendizajes de los estudiantes, se debe principalmente al déficit de este tipo de juegos, producido por la falta de recursos económicos, que invierte y las directivas de la Institución, en este tipo de herramientas didácticas.

Adicionalmente, la preparación de clases en donde se utilicen estos, recursos, implica tiempo y esfuerzo por parte del docente por fuera de sus horas reglamentarias de trabajo, que generalmente no son reconocidas y estimuladas.

En todo caso, resulta evidente que la falta de conocimientos y habilidades de los docentes en la construcción de juegos, limita también la utilización de estos y de paso se disminuye en forma considerable el tiempo de enseñanza que se dedica al juego; en este sentido, (Batiuk, 2010), plantea que menos del 20% del tiempo de enseñanza, está dedicado a jugar y de este porcentaje, solo el 7% corresponde a juegos diseñados por el maestro.

Esto hace que en muchas ocasiones predominen los métodos tradicionales y memorísticos, en donde no se estimula el pensamiento lógico matemático de los estudiantes de pre-escolar, a través de actividades lúdicas o de juegos, lo cual traerá como consecuencia, rendimientos deficientes en matemática en la medida que estos niños vayan avanzando en sus estudios.

Por lo expuesto considero que hay una resistencia al cambio y seguimos con un paradigma educativo caracterizado por una enseñanza fundamentado en la

transmisión y aprendizaje de contenidos, con métodos memorísticos, desprovistos de significado y contexto.

Se sabe que en el nivel inicial el niño se adapta fácilmente a las actividades de los juegos y que de esta manera va logrando el desarrollo socio emocional y psicomotor, a través de esta investigación la perspectiva crece en las diversas aulas y permite utilizar con eficacia diversas estrategias para poder desarrollar los juegos didácticos en los niños.

He podido comprobar que los niños del nivel inicial – Inicios Brillantes N° 1649, no realizan de manera continua psicomotricidad debido a que no cuentan con materiales y espacio suficientes, es por ello que he tomado a bien realizar una investigación denominada:

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1649 INICIOS BRILLANTES CALIFORNIA - VIRÚ 2017.

En la actualidad vemos que en las instituciones educativas iniciales su premisa principal es la de que el niño aprenda a través de las experiencias enriquecedoras, pero esto se da en su mayoría en los centros educativos particulares, ya que en lo nacionales aun vemos a profesoras que no se adecuan a la nueva escuela y siguen utilizando metodologías que no ayudan a los niños y esto se debe a que las docentes que trabajan para el estado son personas mayores de 45 años aproximadamente, las cuales fueron educadas bajo una educación tradicional donde el profesor solo imponía y el alumno solo recepciona información, creándose así un círculo vicioso que solo perjudica al educando.

La aplicación limitada de los juegos didácticos educativos, por parte de los docentes, como una estrategia de enseñanza de infinitas y formidables posibilidades desde el punto de vista de los aprendizajes de los estudiantes, se debe principalmente al déficit de este tipo de juegos, producido por la falta de recursos económicos, que invierte y las directivas de la Institución, en este tipo de herramientas didácticas. Adicionalmente, la preparación de clases en donde se utilicen estos, recursos, implica tiempo y esfuerzo por parte del docente por fuera de sus horas reglamentarias de trabajo, que generalmente no son reconocidas y estimuladas.

En todo caso, resulta evidente que la falta de conocimientos y habilidades de los docentes en la construcción de juegos, limita también la utilización de estos y de paso se disminuye en forma considerable el tiempo de enseñanza que se dedica al juego; en este sentido, (Batiuk, 2010), plantea que menos del 20% del tiempo de enseñanza, está dedicado a jugar y de este porcentaje, solo el 7% corresponde a juegos diseñados por el maestro.

Lo mencionado no es un problema que se presenta solo en nuestro país sino que se evidencia a nivel mundial. En este sentido la presente investigación se centrará en los niños de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes.

Por lo cual se formula el siguiente enunciado del problema:

**¿Cómo influye los juegos didácticos en los niños 5 años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes - California - Virú 2017?**

Como objetivos específicos:

- Identificar la importancia de los juegos didácticos en la dimensión creatividad en los niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes - California - Virú 2017.

- Identificar la importancia de los juegos didácticos en la dimensión comunicación en los niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes - California -Virú 2017.
- Identificar la importancia de los juegos didácticos en la dimensión conciencia corporal en los niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes – California - Virú 2017.
- Identificar la importancia de los juegos didácticos en la dimensión nivel de pensamiento en los niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes California - Virú 2017.

Esta investigación se justifica:

a) Conveniencia. Se consideró de gran importancia en esta investigación dar cuenta que el juego como estrategia didáctica persigue fines educativos, que de una u otra forma fomentaran y desarrollaran en los niños y las niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes, aprendizajes significativos en situaciones de juego, donde las prácticas de enseñanza de los docentes apunten a la realización de dichos fines.

b) Relevancia social. Como bien lo dice Sarlé (2006) “el hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone. El acento está puesto en el lugar que tiene el juego como expresión del mundo cultural y social del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje”.



c) Implicancias prácticas. Considerar al juego como una estrategia didáctica es importante comprender, que “se establece una red de relaciones entre los participantes de la actividad (niños y docentes considerados en forma individual como grupo-clase), los instrumentos o artefactos mediadores (objetos o juguetes), los roles y las reglas de acción, y el objeto de conocimiento (contenidos de enseñanza). Esta nueva red, particulariza y dinamiza las prácticas de enseñanza” (Sarlé, 2006, p.197).

d) Valor teórico. Es de suma importancia considerar en esta investigación al juego como estrategia didáctica, ya que es necesario que los docentes de educación inicial se cuestionen acerca de sus prácticas educativas, y más sí en ellas está implícito el juego deberán considerar, cómo es que dicha herramienta está siendo útil o no para sus estudiantes. Por lo anterior se retoma la pregunta que se hace Moreno (2002) al decir “si el niño juega tantas horas al día sin aparente cansancio ¿por qué no educarlo aprovechando el juego no solo como fin en sí mismo, sino como medio para la construcción de sus aprendizajes?” (p.82). Esta inquietud que el autor se hace, demuestra que en la educación infantil solo se considera al juego como el momento o espacio donde los niños y las niñas se divierten sin una construcción de aprendizajes, y lo que se pretende aludir aquí dentro de esta investigación, es considerar al juego, como aquella herramienta que les permite a los docentes poderlos acercar a los niños por medio de situaciones divertidas llevando en estas, diversos aprendizajes que les contribuirá a su formación integral.

e) Utilidad metodológica. Comprendiendo entonces que el rol del docente influye dentro de la situación de juego, es además necesario entender que el juego y la enseñanza como bien se ha planteado desde el principio de esta investigación, son

íntimamente compatibles, donde se relacionan mutuamente y de una puede derivar la otra. Como se citó en (Sarlé, 2006) “el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego”.

## II. REVISIÓN LITERARIA

### 2.1 Antecedentes.

Vega (2015) en la tesis de grado previo a la obtención del título de magister en docencia y currículo “Los juegos didácticos y su efecto en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo del Cantón Babahoyo”. Tuvo como objetivo

Analizar de qué manera influyen los juegos didácticos que emplean los docentes en el aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Adolfo María Astudillo”.

Y arribó a las siguientes conclusiones:

La mayoría de los maestros no emplean Juegos Didácticos que desarrollen la motricidad en los estudiantes.

Los estudiantes en un gran porcentaje presentan poco desarrollo de la motricidad ya que tiene dificultades para la manipulación de objetos.

Las maestras no cuentan con una guía sobre juegos Didácticos, que estimulen el desarrollo de la Motricidad en los estudiantes.

El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje aumenta la motivación y el interés de los estudiantes hacia el estudio, favoreciendo así la adquisición de conocimientos.

La variedad de recursos didácticos utilizados en el aula es un elemento relevante, puesto que influye directamente en el rendimiento de los alumnos. Una vez analizadas las consecuencias en el aprendizaje que conlleva la utilización de actividades de carácter lúdico en el aula, la idea ahora es extender esta mecánica a otras unidades educativas.

Es conveniente remarcar que los juegos propuestos tienen una estructura que se adapta con gran facilidad, lo que permite parcialmente su reutilización, con pequeñas modificaciones.

Ospina (2015) en su trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título licenciado en pedagogía infantil “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar”. El objetivo fue demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal. Llegó a las siguientes conclusiones:

Se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de educación inicial, por ende los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional.

El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de inicial logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo.

Teniendo en cuenta la relación que debe existir entre familia y escuela, el desarrollo del proyecto permitió que los padres de familia comprendieran que el juego en el niño no solo es generador de goce y placer, por el contrario mediante el juego, el niño explora, descubre e interpreta su mundo obteniendo conocimiento básico de manera integral en su formación y por ende ellos dedicaran un poco de su tiempo

para que el aprendizaje de sus hijos se más divertido y significativo mientras se está jugando.

De igual forma, se concluye que por medio del PPA los estudiantes descubrieron que se puede aprender mientras se juega y los directivos docentes comprendieron y adaptaron que estos son una forma de generar conocimientos significativos en los niños sin tener la necesidad de atiborrarlos de actividades que no contribuyen al desarrollo cognitivo del niño.

Arévalo y Carreazo (2016) trabajo presentado como requisito para optar el título de licenciatura en pedagogía infantil “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos. Su objetivo fue analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín a de H.I.C Asociación de Padres de Familia de Pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas. En este trabajo llegó a las siguientes conclusiones:

Todas las investigaciones, hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica resaltando la importancia de este para el niño. De ahí el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular.

Desde este punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No existen acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede

ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo. El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta? Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Los niños necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera. Esta integración que se exige en el nuevo diseño curricular está presente en el juego como estrategia de aprendizaje en el aula, lo importante allí fue que el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos para que los pusiese en práctica con el mínimo esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo. Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos. Con este proyecto queremos dar a conocer la importancia del juego para los niños de la

institución educativa asociación de pasacaballo queriendo cambiar las rutinas de las clases tornando el ambiente más divertida para ellos.

Cuba y Palpa (2015) en su tesis para optar al título profesional de licenciado en educación “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara”. Su objetivo fue determinar si existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara. En trabajo llegó a las siguientes conclusiones:

Existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de las I.E.I.P. de la localidad de santa clara

Existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara

Existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la originalidad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara

Existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de sensibilidad ante los problemas en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Paucar (2017) trabajo académico para optar el título de segunda especialidad profesional en educación inicial “juegos didácticos y el aprendizaje de matemática en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1127 de Alata, Huancán. Su objetivo fue determinar la importancia de los juegos didácticos en el aprendizaje de matemática en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial No. 1127 de Alata, Huancán. En este trabajo llegó a las conclusiones siguientes:

1. El juego didáctico es una estrategia pedagógica, por tanto, juega papel importante en el aprendizaje de matemática en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de educación inicial.

2. El resultado de la experiencia realizada en el aula, aplicando los juegos para fomentar el aprendizaje se tiene el siguiente resultado

Del total de 17 niños y niñas de la IE N° 1127 de Alata - Huancán, un 71% se ubican en el grupo de los que obtienen la calificación de “A”, eso significa que ha mejorado su capacidad de matematizar situaciones como efecto del uso de juegos didácticos en el aprendizaje de matemática

Un 24 % obtienen el calificativo “B”, que implica que se hallan en pleno proceso sobre matematizar situaciones

Un 5 % de los niños del total de 17 se hallan en el grupo de los que obtiene el calificativo de la letra “C”, se ubican en el inicio sobre aprendizaje de matematizar situaciones

3. Los juegos didácticos son factibles de ser aplicados en el aprendizaje de la matemática en los niños de educación inicial

Árias y García (2016) en su tesis para optar al grado académico de maestro en educación con mención en pedagogía “Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué – 2015”. Tuvo como objetivo determinar de qué manera los juegos didácticos influye en el pensamiento lógico matemático, en los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué - 2015. En esta investigación se llegó a las siguientes conclusiones:



Los juegos didácticos (bloques lógicos), influyen en la clasificación de los niños de preescolar, por que hace que ellos reconozcan diferencias de forma, tamaño, color y grosor en las fichas, facilitando que a partir de estas características puedan construir conjuntos y encontrar elementos diferentes.

Los juegos didácticos (bloques lógicos), influyen en la destreza mental de seriar de los niños de preescolar, porque hace que los niños reconozcan en una serie patrones, construyan series bien sea a partir de patrones dados por el docente o definidos por ellos mismos.

Los juegos didácticos (el domino), presentan un grado de dificultad a la hora de hacer que los niños de preescolar entiendan la metodología del juego, sin embargo, se explicó y se logró estimular en los niños su habilidad de contar, de asociar una cantidad con la representación gráfica de esta, además de fomentar operaciones básicas de suma y resta.

Los juegos didácticos (el Abaco) influye en la conservación de cantidad (cantidades discontinuas), en los estudiantes de preescolar de Ibagué, debido a que logran entender que la cantidad de fichas que se tienen en las columnas del ábaco, pueden ser iguales o diferentes, sin importar el tamaño, o la forma de las fichas, con lo cual, empiezan a fortalecer dicho concepto, que se desarrolla definitivamente entre los 7 y nueve años de edad.

Nassr-Sandoval (2017) en la licenciatura en ciencias de la educación nivel en educación inicial “El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del Distrito de Castilla, Piura. Tuvo como objetivo Diagnosticar el desarrollo de la autonomía a través de la

estrategia juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular mixto del distrito de Castilla, Piura. Y llegó a las siguientes conclusiones:

Se diagnosticó que más del 50% del total de educandos se encuentra en proceso para la adquisición de la autonomía en relación a las primeras semanas con un 68,9% del total de educandos que se encontraban en inicio, es decir más de la mitad de los niños no cumplían con los indicadores establecidos. No obstante, se ve reflejado que un 46,7% logró los indicadores propuestos para el desarrollo de la autonomía, lo que permite reconocer la buena estrategia del juego-trabajo vista en 4 dimensiones.

La ejecución del juego-trabajo a través de la aplicación del sector de ciencias durante la acción pedagógica ha contribuido al desarrollo notable de la autonomía en niños de 4 años, medida en indicadores propuestos, lo que significa que no solo el brindar conocimientos científicos acorde a su edad permite conocer su realidad, sino que también generan capacidades que contribuirán en su formación personal como en sociedad.

La ejecución del juego-trabajo a través de la aplicación juego de construcción durante la acción pedagógica ha contribuido al desarrollo notable de la autonomía en niños de 4 años de edad, medida en indicadores propuestos, lo que conlleva a determinar que el juego de construcción crea en los niños la oportunidad de reflejar su realidad y compartirla con el resto de sus compañeros, cualidad que hace intercambiar distintas y similares ideas.

El establecer situaciones problemáticas durante la acción educativa partiendo del juego-trabajo, ha permitido un notable avance en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años de edad, lo que conlleva a determinar que establecer un conflicto

cognitivo es crear situaciones de desequilibrio y con ello buscar ideas y enfrentarse a las mismas.

Educación en libertad ha permitido un avance notable en el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años, lo que significa que el docente al no limitarse exclusivamente a dirigir la actividad, sino más bien, de darle al educando herramientas para que él conozca y pueda decidir y elegir, ha resultado una muy buena estrategia.

Lachi (2015) en su tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación en la mención en Didáctica de la enseñanza de educación inicial “juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (AS) de cinco años”. Tuvo como objetivo diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 404 de la comunidad de Moralillo, distrito de San Juan Bautista, región Loreto. Y arribó a las siguientes conclusiones:

La competencia de número y operaciones existe un bajo nivel de aprendizaje en los niños porque las docentes no aplican estrategias adecuadas y pertinentes para resolver problemas referidos a la clasificación, seriación y conteo en situaciones de la vida diaria.

Existe una deficiencia en la enseñanza de la matemática porque no tienen claro las concepciones teóricas sobre las nociones básicas.

Las teorías analizadas demuestran que el desarrollo de la competencia de número y operaciones favorece el desarrollo del pensamiento crítico, por lo tanto los niños aprenden a resolver problemas de cualquier índole en situaciones de la vida diaria.

La estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables. Además enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad.

La propuesta de proyectos de aprendizaje es una alternativa científica para mejorar el nivel de desarrollo de la competencia de número y operaciones porque aborda la integralidad de áreas de aprendizaje de los niños ya que les permite interactuar con diferentes elementos del contexto y situaciones de la vida diaria. Por lo tanto, las docentes deben considerar los proyectos de aprendizaje a través de los juegos como una unidad didáctica que demanda mayor planificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es una propuesta fundamentada con el enfoque socio cognitivo y el enfoque de resolución de problemas con los pasos de Brousseau situaciones didácticas.

La propuesta fue validada con juicio de experto en el área del nivel inicial y conocedoras del tema de investigación.

