

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
INICIAL

CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO COMO
ESTRATEGIA APLICADO EN EL APRENDIZAJE DEL
ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS
DE LA I.E. JARDÍN INFANTIL N°123, HUARAZ, 2019

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

AUTOR

VARELA GARRO, VILMA NELLY
ORCID: 0000-0001-9939-2793

ASESOR

PADILLA MONTES, TIMOTEO AMADO
ORCID: 0000-0002-2005-3658

HUARAZ – PERÚ

2020

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Caracterización del juego como estrategia aplicado en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123, Huaraz, 2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Varela Garro, Vilma Nelly

ORCID: 0000-0001-9939-2793

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de pregrado,
Huaraz – Perú

ASESOR

Padilla Montes, Timoteo Amado

ORCID: 0000-0002-2005-3658

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación,
Huaraz-Perú

JURADOS

Tarazona Cruz, Natalia Albertina

ORCID: 0000-0002-7113-7472

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

González Suarez, Lourdes Mayela

ORCID: 0000-0002-4593-0645

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dra. Natalia Albertina, Tarazona Cruz
Presidente

Mgtr. Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez
Miembro

Mgtr. Lourdes Mayela, González Suarez
Miembro

Dr. Padilla Montes, Timoteo Amado

Asesor

AGRADECIMIENTO

A Dios por bendecirme y darme la oportunidad de terminar mis estudios, darme salud para lograr mis objetivos.

A los docentes de la Facultad de Educación de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por compartir sus conocimientos y por el apoyo brindado durante mi formación profesional.

DEDICATORIA

A mis padres Angelica y Luis por el apoyo incondicional, a mi hijo Alejandro por ser la fortaleza para seguir adelante.

VILMA

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general: describir las características del juego como estrategia en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123 Huaraz, 2019. El tipo de investigación fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo y diseño descriptivo simple. La población estuvo conformada por 140 niños y niñas de 5 años y la muestra estuvo conformada por 29 niños del aula D, Margaritas. Para la recolección de datos se utilizó como técnica la observación y como instrumento se utilizó la ficha de observación, el cual fue validado con juicio de expertos y para su confiabilidad se utilizó el alfa de Cronbach. Los resultados de la investigación muestran que el 53% de los niños no han logrado desarrollar las capacidades de estrategia, reglas y recursos del juego en su aprendizaje del área de matemática. Mientras que el 34% a veces muestran haberlo desarrollado. Finalmente, el 13% de los niños SI demuestran haber logrado desarrollarlo en su aprendizaje del área de matemática. Llegando a la conclusión de que la mayoría de niños y niñas no ha logrado desarrollar las capacidades básicas del área de matemática, como consecuencia de no usar el juego como estrategia, perdiéndose de esa manera la oportunidad de enseñar a los estudiantes a construir sus propios conocimientos a base de la exploración, la experimentación o la curiosidad, siendo estos procesos claves para lograr en los estudiantes un aprendizaje real y significativo.

Palabras claves: Juego, Estrategia, Aprendizaje, Reglas, Recursos.

ABSTRACT

The present investigation had as general objective: to describe the characteristics of the game as a strategy in the learning of the area of mathematics in the 5-year-old children of the I.E. Kindergarten N ° 123 Huaraz, 2019. The type of research was quantitative, descriptive level and simple descriptive design. The population consisted of 140 boys and girls aged 5 years and the sample consisted of 29 children from classroom D, Margaritas. Observation was used as a technique for data collection and the observation sheet was used as an instrument, which was validated with expert judgment and Cronbach's alpha was used for its reliability. The results of the research show that 53% of the children have not developed the skills of strategy, rules and resources of the game in their learning of the area of mathematics. While 34% sometimes show they have developed it. Finally, 13% of the children DO demonstrate that they have managed to develop it in their learning of the area of mathematics. Reaching the conclusion that the majority of boys and girls have not been able to develop basic skills in the area of mathematics, as a consequence of not using the game as a strategy, thus missing the opportunity to teach students to build their own knowledge based on exploration, experimentation or curiosity, these processes being key to achieving real and meaningful learning in students.

Keywords: Game, Strategy, Learning, Rules, Resources.

CONTENIDO

1. Título del trabajo de investigación	ii
2. Equipo de trabajo.....	iii
3. Hoja de firma del jurado y asesor	iv
4. Agradecimiento.....	v
5. Resumen y Abstract.....	vii
6. Contenido.....	ix
7. Índice de gráficos, tablas y cuadros	x
I. Introducción.....	1
II. Revisión de literatura	7
III. Hipótesis	31
IV. Metodología	32
4.1. Diseño de la investigación	32
4.2. Población y muestra	32
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	34
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	35
4.5. Plan de análisis.....	35
4.6. Matriz e consistencia.....	36
4.7. Principios éticos	37
V. Resultados.....	38
5.1. Resultados	38
5.2. Análisis de resultados.....	46
VI. Conclusiones.....	52
Aspectos complementarios	54
Referencias bibliográficas.....	55
ANEXO 01: Instrumento de recolección de datos.....	63
ANEXO 02: Ficha de validación	64
ANEXO 03: Base de datos	66
ANEXO 04: Oficio de aceptación	66

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Resultados de la dimensión estrategia del juego en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123.....	40
Gráfico 2. Resultados de la dimensión reglas del juego en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123	42
Gráfico 3. Resultados de la dimensión recursos del juego en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123.....	44
Gráfico 4. Resultados de la variable caracterización del Juego como estrategia en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123.....	38

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Resultados de la dimensión estrategia del juego en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123.	40
Tabla 2. Resultados de la dimensión reglas del juego en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123.	42
Tabla 3. Resultados de la dimensión recursos del juego en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123.	44
Tabla 4. Resultados de la variable caracterización del Juego como estrategia en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123.	38

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Población de estudiantes de la I.E. N° 123 Centenario Huaraz.	32
Cuadro 2. La muestra de estudio estuvo conformada por 29 niños de 5 años de edad del aula “Margaritas correspondientes de la I.E. Jardín Infantil N°123 Huaraz.	33
Cuadro 3. Cuadro de operacionalización y variables.....	34
Cuadro 4. Matriz de consistencia	36

I. INTRODUCCIÓN

El juego es un elemento muy importante en la educación inicial, se considera como un recurso que motiva para el aprendizaje en donde los niños y las niñas debe de participar y sentirse motivado para el dicho fin, el juego desde muchos años ha tomado importancia en la educación para buscar la socialización en los niños, la comunicación, la interacción y lo que es más importante es la motivación en ellos.

Dentro del campo educativo el juego ha adquirido una importancia fundamental debido a que a través de él se desarrollan diversas competencias; es por ello, que en la actualidad se ha venido implementado en las diversas áreas curriculares. Así lo sostiene el Ministerio de Educación (2019) forma parte de la jornada escolar “porque posibilita el desarrollo holístico del niño, traducido, en el logro de competencias y, por tanto, consecución del Perfil de Egreso propuesto en la Educación Básica Regular” (p.25).

Para reforzar los planteamientos de este trabajo, menciono las teorías y conceptos expuestos por autores ya que son esenciales para la elaboración del presente estudio.

Bruner (1977) considera que los niños que practican un juego ya sea en casa o escuela, tienen una mayor oportunidad de educar sus formas de conducta, aprender y afianzar su cultura social y sus capacidades intelectuales individualmente.

Quedando claro, entonces que los niños tienen la oportunidad de ejercitar sus conductas y sentimientos a través del juego, ya sea cuando los juegos se lleven a cabo en las aulas o en su vida diaria.

Además, Piaget (1961) subraya la importancia que tienen los juegos en el proceso creativo de los niños, puesto que logran relacionar y desarrollar de los estadios cognitivos gracias a esta actividad lúdica.

Entonces, se tiene que los niños explotan su creatividad, desarrollan su aprendizaje cognitivo mediante la actividad del juego, resaltando por ende la importancia de los juegos.

La enseñanza del área de matemática en las Instituciones Educativas de educación inicial y siempre se observó como un problema muy frecuente que tienen que afrontar los y las docentes ya que los niños y niñas ingresan con ideas preconcebidas o estereotipos. Por lo que es preciso e importante identificar los niveles reales de esta problemática y proponer y/o plantear alternativas o propuestas que permitan afrontar con éxito los temores o creencias erróneas en los niños y niñas.

Se ha evidenciado que los principales problemas referidos a las matemáticas están en relación a la resolución de problemas cotidianos como contar, asociar, agrupar y dificultades al diferenciar las nociones espaciales. Por lo que se hace necesario implementar un proyecto durante las horas de juego con todos los niños y niñas, por ser este el momento que más disfrutan, en el que más atención y concentración se puede obtener de ellos. Además, este momento es el más apropiado para aplicar estrategias, generar reglas y utilizar reglas divertidas que permitirán el aprendizaje matemático de los niños.