## **2.2. Bases teóricas.**

### **2.2.1. Los juegos didácticos.**

Para los docentes el juego se puede utilizarse como un método de enseñanza en la educación infantil y que se puede tomar como una estrategia, para lograr una adecuada educación, y facilitara la puesta en práctica de diversas actividades haciendo uso del elementos claves para favorecer la presencia del juego en las aulas de clase y que para nuestros niños ir a la escuela sea ir a aprender jugando. La cual se focaliza la mirada en los diseños curriculares y e puede comprender como un diálogo

entre la teoría y la práctica del juego y que en el desarrollen su creatividad, imaginación, liderazgo. (Benedito, 2000).

El juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Pero es indudable que cada cultura y cada sociedad formulan su propio concepto sobre juego, es por eso que el concepto de juego ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología. Aquí presentamos algunas definiciones:

Schiller (2002) “el hombre es realmente hombre cuando juega”. El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución. Según la real academia de la lengua española define al juego como “la acción de jugar”, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como “hacer algo con alegría”. Es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es un modelo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad, por lo tanto, el niño mientras juega aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto Abad (2009) nos dice que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto cuando el niño va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas. Entonces, el juego es una actividad esencial en

el ser humano pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea.

Jiménez (2002) la lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.

Motta (2004) el juego es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar, así como generar espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas, esta se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

#### **2.2.1.1. El juego como estrategia didáctica.**

La práctica docente, requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años. (Benedito, 2000).

Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, para que no haya temor en resolver problemas. El gran compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial bajo la dirección de los docentes. Los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos no garantizan la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución

de los problemas que se presentan a diario. Se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación. En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social. (Díaz, 2000).

La actividad lúdica es el conjunto de estrategias que buscan llamar la atención de los educandos, activar sus sentidos, su imaginación y, lo más importante, influir para que sientan una motivación por aprender. También propician una interacción constante entre los alumnos y gracias a los intercambios en la discusión con el profesor, los mismos alumnos formulan hipótesis, realizan análisis y obtienen conclusiones (Roberto, 2016).

Es por ello que se ha pensado en el juego como manera de aprender, reforzar y retener información de una forma más amigable, ya que aprender jugando puede llegar a disminuir la presión de tener que recordar y aprender muchas cosas, y al mismo tiempo el alumno se sentirá motivada para seguir aprendiendo.

Lo lúdico como apoyo a la enseñanza permite que exista una cierta interacción entre creatividad, competición, entretenimiento y participación, lo cual favorece ampliamente, y de forma amena, al proceso enseñanza-aprendizaje (González, 2008).

### **2.2.1.2. El aprendizaje a través del juego.**

“Creemos que el juego es el tronco de un árbol fecundo al cual las nuevas situaciones que ha creado el progreso le han extendido ramas, en las que se pueden cobijar las necesidades cambiantes de una sociedad imprevisible” (Sarlé, 2007, p. 10)

Las actividades lúdicas constituyen un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Esta afirmación, sin embargo, encierra la interrogante; ¿por qué es importante y qué les aporta? a lo que las investigaciones realizadas responden: los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, la actividad lúdica es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando (Alexander T. y otros, 2003, p. 27)

“Quienes trabajan en educación inicial pueden reconocer la importancia que la actividad lúdica tiene para los niños. Sin embargo, la actividad lúdica como tal no es patrimonio exclusivo de la infancia, sino un bien cultural que trasciende tiempos históricos y edades. En efecto el juego nació con los primeros hombres y fue un aporte imprescindible para la especie humana” (Medina Andrade, 2012, p. 73)

Se define un enfoque fundamental en tanto que la actividad lúdica es propiedad del entorno cultural de cada uno de los niños, esto es que es el entorno el que en mayor o menor medida de acuerdo a la situación sociogeográfica la que proporciona los elementos para su concreción, haciendo que el entorno cultural sea el dador de los instrumentos de juego para el desarrollo del niño.

Asimismo, se encontró un planteamiento de “Calero (2003) acerca de cómo la escuela percibe al juego y afirma que: en muchas de las escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del



caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a los adelantos modernos, todavía siguen en vergonzosos tradicionalismos. La escuela tradicionalista asume a los niños en la enseñanza de los profesores, la rigidez escolar, la obediencia ciega, la acriticidad, la pasividad y la ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego esta vendado, en el mejor de los casos, admitido solamente en el horario del recreo” (p.24).

De la misma manera sustenta que “frente a esta realidad, la escuela nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medioeval, dogmática, autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego en efecto, es el medio más importante para educar” (Calero, 2003, p.24).

Teniendo en cuenta lo dicho previamente “el juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo” (Calero, 2003, p.25).

Como bien lo dice “Sarlé (2006) el hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone.

El acento está puesto en el lugar que tiene el juego como expresión del mundo cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje”.

Es importante considerar a la “enseñanza como una acción mediada y situada en un contexto bidireccional de interacción y de mutua implicancia (entre lo intrasubjetivo propio del juego y lo intersubjetivo propio de la enseñanza), en la secuencia lúdica, maestros y niños construyen el conocimiento a través de su participación conjunta y colaborativa en el juego. En los sucesivos juegos, los conocimientos nuevos integran efectivamente con los que los niños ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles” (Sarlé, 2006, p.188).

Con lo que refiere al considerar al juego como una estrategia didáctica es importante comprender, que “se establece una red de relaciones entre los participantes de la actividad (niños y docentes considerados en forma individual como grupo-clase), los instrumentos o artefactos mediadores (objetos o juguetes), los roles y las reglas de acción, y el objeto de conocimiento (contenidos de enseñanza). Esta nueva red, particulariza y dinamiza las prácticas de enseñanza” (Sarlé, 2006, p.197).

Con lo anterior, se quiere entonces hacer comprender que los docentes podrán diseñar nuevas secuencias lúdicas para algunos contenidos escolares, que estimulen nuevos conocimientos ligados con la experiencia y con la imaginación infantil. Además aquí como bien lo dice Sarlé (2006) “construir una didáctica específica supone iniciar un proceso de reflexión conceptual sobre las prácticas cotidianas, así como descubrir que aspectos vale la pena rescatar y reconceptualizar, cuales debe ser modificadas y por qué, y que nuevas interpretaciones deben nutrir el campo teórico de la didáctica” (p.198).

También se espera que considerando estas nuevas estrategias didácticas, donde el juego haga parte de ellas, se comprenda que “el niño ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, sino un sujeto que desde sus formas típicas de expresión (entre ellas el juego) puede participar en la construcción de su propio conocimiento. Esto no significa retomar las concepciones románticas respecto de la infancia sino hacer partir la educación de lo que ya cuenta el niño como experiencia y como forma para comprender y construir el mundo, y desde allí brindar la caja de herramientas necesarias, para negociar, comunicar y crear significados compartidos con otros” (Sarlé, 2006, p.198).

Lo que deja entrever esto, es que los docentes de educación infantil deberán entonces comprender, como pensando desde lo que los niños tienen, pueden generar experiencias aún más significativas para construir aprendizajes que fomenten el desarrollo integral de cada uno de ellos. “El maestro asume un rol de mediador que se va construyendo a través de su participación consciente a lo largo de todo el proceso y no solo en los momentos iniciales o finales” (Sarlé, 2006, p.188).

Comprendiendo cómo el rol del docente influye dentro de la situación de juego, es además necesario entender que el juego y la enseñanza como bien se ha planteado desde el principio de esta investigación, son íntimamente compatibles, donde se relacionan mutuamente y de una puede derivar la otra. Como se citó en “Sarlé 2006, el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la

enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego” (p.173).

Es importante justificar además, cómo en los niños y en las niñas de la educación infantil, es tan importante considerar el juego como estrategia didáctica. Para ello es rescatable lo que bien plantea “Sarlé 2006, enseñar el juego permite comprender como el juego del niño depende de los instrumentos semióticos que le brinda la enseñanza. En la escuela infantil, el juego individual e idiosincrásico del niño se transforma en social y comunicable. Con esto, los niños comienzan a negociar los significados que van construyendo del mundo cultural del que participan y pueden comunicar el sentido que este mundo va teniendo para ellos. En el juego, los niños comparten no solo la acción sino los significados que construyen junto con otros en el momento en que están jugando” (p.197).

Además de esto se debe comprender que “el juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración, y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo” (Bañeres et al. 2008, p.13).

Ahora, comprendiendo a lo que respecta a las ciencias de la educación, esta investigación está justificada en primer lugar en La Ley General de Educación, en lo que comprende al Art. 15. “Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivos, sicomotriz, socio-afectivo, y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas” (Alzate, 2003, p.14).

### **2.2.1.3. La importancia del juego en educación inicial.**

La dinámica del juego entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona. Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias. En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica. El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser. La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente: (Oppenheim, 2000).

El juego es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él niño va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos, en el área de Aprendizaje (dramatización), el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral. (Gilbert, 2005).

Esta área está diseñada para facilitar a los niños experiencias de dramatización espontáneas, donde el niño experimenta cómo se sienten otras personas en sus

oficios, hogar y profesión, en cuanto a sus logros, miedos y conflictos, favoreciendo así su desarrollo socioemocional. (Lopez, 2002).

El juego contribuye de manera efectiva y clara al desarrollo global e integral del niño, el señalamiento de que las capacidades de socialización están presentes desde etapas muy tempranas del desarrollo infantil, estrechamente unido a la consideración de que los factores sociales son fundamentales para promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje, han provocado que los psicólogos y educadores hayan revalorizado los enfoques de interacción social, es parte de la concepción que el juego es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil, en el momento de jugar, los niños aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes a respetar el punto de vista de los otros, a expresar su punto de vista personal, tomando en cuenta el de los otros; en general, se aprende a trabajar con otros en actividades comunes. (Emilio, 2003).

Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende sobre todo a conocer y a comprender el mundo social que le rodea, el juego es un factor espontáneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza y estructura diferencial, por el contrario, si se fuerzan los comportamientos espontáneos que la actividad lúdica demanda, en un intento por hacer del juego un instrumento educativo más allá de lo que por sí mismo es capaz de ofrecer, se habrá roto tanto el juego en sí como su potencialidad educativa; por eso es tan importante que la intencionalidad educativa no destruya la propia estructura del juego. (Calero P., 2006)

La capacidad lúdica, como cualquier otra se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, esto es, no sólo cognitivas, sino afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene y ello se hace mediante la elección espontánea de la actividad y sus procesos y no mediante la imposición de acciones y motivos. (Oppenheim, 2000).

#### **2.2.1.4. Características del juego en educación inicial.**

Conociendo las definiciones que dan del juego Huizinga y Caillois, citados por Bernabeu y Goldstein (2008) donde sus aportaciones son esenciales para los posteriores estudios sobre este tema, se establecen las características siguientes definatorias:

- a) El juego es una actividad libre.** El jugar “en su expresión original” como lo denomina Hilda Cañeque, responde al deseo y a la elección subjetiva del jugador, y nadie puede dirigirlo desde fuera.
  
- b) La realidad imaginaria del juego nace de la combinación adecuada de los datos de la realidad con los de la fantasía.** El psiquiatra D.W. Winnicott, en su obra Realidad y juego, sitúa la actividad lúdica en el espacio fronterizo entre el mundo exterior y el mundo interior del individuo. El ser humano, ante la distancia insalvable que lo separa del universo que lo rodea, construye, a través del mundo imaginario del juego, una región intermedia entre él y las cosas.

Este espacio vital que no es “exterior” ni “interior”, es llamado por Winnicott “espacio potencial”. Está en el límite entre lo ideal y lo real, entre la ficción y la realidad, y ese es también el lugar del juego: “Aquí se da por supuesto que la tarea de

aceptación de la realidad interna nunca queda terminada, que ningún ser humano se encuentra libre de vincular la realidad interna con la exterior, y que el alivio, de esta tensión lo proporciona una zona intermedia de experiencia que no es objeto de ataques (las artes, la religión, etc.). Dicha zona es una continuación directa de la zona de juego del niño pequeño que “se pierde” en sus juegos. En la infancia, la zona intermedia es necesaria para la iniciación de una relación entre el niño y el mundo”

**c) El juego se ajusta a ciertas reglas que lo sostienen.** Cada juego exige un espacio, un tiempo y unas reglas. Estas nunca expresan lo que debe suceder, sino lo que no debe ocurrir en ningún caso. Por eso no hay contradicción entre la idea de juego como actividad libre y como actividad reglada: las reglas del juego no determinan el curso de la acción, sino que la posibilitan dentro de unos ciertos límites. En el devenir del juego, los jugadores se van poniendo de acuerdo, libremente, en una serie de convenciones o reglas que, una vez formuladas, son respetadas escrupulosamente por todos. Su trasgresión supone perder el juego o ser expulsado del espacio lúdico.

**d) El juego tiene siempre un destino incierto.** A pesar del orden que crean las reglas del juego, este tiene siempre un destino incierto: va improvisado su desarrollo a medida que se ejecuta y se vivencia. No hay etapas ni desenlaces previstos. Esa incertidumbre es lo que mantiene al jugador en tensión, en desafío permanente, para descubrir y resolver las distintas situaciones que se le van presentando. Aunque se juegue muchas veces el mismo juego, nunca es el mismo, a sí pues quienes practican el juego van creando respuestas a las situaciones planteadas.



- e) **El juego no “sirve para nada”**, su intención no es producir nada, ni obtener ningún bien ni producto final.
  
- f) **El juego produce placer, alegría y diversión.** Como señala Huizinga, “el juego está afuera de la disyunción, sensatez y necesidad; pero fuera también del contraste verdad y falsedad, bondad y maldad. Aunque el jugar es actividad espiritual, no es, por si, una función moral, ni se dan en el virtud o pecado”.

#### **2.2.1.5. Principales elementos del juego.**

El juego nos presenta dos elementos muy importantes como son: la creatividad y la libertad, esto implica valores morales como: espíritu de superación, lealtad, cortesía, alegría, responsabilidad, perseverancia, espíritu deportivo, dominio de sí mismo. (Lopez, 2002).

Valores físicos como: habilidad, reflejos, rapidez, fuerza, destreza.

Valores humanos: tanto intelectuales como: inteligencia, atención, memoria, iniciativa, observación, creación, sentido colectivo.

Por lo tanto desarrolla facultades físicas, intelectuales y morales, resolviendo necesidades: psicológicas, recreativas, de expresión, de aventura, de riesgo, de evasión. (Emilio, 2003).

Sería importante conocer las características por parte de los profesores que deben tener los juegos para llevarlos al aula. Cuando los juegos se incorporan a las aulas, se pretenden que no se desvirtúen, hay que cuidar las características que los definen (Chamoso, Duran, García, Martín y Rodríguez, 2004):

Lúdica e improductiva: En el momento de su presentación, mientras los alumnos se familiarizan con ellos, tienen que considerarlos un divertimento y utilizarlos exclusivamente para jugar.

Libre: Si no se consigue despertar en los estudiantes el deseo de juego, éste perderá su sentido y se convertirá en un simple ejercicio rutinario.

Con reglas propias, limitados espaciales y temporalmente: Las sesiones de clase están limitadas temporalmente por lo que, si queremos sacar provecho de un juego, conviene que éste sea de pocas reglas y de fácil comprensión.

De resultado incierto: Si son muy previsibles los estudiantes se cansarán enseguida.

#### **2.2.1.6. Juegos infantiles.**

Las preferencias por algunos juegos y juguetes suelen ser diferentes para cada individuo; no obstante se hacen cada vez más similares en cada edad específica y en cada etapa de desarrollo. (Calero P., 2006).

Generalmente el niño ha adquirido un buen desarrollo motor y del lenguaje; ahora le interesa dar rienda suelta a su fantasía y simbolización, con notoria ampliación de su medio social. Acepta jugar con otros niños, le gusta el juego con agua, arena, barro o plastilina, trepar, lanzar, brincar, bailar, rasgar, pintar, dramatizar, escuchar y contar eventos e historias, todo lo cual estimula la creatividad, el aprendizaje, la convivencia y la solidaridad. (Oppenheim, 2000).

El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo

son las actividades para los adultos, el juego le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes, si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más. Entonces, mientras más oportunidades tienen los niños para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial. (Ferreiro, 2011)

El juego es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos. El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma. (Oppenheim, 2000).

#### **2.2.1.7. Tipos de juego.**

MINEDU (2010) existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación te ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales:

##### **a) Juego motor.**

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo.

### **Juego cognitivo.**

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.

#### **b) Juego social.**

El juego social se diferencia porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

#### **c) El juego simbólico.**

Pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo el juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo. El juego simbólico

o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”. Alejandra juega con Ariana y le propone: “Decía que tú y yo éramos hermanas y que nos íbamos de viaje solas, sin permiso de nuestros padres”. Luis toma un pedazo de madera y lo hace rodar, simulado que esta madera es un carrito. La madera es “como si” fuera un carrito.