Desde hace mucho, tal como indica la UNESCO (1980) la educación ha considerado al juego como improductivo, razón por la que es excluida en las escuelas, quedando reducido a una simple actividad recreativa.

En el ámbito internacional las prueba PISA 2018, con cifras en las matemáticas que se encuentra por debajo del promedio de todos los países que han intervenido en dicho estudio elaborado por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2018).

Es decir, los resultados a nivel internacional en el área de matemáticas en la educación básica, muestran que nos encontramos por debajo del promedio, con esto se llega a la conclusión de ahí estrategias por mejorar.

Ahora, con respecto al ámbito nacional según la Unidad de Medición de la Calidad como parte de los resultado de la prueba PISA, hace referencia con respecto a la capacidad de la construcción de los números, donde la mayoría de los niños clasifica, reconoce algunos números ordinales, cuantifica y representa la cantidad gráficamente, y puede resolver problemas sencillos con apoyo de material concreto y gráfico (UMC, 2018).

Así mismo, a nivel nacional los resultados indica que los niños muestran capacidades básicas de aprendizaje en el área de matemática, aunque comparando con los resultados internacionales, encontramos que no se cumpliendo con los objetivos trazados para esta área de enseñanza.

También, el exministro de Educación Idel Vexler Talledo destacó que el nivel educativo en el nivel inicial y primaria, ha mejorado a pesar que el 2018 se tuvo un gran resbalón en lectura y matemática, pero cree él que en líneas generales las cosas no se han hecho tan mal en los últimos 15 años tanto en el nivel inicial y primaria. (RCR Perú, 2019)

A nivel nacional se sabe que, habido una caída en los resultados en los obtenidos en los últimos años en el área de matemáticas, pero que términos generales se ha mejorado y hay unas buenas expectativas hacia el futuro.

Respecto al ámbito regional Valentín (2017) menciona que, a nivel de la IEP Nuestra Señora del Sagrado Corazón de Jesús los niños y las niñas muestran dificultades al momento de evidenciar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en el área de matemática.

En la Institución Educativa Jardín Infantil N°123 ,Huaraz ,2019 , durante las observaciones a las actividades de aprendizaje realizadas se evidencia una serie de carencias en el área de matemática como contar, asociar, agrupar y dificultades al diferenciar las nociones espaciales ,podemos señalar también que la problemática del aprendizaje de las matemáticas está por debajo de lo esperado, esto porque viene a ser el reflejo del ámbito nacional e internacional y con referencia al tema de la investigación encontramos que la institución no cuenta con los materiales necesarios y conocimiento necesarios de los maestros para aplicar correctamente las estrategias de enseñanza del área de matemáticas. Derivándose entonces que no se utiliza los juegos como estrategia sino como mera diversión al no lograr los aprendizajes esperados.

A partir de lo expuesto se planteó la siguiente interrogante ¿Qué características del juego como estrategia son significativas en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123 Huaraz, 2019?, y con base a ellos los objetivos: el general fue Describir las características del juego como estrategia en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123 Huaraz, 2019, y como objetivos específicos: Identificar las características del

juego en su dimensión estrategias en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123, Huaraz, 2019. Identificar las características del juego en su dimensión reglas en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123, Huaraz, 2019. Identificar las características del juego en su dimensión recursos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123, Huaraz, 2019.

Con referencia a la metodología, el presente estudio es de tipo cuantitativa, nivel descriptivo, diseño descriptivo simple. Donde la población estuvo conformada por 140 estudiantes de 5 años de nivel inicial y como muestra se tomó una sección D Margaritas conformada por 29 estudiantes, pertenecientes a la de la I.E. Jardín Infantil N°123 Huaraz. En la recolección de datos se utilizó como técnica la observación sistemática y como instrumento la Ficha de observación, el cual fue validado a través de juicio de expertos y se usó para su confiabilidad el Alfa de Cronbach.

Por último, este estudio queda justificado por los siguientes aspectos que se mencionan a continuación:

Justificación teórica, porque aporta conocimientos actuales en el campo educativo de nivel inicial, introduciendo al juego como estrategia de enseñanza de las matemáticas. Otro aporte teórico son los resultados que serán contrastados por otros estudios creando de esa manera nuevos datos estadísticos sobre este proyecto. Por otro lado, sirve como marco de referencia para futuras investigaciones

Justificación práctica, la investigación permite tener conocimientos sobre el desarrollo del juego como estrategia en el área de matemática de los estudiantes de nivel inicial de niños de 05 años. Siendo vital y permitiendo la interacción y

desplegar toda su creatividad e innovación generando y/o recuperando reglas y recursos con el aporte académico que cada estudiante desplegara gracias a los juegos.