¿En qué consiste el juego simbólico? El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que” El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”.

Entre los 12 y 15 meses emergen de manera definida las habilidades para representar situaciones imaginarias. El niño es capaz, desde entonces, de evocar imágenes o símbolos derivados de actividades que imita. Esta nueva capacidad le permite al niño iniciar la práctica de este tipo de juego, el cual es fundamental para su vida, su desarrollo y aprendizaje.

#### **2.2.1.8. Logros del juego en educación inicial.**

Bernabeu y Goldstein (2008) a pesar de que, como hemos visto, el juego no tiene un producto final, es una actividad que sirve para muchas y muy importantes cosas, ya que promueve una serie de actitudes vitales que transforman al individuo que juega.

El juego, con la sensación de exploración y descubrimiento que lleva aparejada, viene a ser un “banco de pruebas permanente” para la resolución de posibles situaciones problemáticas, lo que produce en el jugador importantes y significativos cambios personales. El juego activa y estructura las relaciones humanas. Jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad.

### **2.2.1.9. Beneficios del juego infantil**

Gómez (2014) los beneficios del juego infantil son:

Es indispensable para la estructuración del yo.

Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él.

Pensemos en cómo las situaciones del juego van creando en el niño mecanismos adaptativos que hacen que lo ejecute cada vez más fácilmente y con menos estrés, con dominio creciente del entorno.

Es fundamental para que el niño aprenda a vivir. Ese es uno de los aprestamientos principales que tiene esta connotación lúdica.

Gómez (2014), el juego como medio educativo es un elemento muy significativo, porque:

Enriquece la imaginación; se sabe, y los pedagogos lo tienen muy claro, que el juego aporta mucho en el proceso creativo.

Desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria.

Los juegos no tienen que ser elaborados ni complejos.

El mismo estudio puede tener una aproximación lúdica; hay escuelas del pensamiento pedagógico que hablan de aprender jugando y de cómo se facilita el

proceso de aprendizaje cuando se introduce la lúdica. El niño, de una forma graciosa y libre, va absorbiendo perfectamente una cantidad de conocimientos. Lo que así se aprende, persiste.

Según Gómez (2014) el juego permite tres funciones básicas de la maduración psíquica:

La asimilación.

La comprensión.

La aceptación de la realidad externa.

*a) El juego favorece:*

La sociabilidad temprana.

Las habilidades de comunicación social (asertividad)

#### **2.2.1.10. Características del juego en educación inicial**

Una de las cosas que nos diferencia del resto de los animales es que somos una especie a la que le encanta jugar y divertirse con otras personas. El juego es para el ser humano una actividad fundamental. El llamó a la especie humana “hombre jugador”. Esto le da fuerza a la idea de implementar en la enseñanza, juegos y actividades lúdicas que permitan a niños y jóvenes aprender mejor. Además de este argumento, existen otros puntos claves que te harán considerar la idea a la hora de dar clase: (Johan Huizinga, 2003).

Las estrategias cognitivas como formular hipótesis, deducir o inferir reglas, se pueden activar en aquellos juegos en los que se deben descubrir, acertar, adivinar, resolver un problema, descifrar un acertijo o encontrar una palabra oculta. Un ejemplo sería el juego que consiste en adivinar el significado de esta palabra que funciona de comodín contextualizada, es decir, se debe deducir por el contexto qué

significa. Los juegos proporcionan a los estudiantes posibilidades de practicar la lengua en una situación real, de forma natural y espontánea; por lo que se tendrán que activar y desarrollar las estrategias de comunicación. En muchos juegos la interacción entre los alumnos es la clave para ganar, especialmente en los juegos de vacío de información en los que el alumno debe preguntar a sus compañeros para completar una información o resolver un problema; o los juegos de roles y simulaciones, en los que deben representar un personaje con unas características o una personalidad concreta, los estudiantes deben interactuar para convencer, argumentar, pedir consejo o ayuda, o conseguir unos fines concretos. (Emilio, 2003).

El autor manifiesta que el juego podemos usar como una estrategia a la hora de lograr la comunicación, la participación, desarrollar roles y poder argumentar y resolver problemas que se presenten en el momento y por qué no durante la vida. (Emilio, 2003).



### **III. HIPÓTESIS**

#### **Hipótesis General:**

Los juegos didácticos influye significativamente en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018.

#### **Hipótesis Alternativa:**

**Ha.** Los juegos didácticos influye significativamente en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018

#### **Hipótesis Nula:**

**Ho.** Los juegos didácticos no influye significativamente en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018

## IV. METODOLOGÍA

**4.1 Diseño de Investigación:** El diseño de investigación que se utilizó en el presente trabajo es Pre Experimental con pre test y post test

Es pre experimental, con Pre y post test, con grupo experimental. El Diagrama es el siguiente:

<b>N</b>	<b>Pre-test</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>Post-test</b>
<b>GE</b>	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

**GE:** Grupo Experimental.

**O<sub>1</sub>:** Observación inicial (Pre-test aplicado al grupo experimental).

**O<sub>2</sub>:** Observación final (Post-test aplicada al grupo experimental).

**X:** Juegos didácticos.

### 4.2. Población y Muestra.

#### Población.

Constituyen los niños del de la I. E. N° 1649 Inicios Brillantes.

#### Cuadro N° 1

##### Distribución de la población según edad aula y sexo

<b>EDAD</b>	<b>AULA</b>	<b>SEXO</b>		<b>TOTAL</b>
		H	M	
3 Años	Verde	10	10	20
4 Años	Amarilla	9	13	22
4 Años	Naranja	10	11	21
5 Años	Lila	12	13	25
<b>5 Años</b>	<b>Rosada</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>19</b>
<b>TOTAL</b>				<b>107</b>

Fuente: Nómina de matrícula del año 2018.

**Muestra:** Está conformada por 19 niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes

## **Cuadro N° 2**

### **Distribución de la muestra, según edad y sexo**

**Tabla N° 02: Niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes**

<b>Institución Educativa</b>	<b>Edad</b>	<b>Número de niños</b>	
		<b>Mujeres</b>	<b>Hombres</b>
N° 1649 Inicios Brillantes	5 Años	10	9
Total		19	

Fuente: Cuadro N°1

#### 4.3. Definición y operacionalización de variable e indicadores.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
<b>Independiente:</b> Taller de juegos didácticos.	Caba (2004) El juego es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.	A través del juego, el niño aprende a explorar, desarrollar y dominar las destrezas físicas, sociales y proporciona una liberación de la energía excesiva, que restablece el equilibrio del cuerpo, liberando al niño para nuevas tareas.	Creatividad	Simbolización e imaginación	Juega con espontaneidad y autonomía. Representa de forma concreta objetos percibidos por los sentidos que ya no están presentes. Manifestar ideas y respuestas, originales, ingeniosas y ocurrentes. Manipula objetos con habilidad e intención.
			Comunicación	Se relaciona con sus pares	Juega con otros niños.  Establece relaciones de comunicación con el profesor.  Emplea un lenguaje corporal y gestual fluido y flexible.
			Conciencia corporal	Demuestra coordinación	Utiliza las partes de su cuerpo correctamente.  Sus movimientos son coordinados y armónicos.  Mueve todo su cuerpo
			Nivel de pensamiento	Ordena sin llegar a la rigidez	Organiza su juego de acuerdo a normas (inicio-desarrollo-final).  Conserva los significados durante todo su juego. Es flexible al construir la historia de su juego

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

##### **A: Técnicas:**

###### **a) La observación**

A través de la observación, y la ayuda del anecdotario logre realizar y recoger información sobre la realidad cada uno de los niños de la institución a quienes evaluare, teniendo en cuenta al autor:

Ludewig, Rodríguez & Zambrano (2008) señala que la observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto. En la práctica educativa, la observación es uno de los recursos más ricos que cuenta el docente para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los estudiantes, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula.

##### **B: Instrumento:**

###### **a) Lista de cotejo**

Mediante la lista de cotejo se anota o registra toda la información que necesito para saber cómo realizan las actividades y verificar si son cumplidas o no cumplidas los ítems

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, 2005).

#### **4.5. Plan de Análisis**

Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no asta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

Rodríguez (2003) el procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto se trata de especificar, el tratamiento que se dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación del taller de juegos didácticos mejoró el aprendizaje en el área de matemáticas de los estudiantes de la muestra.

En esta fase del estudio se pretende utilizar la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo, se utilizará la estadística no paramétrica la prueba de “T” para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas, se utiliza para la contratación de la hipótesis, es decir si se acepta o se rechaza.

**Tabla N° 03: Baremo del logro de capacidades**

	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
<b>Tipo de Calificación</b>	<b>15 - 20</b>	<b>A Logro previsto</b>	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	<b>11 - 14</b>	<b>B En proceso</b>	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	<b>0 - 10</b>	<b>C En inicio</b>	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Diseño Curricular Nacional

#### 4.6. Matriz de consistencia lógica

Problema	Objetivos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos	Escala de medición
¿Cómo influye los juegos didácticos en los niños 5 años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes -California -Virú 2017?	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Determinar la importancia de los juegos didácticos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes -California -Virú 2017.</p>	Importancia de juegos didácticos	Creatividad	Simbolización e imaginación	La observación  Lista de cotejo	Inicio  (0 – 10)
	<p><b>Objetivos específicos:</b></p> <p>Identificar la importancia de los juegos didácticos en la dimensión creatividad en los niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes - California- Virú 2017.</p>		Comunicación	Se relaciona con sus pares		Proceso  (11 - 15)
	<p>Identificar la importancia de los juegos didácticos en la dimensión comunicación en los niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes – California - Virú 2017.</p>		Conciencia corporal	Demuestra coordinación		Previsto  (16 – 20)
	<p>Identificar la importancia de los juegos didácticos en la dimensión conciencia corporal en los niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes - California - Virú 2017.</p> <p>Identificar la importancia de los juegos didácticos en la dimensión nivel de pensamiento en los niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes - California - Virú 2017.</p>		Nivel de pensamiento	Ordena sin llegar a la rigidez		



**Matriz de consistencia metodológica.**

TIPO DE INVESTIGACIÓN	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN	CRITERIOS DE VALIDEZ	CRITERIOS DE CONFIABILIDAD
<p>Se ubica en una investigación tipo descriptiva, enmarcada bajo la modalidad de proyecto factible, ya que, se pretende describir las causas y efectos que surgen como consecuencia de la problemática planteada. A tal efecto, Dubs y Bustamante (2009) precisan que la investigación descriptiva, “tiene como propósito describir situaciones, fenómenos y propiedades importantes de personas, grupos, comunidades, entre otros y mide cada uno de los conceptos o variables relacionados con el fenómeno en estudio.” (p. 73).</p>	<p>El diseño de estudio que se utilizó en el presente trabajo es pre experimental.</p> <p>El esquema a seguir es el siguiente:</p> <p>GE O<sub>1</sub> O<sub>2</sub></p> <p>Dónde:</p> <p>GE= Grupo Experimental</p> <p>O<sub>1</sub>= Pre-test aplicado al grupo experimental.</p> <p>O<sub>2</sub>= Pos-test aplicado al grupo experimental</p>	<p><b>Población:</b> Está conformada por los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes.</p> <p><b>Muestra:</b> Está conformada por los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes.</p> <p>La técnica de muestreo a utilizar será el no probabilístico intencional por conveniencia y estará conformada por los niños del aula rosada, cuyo número es de 9 niños y 10 niñas</p>	<p>Pre-test y post-test: Este instrumento se utilizara antes y después de la aplicación del taller de juegos didácticos y permitirá registrar el nivel de aprendizaje en el área de matemáticas de los niños y niñas de la muestra</p>	<p>La validez se realizó de forma cualitativa colocando una escala valorativa por expertos en el campo de estudio, mediante el coeficiente de contenidos</p>	<p>Se realizó mediante la prueba V Aiken, puesto que es el modo más habitual de estimar la fiabilidad de pruebas basadas en teorías clásicas de los cuestionarios, es decir es un procedimiento que sirve para calcular la confiabilidad y validez de los instrumentos.</p>

#### **4.7. Principios éticos.**

En el presente trabajo se hace hincapié a los principios éticos de confidencialidad, respeto a la dignidad de la persona y respeto a la propiedad intelectual, así mismo se reconoce que toda información utilizada en el presente trabajo ha sido utilizada exclusivamente con fines académicos.

## V. RESULTADOS

### 5.1 Resultados

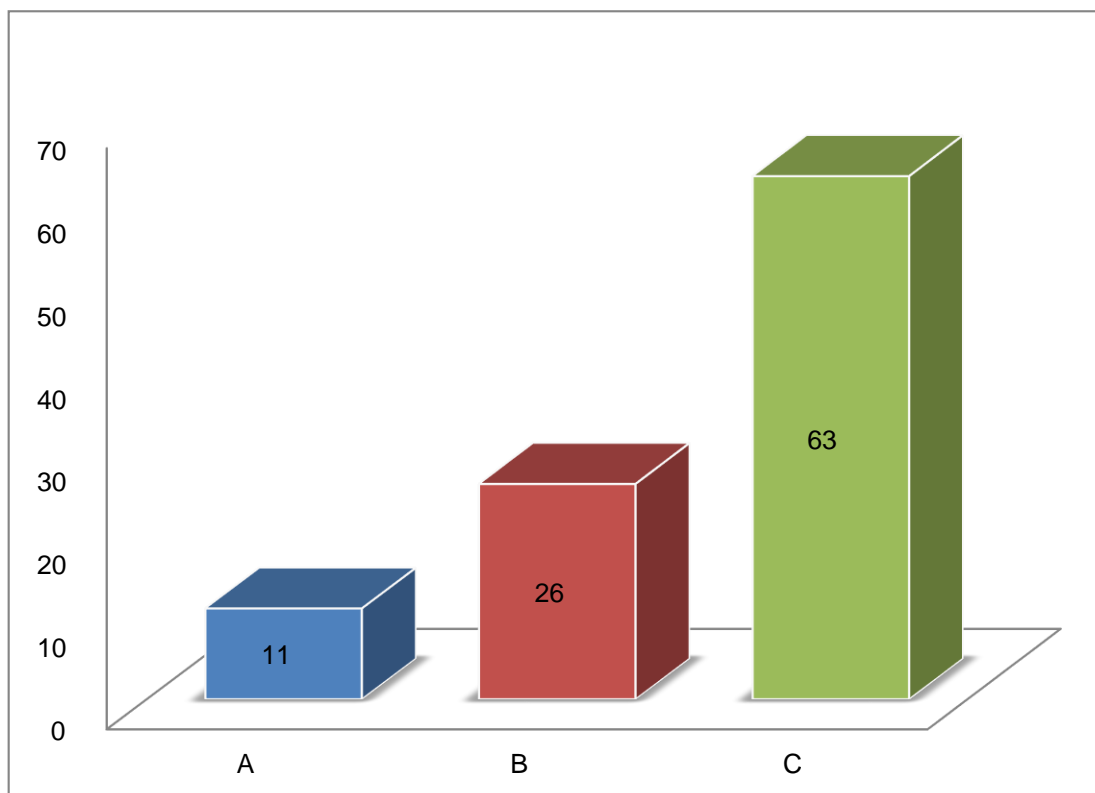
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		
BASE DE DATOS																		G.E.		PRE TEST							
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS																											
d1.CONCEPTOS BÁSICOS				d2.CORRESPONDENCIA TÉRM. A TÉRM				d3.NÚMEROS ORDINALES				d4.REPRODUCCIÓN DE FIGURAS Y SECUENCIAS															
Ord.	1	2	3	4	d1	d1	5	6	7	d2	d2	8	9	10	11	d3	d3	12	13	14	15	d4	d4	S1	S1		
1	0	1	0	1	2	2	1	1	0	2	2	0	1	1	0	2	2	1	0	1	1	3	3	9	9		
2	1	1	2	0	4	4	1	2	1	4	4	1	1	1	1	4	4	1	0	1	1	3	3	15	15		
3	0	1	1	0	2	2	1	1	0	2	2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	2	2	7	7		
4	0	0	1	0	1	1	1	0	1	2	2	1	0	0	1	2	2	1	0	1	1	3	3	8	8		
5	1	1	1	0	3	3	1	1	0	2	2	1	1	1	0	3	3	1	1	1	1	4	4	12	12		
6	0	0	1	1	2	2	1	0	0	1	1	1	1	0	1	3	3	0	0	1	0	1	1	7	7		
7	0	1	1	0	2	2	1	1	0	2	2	0	1	1	0	2	2	1	0	1	0	2	2	8	8		
8	1	0	1	1	3	3	1	0	1	2	2	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	7	7		
9	1	0	1	1	3	3	0	0	1	1	1	1	0	1	0	2	2	0	1	0	1	2	2	8	8		
10	1	1	1	1	4	4	0	1	1	2	2	1	0	1	1	3	3	1	1	1	0	3	3	12	12		
11	1	0	1	1	3	3	1	0	1	2	2	0	1	0	1	2	2	1	0	1	0	2	2	9	9		
12	0	1	1	1	3	3	1	1	0	2	2	1	1	0	1	3	3	1	0	1	1	3	3	11	11		
13	1	0	1	0	2	2	1	1	0	2	2	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	3	3	8	8		
14	0	1	0	1	2	2	1	1	0	2	2	0	1	0	1	2	2	0	0	0	0	1	1	7	7		
15	1	2	1	0	4	4	1	1	1	3	3	1	1	1	1	4	4	1	2	1	0	4	4	15	15		
16	1	1	1	0	3	3	1	1	0	2	2	0	1	1	1	3	3	1	0	0	0	1	1	9	9		
17	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	0	1	1	1	3	3	1	0	1	1	3	3	13	13		
18	1	0	1	0	2	2	1	1	1	3	3	0	1	1	0	2	2	0	0	1	1	2	2	9	9		
19	1	1	1	0	3	3	1	1	0	2	2	1	1	1	1	4	4	1	1	1	0	3	3	12	12		
MA					2.74	2.7				2.16	2.16					2.47	2.5					2.42	2.42	9.789	9.8		
DE					0.87	0.9				0.69	0.69					0.96	1					0.96	0.96	2.658	2.7		
VA					0.76	0.8				0.47	0.47					0.93	0.9					0.92	0.92	7.064	7.1		
CV					31.9	32				31.9	31.9					39	39					39.7	39.7	27.15	27		

**Tabla N° 4: Logro de aprendizaje de los estudiantes de la muestra  
(Pre-test)**

Nivel del logro de aprendizaje	fi	hi%
A	2	11
B	5	26
C	12	63
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

**Gráfico N° 1: Distribución porcentual de aprendizaje en el pre test.**



Fuente: Tabla N° 4

En la tabla 4 y gráfico 1, se observa que solo un 11% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir previsto; un 26% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B, y un 63% de los estudiantes tienen un nivel del logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

Nivel de logro de aprendizaje a través de las sesiones.