Justificación metodológica, Esta investigación se realizará siguiendo los parámetros de la investigación científica, es decir, el método científico, en consecuencia, las aportaciones teóricas, así como la metodología, técnicas, instrumentos y resultados serán válidos y confiables.

Justificación social, el juego busca permitir que los estudiantes vayan conociendo el mundo, también el juego promueve que los niños se relacionen con sus semejantes, además de logra experiencias nuevas situaciones ya sea positiva o negativa. Así mismo permite que ellos se desarrollen y vivan en una sociedad bajo las creencias y culturas establecidas al cual tendrá que transformar.

Los resultados de la investigación muestran que el 53% de los niños no han logrado desarrollador las capacidades de estrategia, reglas y recursos del juego en su aprendizaje del área de matemática. Mientras que el 34% a veces muestran haberlo desarrollado. Finalmente, el 13% de los niños SI demuestran haber logrado desarrollarlo en su aprendizaje del área de matemática.

Llegando a la conclusión de que la mayoría de niños y niñas no ha logrado desarrollar las capacidades básicas del área de matemática, como consecuencia de no usar el juego como estrategia, perdiéndose de esa manera la oportunidad de enseñar a los estudiantes a construir sus propios conocimientos a base de la exploración, la experimentación o la curiosidad, siendo estos procesos claves para lograr en los estudiantes un aprendizaje real y significativo.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Antecedentes Internacionales.

Bolívar (2019) en su tesis “los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo socio motriz en estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa Anza”, desarrollada en la Universidad Católica de Oriente, se planteó el objetivo de Diseñar una propuesta de intervención didáctica basada en el uso de juegos tradicionales, para el fortalecimiento del desarrollo socio motriz en los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Anza, para ello la investigación fue de tipo cualitativo. Para la recolección de información y toma de muestras con la comunidad se fijaron entrevistas y encuestas, instrumentos aplicados con directivas, docentes y padres de familia, estos instrumentos se utilizó el método descriptivo. En los resultados se observa que un 41% se decanta por los juegos de carácter educativo, un 36% refiere que desea enfatizar en el tema de la competencia, un 18% habla de juegos tradicionales mientras que un 5% hablan de juegos que involucren el uso de las Tecnologías para la información y Comunicación Social (TICS). Las conclusiones a las que se llegó es que el juego para el niño es parte de su desarrollo integral, pues disfrutan de cantar, correr, saltar, gritar, reír hasta llorar pues dentro de este proceso aprenden a ganar y a perder.

Gutiérrez (2018) en su tesis “El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la Institución Educativa John f. Kennedy” desarrollada en la Universidad Santo Tomas. Se planteo como como objetivo de estudio Aplicar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar

el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 6 años de edad. El proyecto estuvo basado en la metodología de investigación cualitativa de carácter descriptivo. Uso de como técnica de recolección de datos a Observación directa y las encuesta. La población y muestra elegida fue 25 estudiantes, niños y niñas del grado preescolar de la jornada matinal de la Institución Educativa John F. Kennedy, del municipio de San Marcos, en el departamento de Sucre y la institución educativa a la cual asisten es de carácter pública. Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes respondieron que A VECES (79%), esto indica que la docente pocas veces aplica juegos en su metodología de enseñanza, mostrando como resultado que esta debe implementar más seguidos juegos con ellos, para motivarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El 11% de los niños respondieron que NO, para estos niños la maestra no aplica juegos en el salón, se puede evidenciar la falta de dinámica en el aula de clases y el 10% de los niños respondieron que la maestra SI realiza juegos con ellos y sus compañeros en el salón de clases. Llego a la siguiente conclusión como parte de sus resultados: Al incluirse el juego en las actividades académicas 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.

Puchaicela (2018) en su tesis “El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrío ciudad de Loja, periodo 2017 – 2018”, desarrollada en la Universidad Nacional de Loja, se planteó como objetivo general “mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la

multiplicación y división mediante el uso del juego como estrategia didáctica para desarrollar el razonamiento lógico matemático en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica; la población y muestra de investigación fueron 1 maestro y 27 estudiantes. El tipo de estudio fue de nivel descriptivo, con un enfoque mixto cuantitativo cualitativo, de diseño cuasi experimental; las técnicas usadas fueron la observación, entrevistas, encuestas y pruebas escritas; los instrumentos de recolección de datos fueron el cuestionario, guía de observación y el test; los resultados muestran que los estudiantes tenían dificultades en aprender la multiplicación y la división porque el maestro no utilizaba el juego como una estrategia didáctica, haciendo que esto no sea significativa y divertida. Los datos de la tabla y la gráfica reflejan que, de todos los 27 estudiantes, 20 de ellos que corresponden al 74% afirman que el docente no utiliza estrategias didácticas para enseñarles a multiplicar y dividir; mientras que siete de ellos que equivalen al 26% expresan que el docente si utiliza estrategias didácticas. Llego a la conclusión, que el juego como estrategia didáctica si ayuda a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de las operaciones de multiplicación y división.