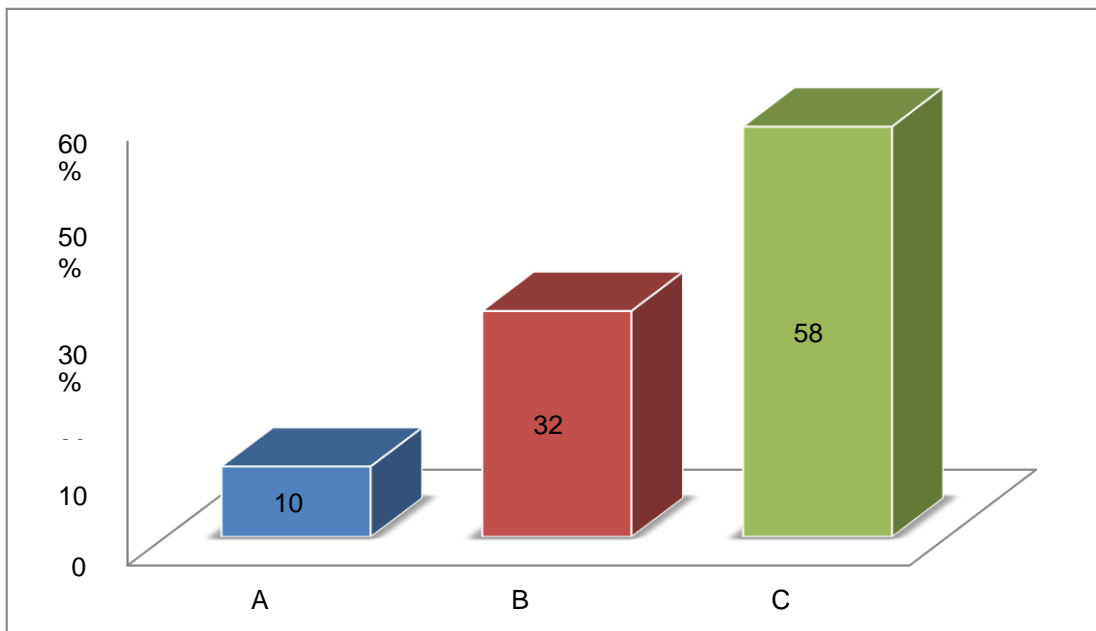
### RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

**Tabla N° 5: Logro de aprendizaje de la sesión N° 1**

Nivel del logro de aprendizaje	fi	hi%
A	2	10
B	6	32
C	11	58
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

**Gráfico N° 2: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 1**



Fuente: Tabla N° 5

En la tabla 5 y en el gráfico 2, se observa que un 10% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir previsto; un 32% de los estudiantes tienen un

nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B, y un 58% de los estudiantes tienen un nivel del logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

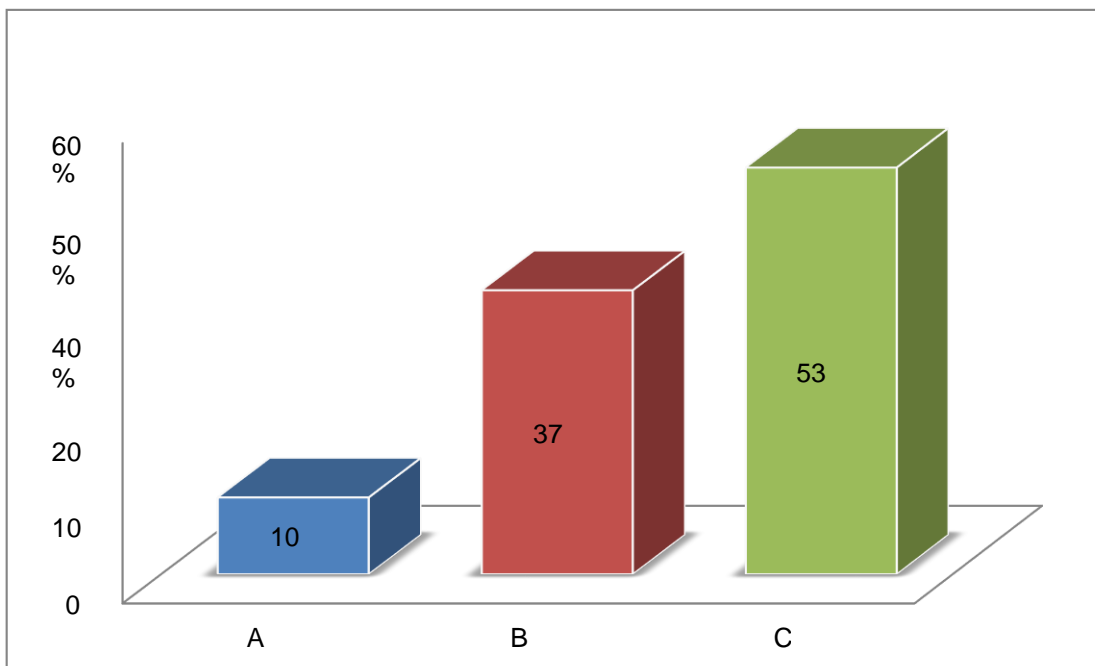
## RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

**Tabla N° 6: Logro de aprendizaje de la sesión N° 2**

Nivel del logro de aprendizaje	fi	hi%
A	2	10
B	7	37
C	10	53
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

**Gráfico N° 3: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 2**



Fuente: Tabla N° 6

En la tabla 6 y en el gráfico 3, se observa que un 20% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir previsto; un 40% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B, y un 40% de los estudiantes tienen un nivel del logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

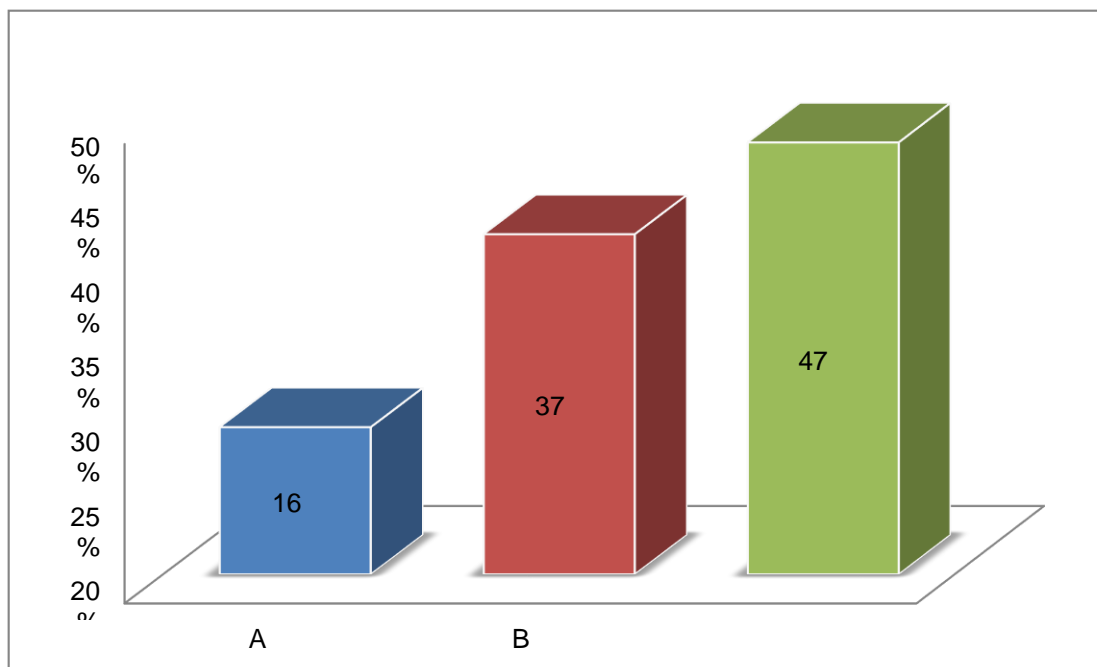
### RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

**Tabla N° 7: Logro de aprendizaje de la sesión N° 3**

Nivel del logro de aprendizaje	fi	hi%
A	3	16
B	7	37
C	9	47
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

**Gráfico N° 4: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 3**



Fuente: Tabla N° 7

En la tabla 7 y en el gráfico 4, se observa que el 16% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir previsto; un 37% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B, y un 47% de los estudiantes tienen un nivel del logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

### **RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 04**

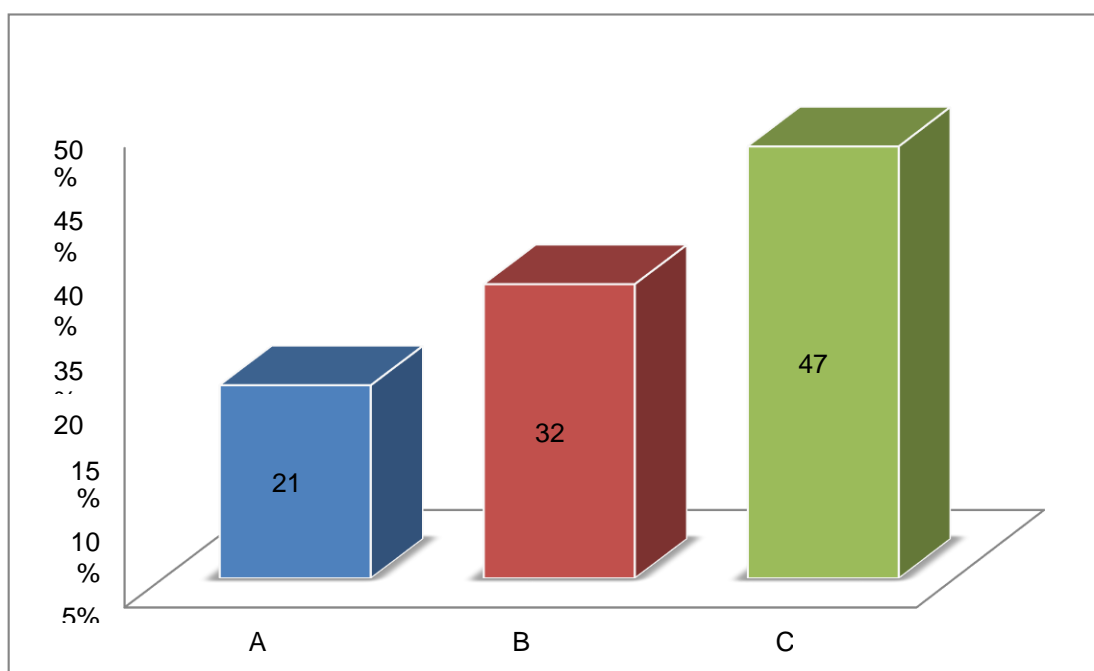
**Tabla N° 8: Logro de aprendizaje de la sesión N° 4**

<b>Nivel del logro de aprendizaje</b>	<b>fi</b>	<b>hi%</b>
A	4	21
B	6	32
C	9	47
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas



**Gráfico N° 5: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión  
N° 4**



Fuente: Tabla N° 8

En la tabla 8 y en el gráfico 5, se observa que el 21% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir previsto; un 32% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B, y un 47% de los estudiantes tienen un nivel del logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

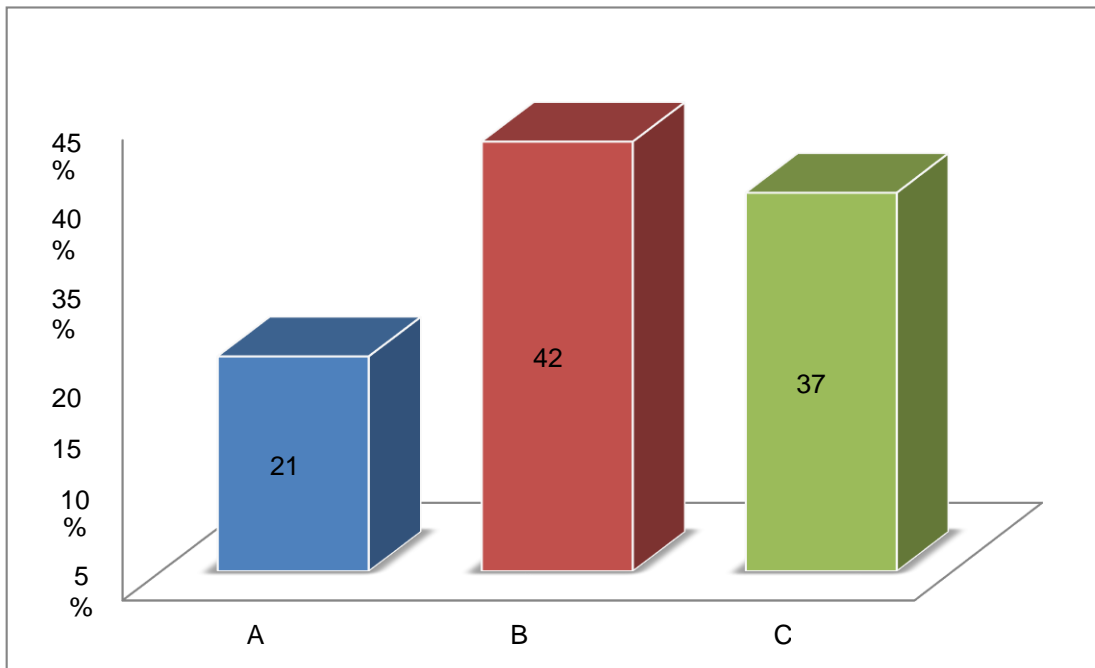
### RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

**Tabla N° 9: Logro de aprendizaje de la sesión N° 5**

Nivel del logro de aprendizaje	fi	hi%
A	4	21
B	8	42
C	7	37
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

**Grafico N° 6: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión  
N° 5**



Fuente: Tabla N° 9

En la tabla 9 y en el gráfico 6, se observa que el 21% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir previsto; un 42% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B, y un 37% de los estudiantes tienen un nivel del logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

**RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 06**

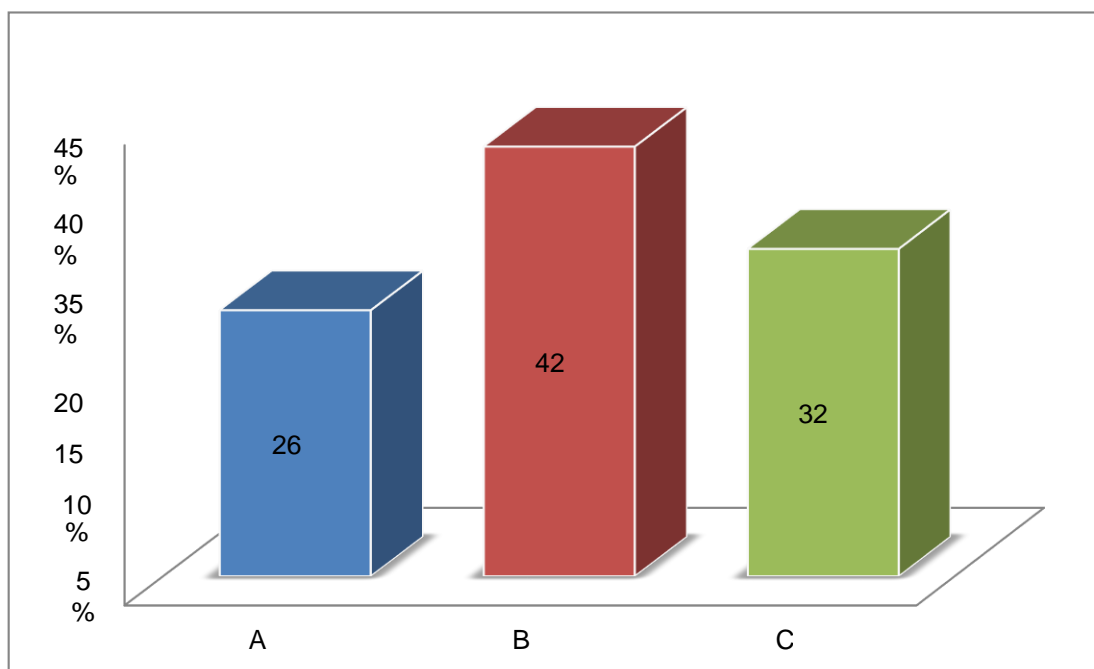
**Tabla N° 10: Logro de aprendizaje de la sesión N° 6**

Nivel del logro de aprendizaje	fi	hi%
A	5	26
B	8	42
C	6	32
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

## Grafico N° 7: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión

N° 6



Fuente: Tabla N° 10

En la tabla 10 y en el gráfico 7, se observa que el 26% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir previsto; un 42% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B, y un 32% de los estudiantes tienen un nivel del logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

### RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

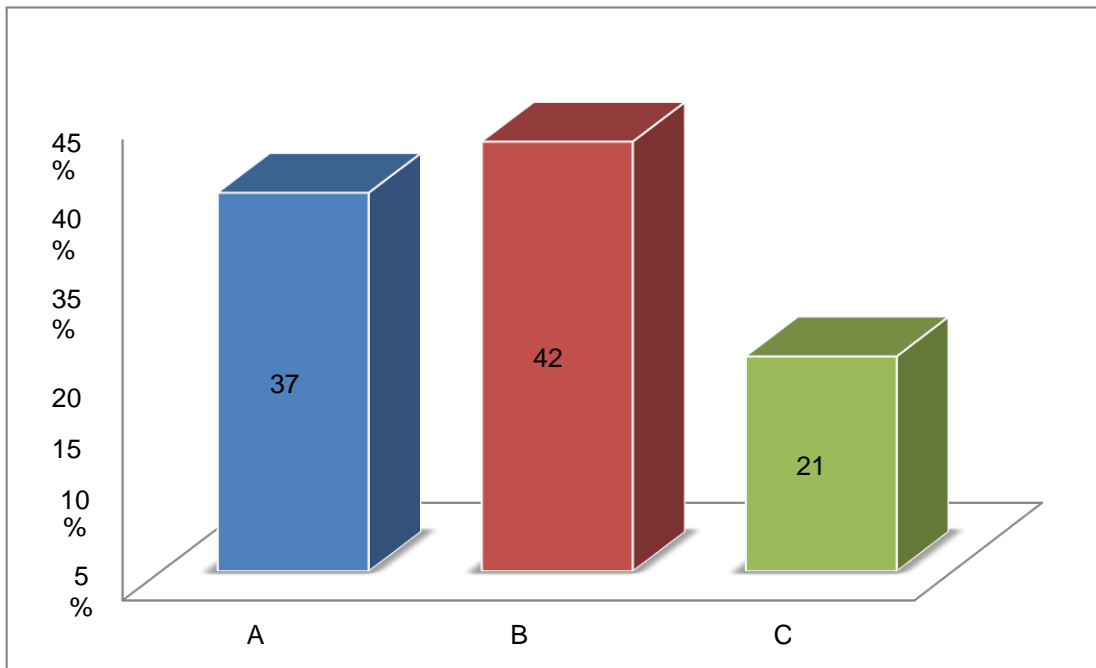
Tabla N° 11: Logro de aprendizaje de La sesión N° 7

Nivel del logro de aprendizaje	fi	hi%
A	7	37
B	8	42
C	4	21
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

### **Grafico N° 8: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión**

**N° 7**



Fuente: Tabla N° 11

En la tabla 11 y en el gráfico 8, se observa que el 37% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir previsto; un 42% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B, y un 21% de los estudiantes tienen un nivel del logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

### **RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 08**

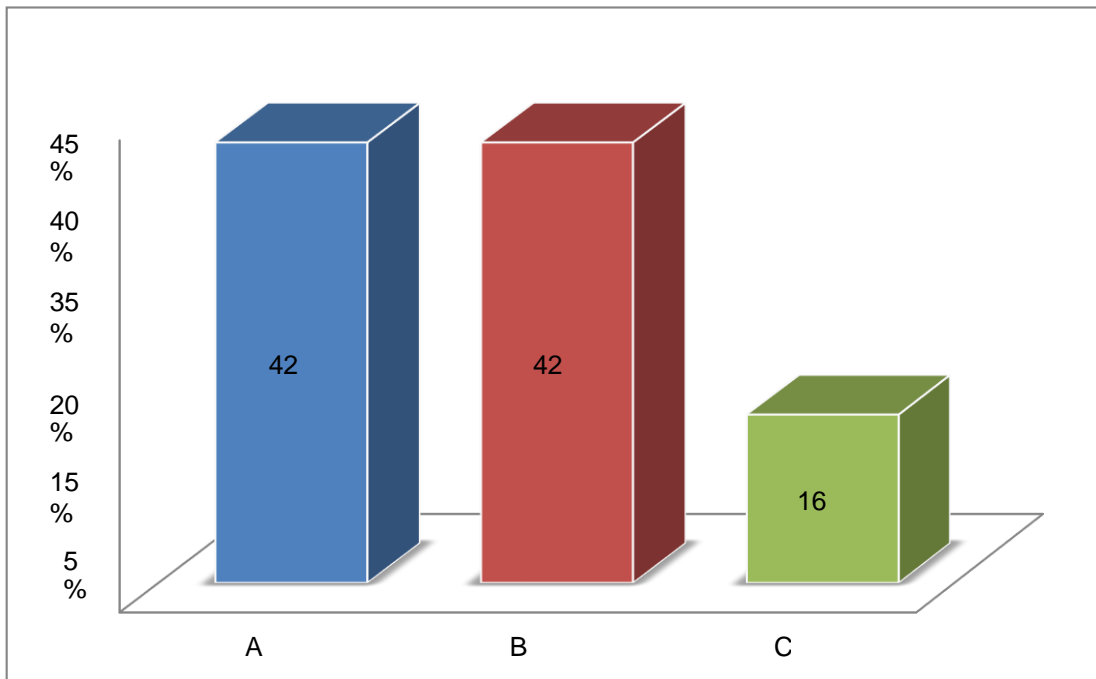
**Tabla N° 12: Logro de aprendizaje de la sesión N° 8**

Nivel del logro de aprendizaje	fi	hi%
A	8	42
B	8	42
C	3	16
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

### Grafico N° 9: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión

N° 8



Fuente: Tabla N° 12

En la tabla 12 y en el gráfico 9, se observa que el 42% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir previsto; un 42% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B, y un 16% de los estudiantes tienen un nivel del logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

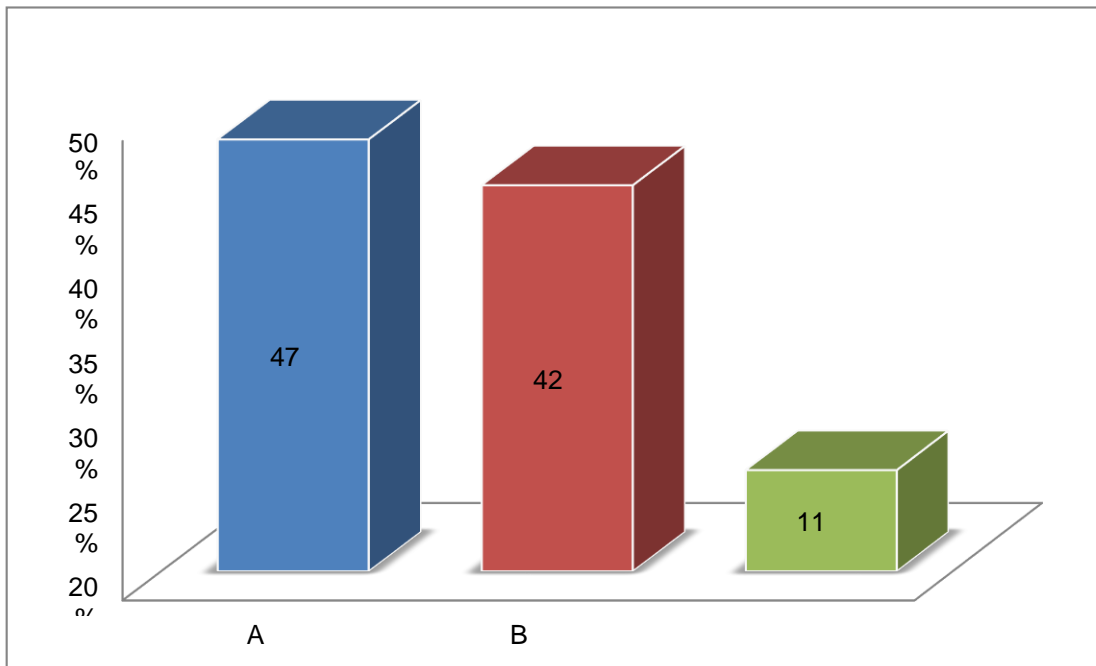
### RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

Tabla N° 13: Logro de aprendizaje de la sesión N° 9

Nivel del logro de aprendizaje	fi	hi%
A	9	47
B	8	42
C	2	11
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

**Grafico N° 10: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 9**



Fuente: Tabla N° 13

En la tabla 13 y en el gráfico 10, se observa que el 47% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir previsto; un 42% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B, y un 11% de los estudiantes tienen un nivel del logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

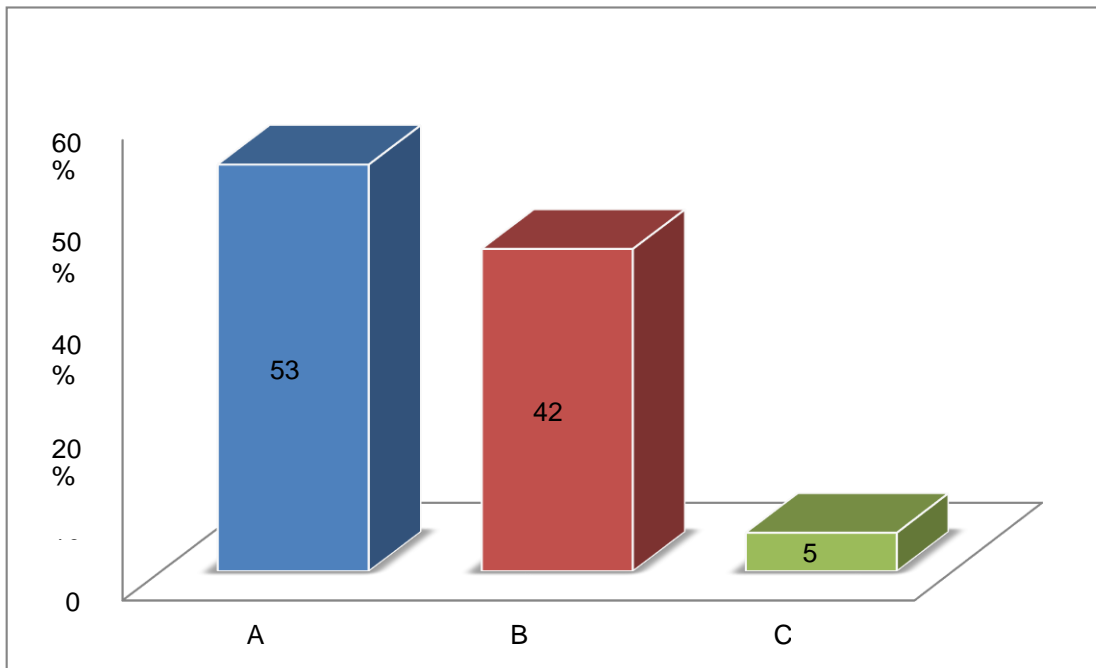
**RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 10**

**Tabla N° 14: Logro de aprendizaje de la sesión N° 10**

Nivel del logro de aprendizaje	fi	hi%
A	10	53
B	8	42
C	1	5
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

**Grafico N° 11: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 10**



Fuente: Tabla N° 14

En la tabla 14 y en el gráfico 11, se observa que el 53% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir previsto; un 42% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B, y un 5% de los estudiantes tienen un nivel del logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

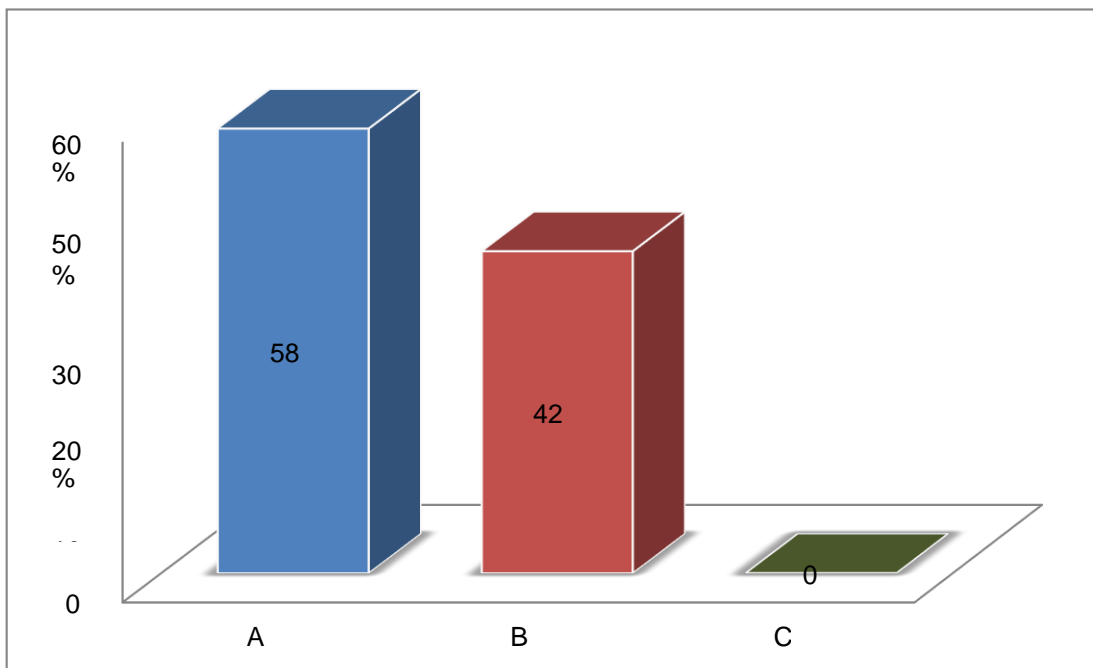
**RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 11**

**Tabla N° 15: Logro de aprendizaje de la sesión N° 11**

Nivel del logro de aprendizaje	fi	hi%
A	11	58
B	8	42
C	0	0
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

**Grafico N° 12: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 11**



Fuente: Tabla N° 15

En la tabla 15 y en el gráfico 12, observo que el 58% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir previsto; un 42% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B, y un 0% de los estudiantes tienen un nivel del logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

**RESULTADOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE 12**

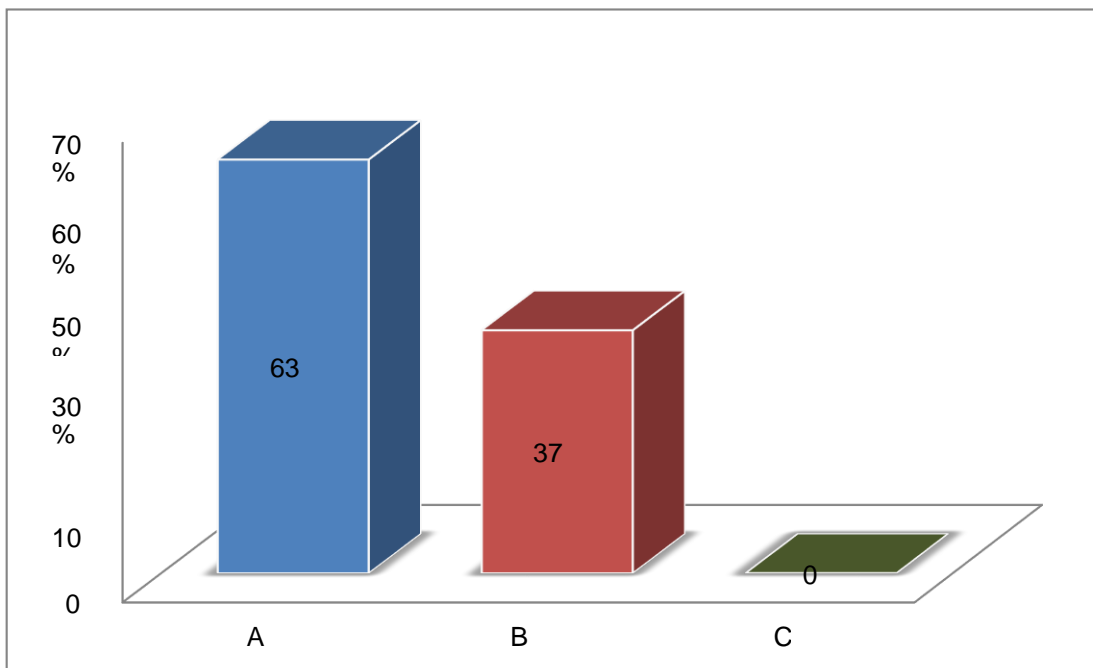
**Tabla N° 16: Logro de aprendizaje de la sesión N° 12**

Nivel del logro de aprendizaje	fi	hi%
A	12	63
B	7	37
C	0	0
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas



**Grafico N° 13: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 12**



Fuente: Tabla N° 16

En la tabla 16 y en el gráfico 13, se observa que el 63% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir previsto; un 37% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B, y un 0% de los estudiantes tienen un nivel del logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

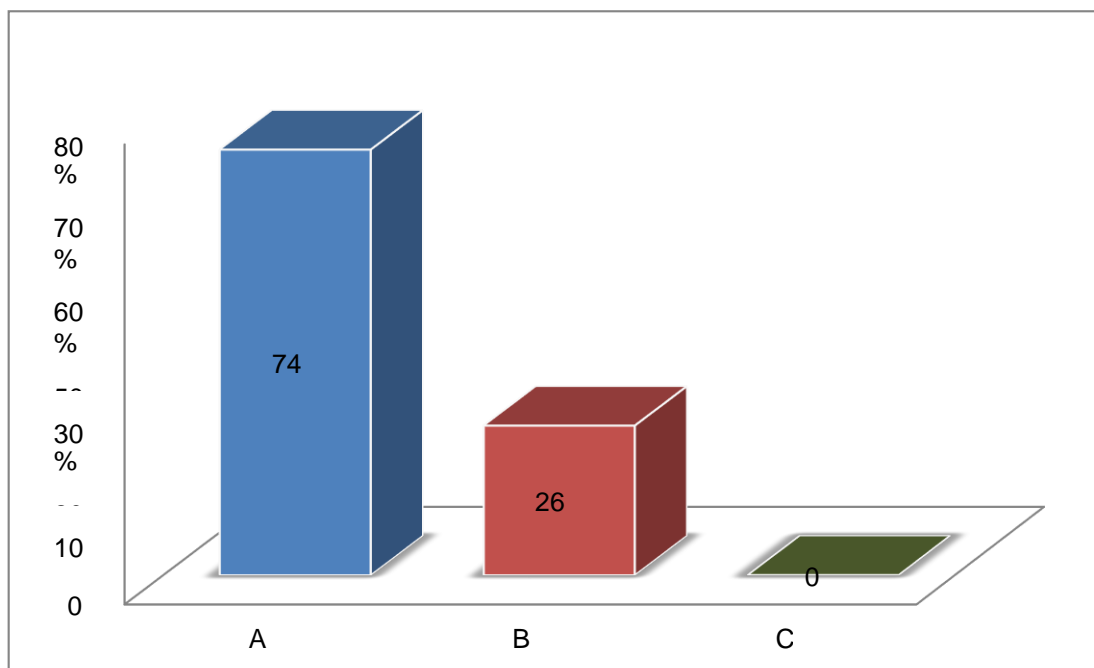
**Aprendizaje a través del post-test.**

**Tabla N° 17 Logro de aprendizaje de los estudiantes en el post test**

Nivel del logro de aprendizaje	fi	hi%
A	14	74
B	5	26
C	0	0
TOTAL	19	100

Fuente: Matriz de notas

**Gráfico N° 14: Distribución porcentual de aprendizaje en el post test**



Fuente: Tabla N° 17

En la tabla 17 y en el gráfico 14, se observa que 74% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir previsto; un 26% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje en proceso, es decir B, y un 0% de los estudiantes tienen un nivel del logro de aprendizaje en inicio, es decir C.

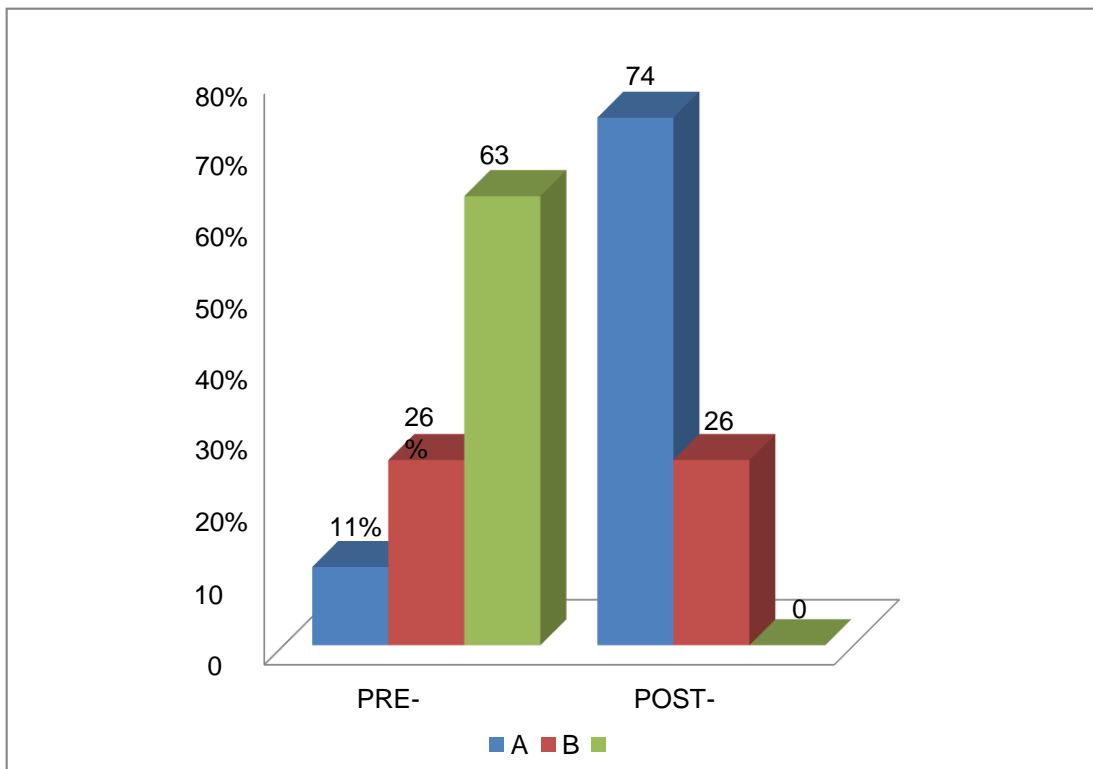
**Comparando la mejora de aprendizaje a través de un pre-test y post-test.**

**Tabla 18: Logro de aprendizaje en el pre test y post test**

Nivel del logro de aprendizaje	Pre-test		Post-test	
	fi	hi%	hi	h%
A	2	11	14	74
B	5	26	5	26
C	12	63	0	0
<b>TOTAL</b>	19	100	19	100

Fuente: Matriz de notas

**Grafico N° 15: Distribución porcentual de aprendizaje en el pre test y post test**



**Fuente: Tabla N° 18**

En la tabla 18 y en el gráfico 15, se observa en el PRE TEST que solo el 11% de los estudiantes tenían un nivel de logro del aprendizaje A, es decir previsto; un 26% de los estudiantes tenían un nivel de logro de aprendizaje B, es decir en proceso y un 63% de los estudiantes tenían un nivel de aprendizaje C, es decir en inicio. En cambio en el POST-TEST se observa que el 74% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje previsto; es decir A, mientras que el 26% de los estudiantes tienen un nivel de logro de aprendizaje B, es decir en proceso y 0% tiene C, es decir en inicio.

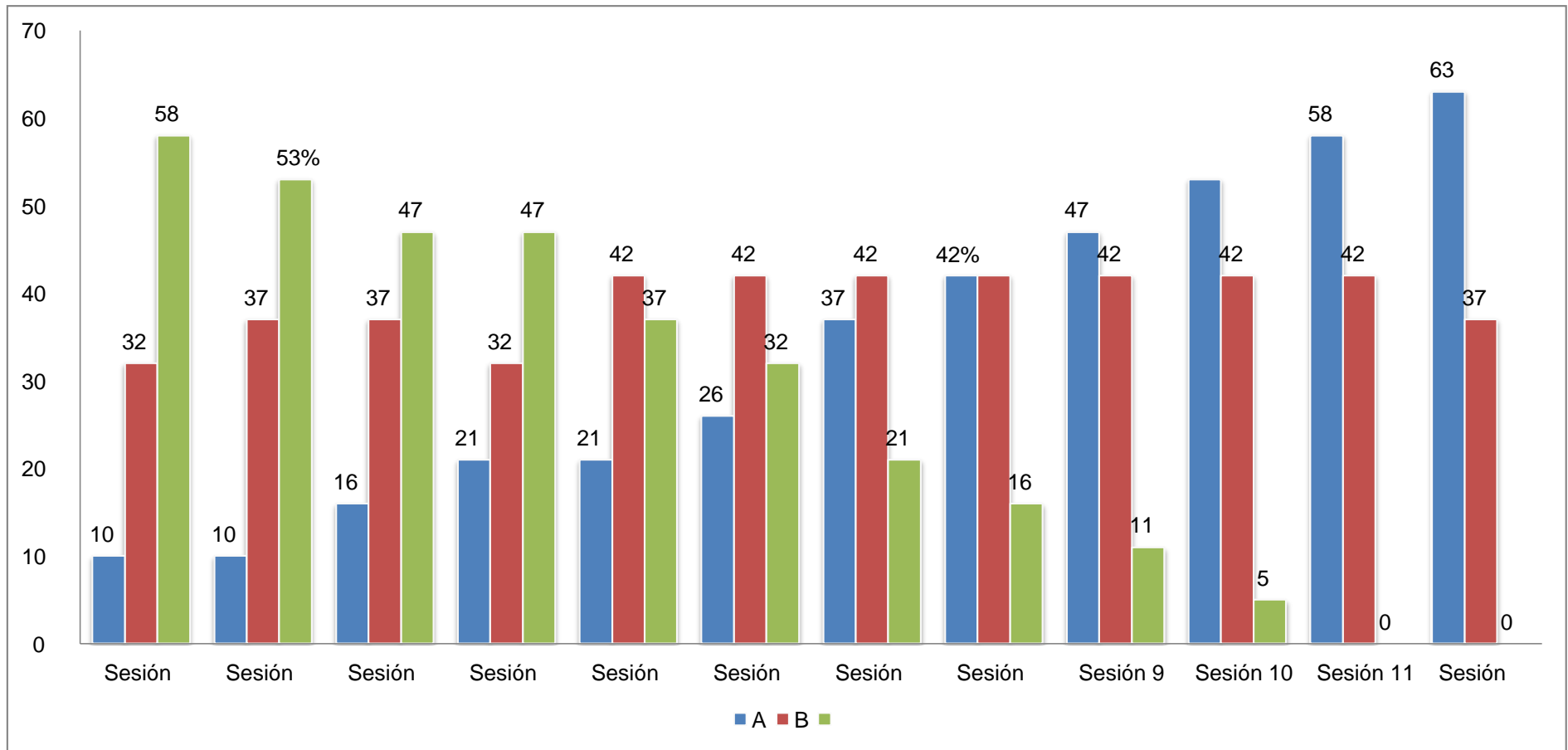
**RESUMEN DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE**

**Tabla N° 19: Distribución del logro de aprendizaje en las doce sesiones**

SESIONES	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
<b>A</b>	2	10	2	10	3	16	4	21	4	21	5	26	7	37	8	42	9	47	10	53	11	58	12	63
<b>B</b>	6	32	7	37	7	37	6	32	8	42	8	42	8	42	8	42	8	42	8	42	8	42	7	37
<b>C</b>	11	58	10	53	9	47	9	47	7	37	6	32	4	21	3	16	2	11	1	5	0	0	0	0

Fuente: Matriz de notas

**Gráfico 16: Nivel porcentual del logro de aprendizaje en las doce sesiones.**



Fuente: Tabla N° 19

En la sesión 01 se observa que el 10% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; un 32% tienen un nivel de logro B; y un 58% tienen un nivel de logro C.

En la sesión 02 se observa que el 10% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; un 37% tienen un nivel de logro B; y un 53% tienen un nivel de logro C.

En la sesión 03 se observa que el 16% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; un 37% tienen un nivel de logro B; y un 47% tienen un nivel de logro C.

En la sesión 04 se observa que el 21% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; un 32% tienen un nivel de logro B; y un 47% tienen un nivel de logro C.

En la sesión 05 se observa que el 21% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; un 42% tienen un nivel de logro de B; y un 37% tienen un nivel de logro C.

En la sesión 06 se observa que el 26% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; un 42% tienen un nivel de logro B; y un 32% tienen un nivel de logro C.

En la sesión 07 se observa que el 37% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; un 42% tienen un nivel de logro B; y un 21% tienen un nivel de logro C.

En la sesión 08 se observa que el 42% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; un 42% tienen un nivel de logro B; y un 16% tienen un nivel de logro C.

En la sesión 09 se observa que el 47% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; un 42% tienen un nivel de logro B; y un 11% tienen un nivel de logro C.

En la sesión 10 se observa que el 53% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; el 42% tienen un nivel de logro B; y también el 5% tienen un nivel de logro C.

En la sesión 11 se observa que el 58% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; el 42% tienen un nivel de logro B; y también el 0% tienen un nivel de logro C.

En la sesión 12 se observa que el 63% de los estudiantes tienen un nivel de logro A; el 37% tienen un nivel de logro B; y también el 0% tienen un nivel de logro C.

**En relación a la hipótesis de investigación:** los juegos didácticos influyen significativamente en los estudiantes de la muestra.

Para estimar la incidencia de los juegos didácticos en el logro de aprendizaje, se ha utilizado la estadística no paramétrica, la prueba T para comparar la mediana de dos muestras relacionadas, y utilizando el análisis de “Estática crosstabulation” procesada en el software SPSS Vs. 18.0 para el Sistema Operativo Windows.

**Hipótesis Nula:**

No existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas por los estudiantes en el pre test y el post test.

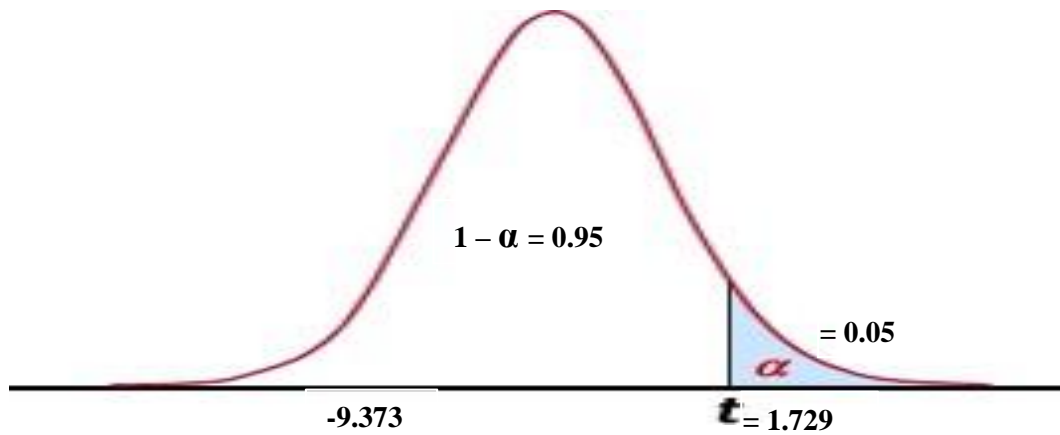
**Hipótesis Alternativa:**

Existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas por los estudiantes en el pre test y el post test.

**Nivel de significancia:**  $\alpha = 0.05$

**Estadística de prueba:** Prueba T

**REGIONES:**



$H_0$  se acepta, por lo tanto hay diferencia significativa entre los grupos, mediante la prueba estadística T a un nivel de significancia del 5%.

**Tabla N° 20: Estadístico de Contraste.**

**Estadísticos de Contraste <sup>a</sup>**

	VAR00025 - VAR00027
T	-9.373
Sig. (bilateral)	,000

a. Basado en los rangos negativos.

b. Prueba de los rangos con signo de Student.

**Tabla N° 21: Estadísticos descriptivos.**

	N°	Media	Varianza	Mínima	Máxima
<b>Pre-test</b>	19	9.5	8.152	6.00	15.00
<b>Post-test</b>	19	17.7	6.426	13.00	20.00

Fuente: Matriz de notas.



En la tabla 20 Y 21 se puede apreciar que según estadístico de contraste prueba T el valor de  $-9.373 < 1.729$  es decir, existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje obtenido en el Pre Test y Post Test.

Por lo tanto se concluye que la aplicación del taller de juegos didácticos es de gran importancia pues mejoró significativamente el logro de capacidades de los alumnos de la muestra.

## **5.2. Análisis de resultados.**

La discusión de la presente investigación estuvo organizada en tres partes, primero estuvieron los objetivos específicos que se vieron reflejados en los resultados obtenidos a través del pre-test y post- test respectivamente, para finalizar se tuvo a la hipótesis de investigación la cual se analizó buscando antecedentes o referentes teóricos que afirmen o rechacen los resultados obtenidos.

### **En relación al primer objetivo específico:**

Identificar la importancia de los juegos didácticos en la dimensión creatividad en los niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes - California - Virú 2017.

Paz (2010) corrobora los resultados de la presente investigación, La investigación tuvo como objetivo identificar la importancia del juego como estrategia de enseñanza aprendizaje y trabajo con niños de Educación Inicial de 5 años de las Institución Educativa Inicios Brillantes del distrito de Virú. Concluyendo que utilizando los juegos como estrategia didáctica es una herramienta indispensable para el desarrollo del niño que le permite desarrollar su creatividad, además de aprender hábitos de cooperación, solidaridad y compañerismo.

Los docentes utilizan como primera prioridad la modalidad del juego que son de estrategia didácticas dinámicas de tipos impulsadas por el grupo. Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

**En relación al segundo objetivo específico:**

Identificar la importancia de los juegos didácticos en la dimensión comunicación en los niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes – California - Virú 2017.

Los resultados demuestran que las actividades estratégicas más utilizadas son el juego como enfoque metodológico de aprendizaje significativo. Los nuevos conocimientos, se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del niño. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando y el juego es la mejor estrategia para desarrollar la comunicación. (Rodríguez, 2009).

Los docentes utilizan como primera prioridad el aprendizaje significativo que son generadoras de autonomía y comunicación. El docente deberá crear situaciones de aprendizaje donde los niños se encuentren en la necesidad de favorecer el despertar de la curiosidad ya que la misma desarrollará su capacidad para razonar y emitir juicios que son la base de una buena comunicación.

**En relación al tercer objetivo específico:**

Identificar la importancia de los juegos didácticos en la dimensión conciencia corporal en los niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes - California -Virú 2017.

En el presente estudio se confirma que los juegos actividades eficaces y significativas en el desarrollo de los niños ya que posibilita movimientos corporales que facilitan el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo.

El desarrollo motriz por tanto corre paralelo al psicológico y ocupa junto con el un factor primordial en el desarrollo de la afectividad, lugar privilegiado para conocer con todo detalle su estado general. (Álvarez, 2013)

**En relación al cuarto objetivo específico:**

Identificar la importancia de los juegos didácticos en la dimensión nivel de pensamiento en los niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes - California Virú 2017.

Lopez (2009) señala que debemos tener en cuenta esta actividad lúdica como un medio pedagógico, que junto con otras actividades o disciplinas artísticas, ayudan a enriquecer la personalidad creadora, social, emocional, motriz e intelectual del niño, desarrollando así el nivel de pensamiento.

El juego es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres y conductas sociales y puede ser un elemento esencial para preparar de manera integral a los niños para la vida y en particular para el desarrollo de las habilidades sociales.

### **En relación a la hipótesis de la investigación:**

Los juegos didácticos influye significativamente en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes - California -Virú 2017.

Se determinó que hay una diferencia significativa en el aprendizaje de los niños luego de la aplicación del taller de juegos didácticos, la cual se puede apreciar según el estadístico de contraste para dos muestras relacionadas la prueba no paramétrica de T  $-9.373 < 1.729$  es decir, el taller aplicado mejoró el aprendizaje de los niños de la muestra.

La aplicación del taller de juegos didácticos en el proceso de construcción del aprendizaje causa efectos positivos en los niños ya que permite una mejora en el aprendizaje, el cual permite que los niños construyan su propio aprendizaje a partir de sus ideas previas, como lo afirman Barriga, F. y Hernández, G. (2001), en su obra “Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo”, sostiene que:

“El significado de aprender – aprender, es enseñar a los alumnos a que se vuelvan aprendices autónomos, independientes y auto regulados capaces de aprender a aprender. Implica la capacidad de reflexionar en la forma en que se aprende y actuar en consecuencia, autorregulando el propio proceso de aprendizaje mediante el uso de estrategias flexibles y apropiadas que se transfieran y adaptan a nuevas situaciones”.

## VI. CONCLUSIONES

Al terminar esta investigación que corresponde a la aplicación del taller de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje del área de matemática de los niños de la muestra; se llegó a las siguientes conclusiones:

1. Los resultados de la aplicación del pre-test a los niños de la muestra demostraron que no han logrado desarrollar las capacidades básicas propuestas, lo cual se debe a la falta de aplicación de un taller de juegos didácticos.
2. Se logró conocer el aprendizaje en los niños, observando que el 63% tienen un nivel de aprendizaje C (Logro en inicio); el 26% obtuvieron B (Logro en proceso); un 11% obtuvieron A (Logro previsto)
3. Mediante la aplicación del taller de juegos didácticos se demostró que el aprendizaje de los niños ha mejorado, evidenciándose claramente en el Post-Test, observándose que el 0% tienen un nivel de aprendizaje C (En inicio); el 26% obtuvieron B (en proceso) y un 74% obtuvieron A (Logro previsto).
4. Haciendo la comparación entre la aplicación de los instrumentos de evaluación, en el Pre-test los niños demostraron un nivel de logro en inicio y en el Pos-Test lograron desarrollar las capacidades propuestas llegando a obtener casi en su totalidad un nivel A.
5. Se afirma que se acepta la hipótesis de investigación. Cabe señalar que los resultados de la Prueba T de Student =  $-9.373 < 1.729$ , es decir la aplicación de un taller de juegos didácticos, mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemáticas de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicios Brillantes - California - Virú 2017.

## **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS**

Los docentes deben hacer uso de los juegos didácticos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, ya que su utilización permanente y variada genera en el alumno, expectativa, despierta su creatividad, atención, retención, memoria, pensamiento para construir se aprendizaje; asimismo desarrollan actitudes positivas hacia el área, posibilitando de esta manera una mejora en el aprendizaje en el área de matemática.

Aplicar el taller de juegos didácticos en los niveles de inicial y primaria de Educación Básica Regular para lograr mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, J. (2009). Tesis Doctoral. "Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil.". Madrid: Universidad Complutense.
- Arévalo Berrio M. y Carreazo Torres Y. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín "A" del hogar infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos*. Trabajo presentado como requisito para optar el título de licenciatura en pedagogía infantil.
- Alzate, C. (2003). *Ley General de Educación, Ley 115 de 1994*. Colombia: Ecoe Ediciones.
- Arias, F. (2006). El proyecto de investigación. Caracas: Editorial Episteme.
- Arias Tovar C. y García Mendoza L. (2016). "*Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué – 2015*". Tesis Para optar al grado académico de maestro en educación con mención en pedagogía.
- Ashcraft, M. (2002). Math anxiety: personal, educational, and cognitive consequences. *Current Directions in Psychological Science*, (11) 5, 181-185.
- Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yo,
- Baque Guale, Julio Vicente (2013) "Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fisco misional Santa María del Fiat, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014" La Libertad – Ecuador.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2008). Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. España: Editorial Narcea.
- Caballero, Yoli y Valega. (2010). *El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años*. (Tesis de licenciatura en educación pre escolar). Recuperado de <http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis- parte-1.html>
- Calero, M. (2003). *Educar jugando*. México: Alfaomega.

- Calero, P. (2006). *Educación jugando*. México D.F: Sexta edición Editorial Almaomega.
- Campos, M & Espinoza, I. (2006). Tesis, El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa,. Santiago de Chile.: Universidad de Chile.
- Cuba Morales N. y Palpa Medrano E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. Tesis para optar al título profesional de licenciado en educación.
- Gómez, J. (2014) El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado de: [https://scp.com.co/precop/precop\\_files/modulo\\_10\\_vin\\_4/1\\_jtw.pdf](https://scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf)
- González, L. d. (2008). UAG. [En línea] Recuperado de Universidad Autónoma de Guadalajara: <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Gilbert, I. (2005). *Motivar para aprender en el aula*. Recuperado de: [https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para\\_el\\_aula/Documents/para\\_el\\_aula\\_05/0014\\_para\\_el\\_aula\\_05.pdf](https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_05/0014_para_el_aula_05.pdf)
- González Jiménez, F. E. y Díez Barrabés, M. (2004). Las Didácticas específicas: consideraciones sobre principios y actividades. *Revista Complutense de Educación*. 15, 253-286
- Gramling, C. (2006). Wired for math. *Science News*, (169) 18, 286.
- Gregorio, J. (2004). El cálculo en el primer ciclo de primaria. *SIGMA*, 71-97.
- Jiménez, B. (2002) *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- Lachi Jesús R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (AS) de cinco años*. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación en la mención en Didáctica de la enseñanza de educación inicial.
- Lopez, A. (2002). *Un juego para cada día*. Madrid España: Editorial OMEGA.



- López Tamayo, P. A. (2008). ¿Cómo desarrollar el pensamiento lógico matemático de los alumnos?. Revista Ciencias. □Revista en línea□. Disponible en: <http://www.revistaciencias.com/publicaciones/EkEppkuuyZHMFEqNYV>
- Liu Sun, K. (2014). Reset how we think and talk about math. USA Today.
- Martínez, (2000). *Juego didáctico o lúdico educativo*. Prensa Libre.
- Martínez, P. (2008) *Psicomotricidad y educación preescolar*. Caracas: Edit. Larousse.
- Medina Andrade, Luz Virginia. (2012). El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el aprendizaje de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica. Repositorio de la Universidad de Loja. Loja- Ecuador.
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. *Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- Nassr-Sandoval V. (2017). El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del distrito de Castilla, Piura. Licenciatura en ciencias de la educación nivel en educación inicial
- Ospina Medina M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título licenciado en pedagogía infantil.
- Paucar Espinoza V. (2017). Juegos didácticos y el aprendizaje de matemática en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1127 de Alata, Huancán. Trabajo académico para optar el título de segunda especialidad profesional en educación inicial.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Vega Jiménez V. (2015). *Los juegos didácticos y su efecto en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer año de educación básica de la unidad educativa “Adolfo María Astudillo” del Cantón Babahoyo*. Tesis de grado previo a la obtención del título de magister en docencia y currículo.

## **ANEXO 1**

## PRE TEST

**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL NIVEL DE APRENDIZAJE DEL AREA DE MATEMATICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 1649 INICIOS BRILLANTES CALIFORNIA VIRU 2018.**

**INSTRUCCIONES: Según indicadores e ítems, escribir x en el casillero respectivo de AVECES SIEMPRE NUNCA, según el caso manifiesta de la conducta propuesta en los ítems, pertinentes.**

**Nombre y Apellido:** .....

**Institución:**..... **Edad:** .....**Aula:**

.....

<b>Nivel</b>	<b>Ítems</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>AVECES</b>	<b>NUNCA</b>
CONSEJOS BASICOS	<i>Nomina Objetos</i>			
	<i>Describe Objetos.</i>			
	<i>Asigna Propiedades A Los Objetos.</i>			
	<i>Comprende La Información Del Mundo Exterior(Objetos)</i>			
CORRESPONDENCIA TERMINO A TERMINO	<i>Aparea Cada Uno De Los Objetos De Dos Grupos</i>			
	<i>Compara Dos Grupos E Igual Número De Objetos En Ambos Y Reconoce Cuando Hay Igual Número De Objetos En Ambos</i>			
	<i>Discrimina La Figura De Acuerdo Al Modelo Dado.</i>			
NUMEROS ORDINALES	<i>Establece Un Orden En Base De Un Criterio</i>			
	<i>Compara Series Organizadas De Mayor A Menor</i>			
	<i>Evalúa La Reproducción De Patrones Perceptivos</i>			
	<i>Evalúa La Reproducción De Números Y Letras</i>			
REPRODUCCION DE FIGURAS, NUMEROS Y SECUENCIAS	<i>Reproduce Formas Diversas Y Figuras</i>			
	<i>Comprende Las Relaciones De Contigüidad Y Separación Entre Figuras</i>			
	<i>Percibe La Orientación Espacial De Figuras.</i>			

## FICHA TECNICA

<b>NOMBRE DEL INSTRUMENTO</b>	Lista De Cotejo
<b>AUTOR</b>	<p>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.</p> <p>Este instrumento es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados. (Guidaz, 2005).</p>
<b>ADAPTADO POR</b>	María Del Rosario Díaz Pérez
<b>INSTRUCCIONES</b>	<p>este instrumento lo utilizare para evaluar la mejora del aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes – California - Viru 2017.</p>


## ANEXO 2

### Matriz validada

Universidad Católica Los Ángeles Chimbote Matriz de validación

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**



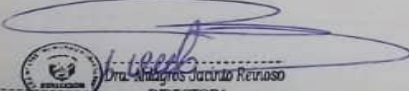

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**Título del proyecto de investigación:**  
*TALLER DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 1649 INICIOS BRILLANTES CALIFORNIA VIRU 2018*

1. **Instrumento:**  
Lista de cotejos (Evalúa la mejora de motricidad gruesa)
2. **Experto 01:**
  - 2.1. Apellidos y nombres : *Juanita Reinoso Mitagos*
  - 2.2. Título : *Licenciada en Educación Inicial*
  - 2.3. Grado académico : *Doctora en ciencias de la Educación*
  - 2.4. Nro. De colegiatura : *1518226359*
3. **Lugar y fecha de validación** : *Tujillo 23 de Junio del 2018*
4. **Criterios de valoración:**

Criterios	
Adecuado	
Medianamente adecuado	
No adecuado	

  
  
Dra. Juanita Reinoso Mitagos  
DIRECTORA

Firma y sello del experto evaluador.  
DNI: *1518226359*

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

Título del proyecto de investigación:

*TALLER DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 1649 INICIOS BRILLANTES CALIFORNIA VIRU 2018*

1. Instrumento:

Lista de cotejos (Evalúa la mejora de motricidad gruesa)

2. Experto 01:

- 2.1. Apellidos y nombres : *Mendoza Reyes Domingo*
- 2.2. Título : *Licenciado en Educación*
- 2.3. Grado académico : *Doctor en Ciencias de la Educación*
- 2.4. Nro. De colegiatura :

3. Lugar y fecha de validación : *Trujillo 14-07-18*

4. Criterios de valoración:

Criterios	
Adecuado	<i>X</i>
Medianamente adecuado	
No adecuado	

Firma y sello del experto evaluador.

DNI: *7.803.800*

# UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

## FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

### MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

**Título del proyecto de investigación:**

*TALLER DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 1649 INICIOS BRILLANTES CALIFORNIA VIRU 2018*

**1. Instrumento:**

Lista de cotejos (Evalúa la mejora de motricidad gruesa)

**2. Experto 01:**

- 2.1. Apellidos y nombres : *PAREDES PASTOR EMMA YESSENIA*
- 2.2. Título : *LIC. EN EDUCACIÓN INICIAL*
- 2.3. Grado académico : *MAGISTER EN GESTIÓN Y ACREDITACIÓN EDUCATIVA*
- 2.4. Nro. De colegiatura : *1518138912*

**3. Lugar y fecha de validación :** *23 de junio de 2018*

**4. Criterios de valoración:**

Criterios	
Adecuado	<input checked="" type="checkbox"/>
Medianamente adecuado	<input type="checkbox"/>
No adecuado	<input type="checkbox"/>

Firma y sello del experto evaluador.

DNI: *18138912*

### ANEXO 3

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z			
BASE DE DATOS																	G.E.		PRE TEST									
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS																												
d1.CONCEPTOS BÁSICOS						d2.CORRESPONDENCIA TÉRM. A TÉRM.						d3.NÚMEROS ORDINALES						d4.REPRODUCCIÓN DE FIGURAS Y SECUENCIAS										
Ord.	1	2	3	4	d1	d1	5	6	7	d2	d2	8	9	10	11	d3	d3	12	13	14	15	d4	d4	S1	S1			
1	0	1	0	1	2	2	1	1	0	2	2	0	1	1	0	2	2	1	0	1	1	3	3	9	9			
2	1	1	2	0	4	4	1	2	1	4	4	1	1	1	1	4	4	1	0	1	1	3	3	15	15			
3	0	1	1	0	2	2	1	1	0	2	2	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	2	2	7	7			
4	0	0	1	0	1	1	1	0	1	2	2	1	0	0	1	2	2	1	0	1	1	3	3	8	8			
5	1	1	1	0	3	3	1	1	0	2	2	1	1	1	0	3	3	1	1	1	1	4	4	12	12			
6	0	0	1	1	2	2	1	0	0	1	1	1	1	0	1	3	3	0	0	1	0	1	1	7	7			
7	0	1	1	0	2	2	1	1	0	2	2	0	1	1	0	2	2	1	0	1	0	2	2	8	8			
8	1	0	1	1	3	3	1	0	1	2	2	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	7	7			
9	1	0	1	1	3	3	0	0	1	1	1	1	0	1	0	2	2	0	1	0	1	2	2	8	8			
10	1	1	1	1	4	4	0	1	1	2	2	1	0	1	1	3	3	1	1	1	0	3	3	12	12			
11	1	0	1	1	3	3	1	0	1	2	2	0	1	0	1	2	2	1	0	1	0	2	2	9	9			
12	0	1	1	1	3	3	1	1	0	2	2	1	1	0	1	3	3	1	0	1	1	3	3	11	11			
13	1	0	1	0	2	2	1	1	0	2	2	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	3	3	8	8			
14	0	1	0	1	2	2	1	1	0	2	2	0	1	0	1	2	2	0	0	0	1	1	1	7	7			
15	1	2	1	0	4	4	1	1	1	3	3	1	1	1	1	4	4	1	2	1	0	4	4	15	15			
16	1	1	1	0	3	3	1	1	0	2	2	0	1	1	1	3	3	1	0	0	0	1	1	9	9			
17	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	0	1	1	1	3	3	1	0	1	1	3	3	13	13			
18	1	0	1	0	2	2	1	1	1	3	3	0	1	1	0	2	2	0	0	1	1	2	2	9	9			
19	1	1	1	0	3	3	1	1	0	2	2	1	1	1	1	4	4	1	1	1	0	3	3	12	12			
MA					2.74	2.7					2.16	2.16					2.47	2.5					2.42	2.42	9.789	9.8		
DE					0.87	0.9					0.69	0.69					0.96	1					0.96	0.96	2.658	2.7		
VA					0.76	0.8					0.47	0.47					0.93	0.9					0.92	0.92	7.064	7.1		
CV					31.9	32					31.9	31.9					39	39					39.7	39.7	27.15	27		

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z			
																	G.E.		POST TEST									
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA																												
D1.Conceptos básicos						D2.Correspondencia término						D3.Números ordinales						D4.Reproducción de figuras y secuencias										
Ord.	1	2	3	4	D1	D1	5	6	7	D2	D2	8	9	10	11	D3	D3	12	13	14	15	D4	D4	S2	S2			
1	1	1	2	1	5	5	1	2	1	4	4	1	2	1	2	6	6	1	1	1	1	4	4	19	19			
2	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	1	1	1	1	4	4	0	1	1	1	3	3	14	14			
3	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	1	1	1	1	4	4	1	1	1	0	3	3	14	14			
4	1	2	1	1	5	5	2	1	1	4	4	1	1	2	1	5	5	1	2	1	1	5	5	19	19			
5	2	1	1	1	5	5	1	1	2	4	4	1	2	2	1	6	6	2	1	1	1	5	5	20	20			
6	1	1	1	2	5	5	1	2	1	4	4	2	1	1	2	6	6	1	1	1	2	5	5	20	20			
7	1	1	2	1	5	5	1	1	1	3	3	1	1	2	1	5	5	1	1	1	1	4	4	17	17			
8	2	1	1	1	5	5	2	1	1	4	4	2	1	1	1	5	5	1	1	2	1	5	5	19	19			
9	1	2	1	1	5	5	1	1	2	4	4	1	2	1	1	5	5	1	1	1	1	4	4	18	18			
10	1	1	1	2	5	5	1	2	1	4	4	2	1	1	2	6	6	2	1	1	1	5	5	20	20			
11	1	1	2	1	5	5	1	1	2	4	4	1	1	2	1	5	5	1	1	1	2	5	5	19	19			
12	2	1	1	1	5	5	2	1	1	4	4	2	1	1	1	5	5	1	2	1	1	5	5	19	19			
13	1	2	1	1	5	5	1	2	1	4	4	1	2	1	2	6	6	1	1	2	1	5	5	20	20			
14	1	1	2	2	6	6	1	2	1	4	4	1	1	2	1	5	5	2	1	1	1	5	5	20	20			
15	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	1	1	1	1	4	4	1	0	1	1	3	3	14	14			
16	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	1	1	1	1	4	4	1	1	1	0	3	3	14	14			
17	2	1	1	1	5	5	1	1	2	4	4	2	1	1	1	5	5	1	1	1	2	5	5	19	19			
18	1	1	1	2	5	5	2	1	1	4	4	1	1	1	2	5	5	1	2	1	1	5	5	19	19			
19	1	1	1	1	4	4	1	1	1	3	3	1	0	1	1	3	3	1	1	0	1	3	3	13	13			
MA					4.789	4.79					3.684	3.68					4.947	4.95					4.316	4.32	17.737	17.737		
DE					0.535	0.54					0.478	0.48					0.848	0.85					0.885	0.89	2.5351	2.5351		
VA					0.287	0.29					0.228	0.23					0.719	0.72					0.784	0.78	6.4269	6.4269		
CV					11.18	11.2					12.96	13					17.14	17.1					20.51	20.5	14.293	14.293		



## ANEXO 4

### TEMÁTICA A DESARROLLAR.

<b>Nº de sesión</b>	<b>Denominación</b>	<b>Fecha tentativa</b>
<b>01</b>	<i>Comparando Muchos Y Pocos</i>	<b>03- 09 - 2018</b>
<b>02</b>	<i>Identifico Uno Ninguno — Juntos Separado</i>	<b>07- 09 – 2018</b>
<b>03</b>	<i>Donde Hay Más Y Menos</i>	<b>11- 09- 2018</b>
<b>04</b>	<i>Identifico Lleno Y Vacío</i>	<b>13- 09 – 2018</b>
<b>05</b>	<i>Agrupando Lo Que Va Junto</i>	<b>17- 09 – 2018</b>
<b>06</b>	<i>Agrupo Por Formas</i>	<b>19- 09 – 2018</b>
<b>07</b>	<i>Agrupo Por Tamaños Y Cual Pertenece O No A La Agrupación.</i>	<b>21- 09 -2018</b>
<b>08</b>	<i>Ordeno Objetos En Forma Creciente.</i>	<b>25 –09- 2018</b>
<b>09</b>	<i>Ordeno Objetos En Forma Decreciente.</i>	<b>28- 09- 2018</b>
<b>10</b>	<i>Trabajando Con El Patrón De Mi Secuencia</i>	<b>02- 10 -2018</b>
<b>11</b>	<i>Realizo Seriación Doble Por Tamaños.</i>	<b>05- 10 – 2018</b>
<b>12</b>	<i>Jugamos Con El Circulo Y El Color Rojo</i>	<b>09 – 10 -2018</b>
<b>13</b>	<i>Jugamos Con El Cuadrado Y El Color Amarillo</i>	<b>12- 10 -2018</b>
<b>14</b>	<i>Jugamos Con El Triángulo Y El Color Azul</i>	<b>16- 10 – 2018</b>
<b>15</b>	<i>Jugamos Con El Rectángulo Y El Color Verde .Religión</i>	<b>23 – 10- 2018</b>
<b>16</b>	<i>Creamos Muñecos Utilizando Las Figuras Y Cuerpos Geométricos</i>	<b>26- 10- 2018</b>



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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



**“TALLER DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL  
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 5  
AÑOS DE LA I.E. N° 1649 INICIOS BRILLANTES CALIFORNIA VIRU  
2018”**

**AUTORA**

**MARÍA DEL ROSARIO DÍAZ PÉREZ**

**ASESOR**

**Dr. JUAN DE LA CRUZ LOZADO**

**TRUJILLO - PERÚ**

**2018**

**“TALLER DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL  
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 5  
AÑOS DE LA I.E. N° 1649 INICIOS BRILLANTES CALIFORNIA VIRU  
2018”**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa:** N° 1649 Inicios Brillantes
- 1.2. Nivel Educativo** : Inicial
- 1.3. Aula** : 4 años
- 1.4. Fecha de inicio** : Setiembre 2018
- 1.5. Fecha de término** : Octubre 2018
- 1.6. Docente** : María del Rosario Díaz Pérez
- 1.7. N° sesiones** 16

**II. ANTECEDENTES.**

Desde la experiencia educativa en la Institución Educativa N° 1649, pude observar que los niños y niñas no evidencian un buen aprendizaje en el área de matemática; debido a aplicación limitada de los juegos didácticos educativos, por parte de los docentes, como una estrategia de enseñanza de infinitas y formidables posibilidades desde el punto de vista de los aprendizajes de los estudiantes, se debe principalmente al déficit de este tipo de juegos, producido por la falta de recursos económicos, que invierte y las directivas de la Institución, en este tipo de herramientas didácticas. Adicionalmente, la preparación de clases en donde se utilicen estos, recursos, implica

tiempo y esfuerzo por parte del docente por fuera de sus horas reglamentarias de trabajo, que generalmente no son reconocidas y estimuladas.

En la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes los niños fueron expuestos a experiencias de aprendizaje en donde deba descubrir las relaciones existentes entre los objetos que lo rodean, la construcción del conocimiento matemático el que surge en el individuo al establecer relaciones mentales de comparación entre los objetos.

En este aspecto se encontró las siguientes deficiencias:

Nominar objetos, describir objetos, emparejar cada uno de los objetos de dos grupos, comparar dos grupos y reconocer cuando hay igual número de objetos en ambos, establecer un orden en base a un criterio, comparar series organizadas de mayor a menor, la reproducción de patrones perceptivos, la reproducción de números y letras, reproducir formas diversas y figuras, comprender las relaciones de contigüidad y separación entre figuras, percibir la orientación espacial de figuras, identificar dentro de una serie el número que le es nombrado, realizar operaciones simples

### **III. FUNDAMENTACIÓN.**

El ser humano utiliza las matemáticas como un elemento indispensable para su supervivencia, por ello desde niños debemos enseñarla de una manera agradable.

A pesar de ello, los jardines de infancia no tienen en cuenta que las matemáticas son parte de nuestra realidad y muchas veces los docentes caemos en el error de convertirla en una materia tediosa.

Pero gracias a las investigaciones y estudios realizados por diversos autores, es que surge el método lúdico y logra que esta materia sea dinámica y fácil.

Es por esta razón que proponemos un programa basado en el método lúdico para que los niños tengan la oportunidad de mejorar su aprendizaje en el área de matemática, ya que es indispensable en nuestra vida cotidiana.

El taller se desarrollará en 16 sesiones de aprendizaje, las cuales se realizarán tres veces por semana con una metodología lúdica que motivará a los niños y niñas a participar con entusiasmo.

Además este taller brindará experiencias nuevas y motivadoras los niños y niñas que ayudarán a mejorar su convivencia escolar generando un ambiente óptimo para su formación integral.

#### **IV. OBJETIVOS.**

##### **4.1. Objetivo General:**

Mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 1649 “Inicios Brillantes” California Virú 2018, a través del taller de juegos didácticos.

##### **4.2. Objetivos Específicos:**

- Motivar constantemente a los niños y niñas participantes del taller.
- Aplicar las 16 sesiones de aprendizaje del Taller de juegos didácticos al grupo experimental.
- Evaluar permanentemente la participación activa de los niños y niñas durante el taller haciendo uso de la observación y la lista de cotejo.

## V. PROGRAMA DE ACTIVIDADES.

### 5.1. Actividades previas:

- Solicitar el permiso respectivo a la directora de la Institución Educativa.

### 5.2. Actividades centrales:

- Desarrollar las 16 sesiones en las que se tendrá en cuenta la asistencia y participación de cada niño. Desde el registro de control de asistencia.
- Poner en práctica los juegos didácticos para desarrollar las dimensiones del área de matemática.

### 5.3. Actividades finales:

- El taller culminará con una asamblea donde los niños expondrán sus ideas sobre lo realizado.
- Se aplicará el pos test a los niños y niñas.
- Solicitar a la directora de la Institución Educativa una constancia de aplicación del proyecto de investigación.

## VI. TEMÁTICA A DESARROLLAR.

Nº de sesión	Denominación	Fecha
01	“Comparando mucho y poco”	03/09/18
02	“Identifico Uno Ninguno – Junto Separado”	07/09/18
03	“Donde hay Más y Menos”	11/09/18
04	“Identifico Lleno y Vacío”	13/09/18
05	“Agrupando lo que Va Junto”	17/09/18
06	“Agrupo por Formas”	19/09/18
07	“Agrupo por Tamaño y cual Pertenece o No a la	21/09/18

	agrupación”	
08	“Ordeno objetos en forma Creciente”	25/09/18
09	“Ordeno objetos en forma Decreciente”	28/09/18
10	“Trabajando con el Patrón de mi Secuencia”	02/10/18
11	“Realizo Seriación Doble por Tamaño”	05/10/18
12	“Jugamos con el Círculo y el color Rojo”	09/10/18
13	“Jugamos con el Cuadrado y el color Amarillo”	12/10/18
14	“Jugamos con el Triángulo y el color Azul”	16/10/18
15	“Jugamos con el Rectángulo y el color verde”	23/10/18
16	“Creamos muñecos utilizando las figuras y cuerpos geométricos”	26/10/18

## VII. METODOLOGÍA.

Para el desarrollo del taller se hará uso de una metodología lúdica, motivando la participación de todos los estudiantes. Los talleres se verán enfocados en el aprendizaje del área de matemáticas. El taller tendrá un total de 16 sesiones y seguirá 3 momentos:

- **Inicio:** Es el momento donde la docente se reúne con los niños y niñas. La actividad comienza con la motivación la cual despertará el interés de los niños y a la vez creará un conflicto en ellos, preguntándose acerca de lo que se desarrollará en ese momento y a la vez puedan plantear diversas hipótesis.
- **Desarrollo:** Es el momento donde los niños y niñas trabajan en pares o en equipo de manera cooperativa siguiendo orientaciones o acuerdos, y haciendo uso de materiales en las diversas actividades lúdicas, las cuales resultarán divertidas y llevarán a los niños y niñas a la reflexión y toma de conciencia de sus actos.

- **Cierre:** Momento donde se concluye la actividad y la docente con los niños se reúnen en una asamblea para comunicar acerca de cómo se sintieron y reflexionar sobre de lo realizado, sus dificultades, logros. Todos los niños tendrán la oportunidad de expresarse y ser escuchados por los demás.

Además, en este momento la docente felicita a los niños y niñas por su participación y buena conducta en la realización de la actividad.

## **VIII. RECURSOS:**

### **8.1. Potencial humano:**

- Directora
- Docente
- Los niños y niñas de 5 años de la I.E N° 1649.
- Padres de Familia

### **8.2. Recursos materiales:**

- Imágenes
- Papel bond
- Papeles de colores
- Papel lustre
- Papel de regalo
- Cartulinas
- Colores
- Plumones
- Temperas



- Útiles de oficina (lapicero, corrector, folder, tijera, etc.)
- Cajas
- Lanas
- Goma
- Microporoso
- Engrapador
- Grapas
- Perforador
- Cinta de embalaje
- Copias fotostáticas
- Impresiones
- Anillados
- Pasajes
- Material didáctico, accesorios y útiles de enseñanza.

#### **IX. SISTEMA DE EVALUACIÓN.**

- Evaluación diagnóstica inicial a través de la observación y la aplicación del pre test.
- Evaluación final para demostrar la eficacia del taller mediante la aplicación del pos test.

#### **X. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.**

Respetar las normas APA.

#### **XI. ANEXOS.**

Sesiones de aprendizaje.