Antecedentes Nacionales

Huaracha (2015) en su tesis “Aplicación de juegos matemáticos para mejorar la capacidad de resolución de problemas aditivos en estudiantes de segundo grado de educación primaria de la I.E. Ignacio Merino”, desarrollada en la Universidad de Piura. Tuvo como objetivo saber por qué los estudiantes del nivel primario no han desarrollado al máximo la capacidad para resolver problemas matemáticos. La investigación pertenece al paradigma cualitativo, el cual permitió analizar la situación

inicial de los estudiantes del segundo grado sección B de la IEP Ignacio Merino de la ciudad de Piura, para mejorar la capacidad de resolución de problemas aditivos de cambio 1 y 2. Esta propuesta alternativa de mejora, consistió en 8 sesiones de clase aplicando los juegos matemáticos psicomotrices y de mesa orientados hacia el aprendizaje en la resolución de problemas aditivos en los estudiantes. Los resultados indican que el 50% de los estudiantes tiene un logro previsto, el 44,1% logro destacado en resolución de problemas de suma y resta, es decir, el 91,1% de estudiantes lograron mejorar en cuanto a comprensión y solución de problemas aditivos. Las conclusiones a las que se arribó fue que los juegos matemáticos motivan el aprendizaje de las matemáticas, ya que mediante el trabajo en equipo estimula la creatividad e imaginación de manera espontánea, lo cual facilita la comprensión del enunciado del problema.

Lachi (2015) en su tesis “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años”, desarrollado en la Universidad San Ignacio de Loyol, el cual tuvo propósito de la investigación es el diseño de la estrategia de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en los niños de 5 años; el método utilizado es la aplicada proyectiva con enfoque cualitativo; Se trabajó con una muestra intencionada con niños de 5 años y dos docentes uní docentes, haciendo un total de 6 niños y 2 docentes. En tal sentido, el resultado más importante señala que solo el 25% de niños han desarrollado la competencia de número y operaciones, mientras el 75% de estudiantes aun No. Llegó a la conclusión que existe una deficiencia enseñanza de la matemática porque los maestros no tienen claro las concepciones teóricas sobre las nociones básicas, resultado de ello que 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.

Olivares (2015) en su tesis "El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura", desarrollado en la Universidad de Piura, se planteó como objetivo lograr el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tercer grado de primaria de la Institución educativas San Juan Bautista – Catacaos, utilizando el juego social como estrategia educativa. El tipo de estudio fue de tipo cualitativo y de acción participativa. La población estuvo conformada por 32 Estudiantes de 8 a 9 años. La técnica seleccionada para este estudio fue la observación. Los resultados evidenciaron que los ítems relacionados a la habilidad de escuchar muestran que solo el 3.125% casi nunca presta atención cuando sus compañeros participan en clase, mientras que el 62.5% muestra la adquisición de dicha conducta. Asimismo, el 93.75% muestra que los estudiantes siempre miran con atención a la docente cuando ella da las indicaciones, situación que se evidencia desde la aplicación del primer juego trabajado, Así mismo, la habilidad de compartir también ha mostrado una mejora, el 96.875% comparte sus materiales con sus compañeros y el 87.5% mantiene una buena relación con sus compañeros, sin embargo, el 3.125% aun presentan una constancia de siempre en la adquisición de dichas conductas. Luego de la aplicación de los juegos sociales, se mostró una mejora en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Cada juego hizo posible el desarrollo de una habilidad social específica que se veía favorecida en la interacción en el aula.

Vejarano (2018) en su tesis “Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa

Particular Mi Vallejito del distrito de Florencia de Mora 2018” desarrollado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. La investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática de los niños 5 años de la Institución Educativa Particular Mi Vallejito del distrito de Florencia de mora 2018. La metodología fue el diseño de grupo pre - experimental y se aplicó un pre test a los 20 estudiantes de 5 años. Los resultados finales de la investigación demostraron que el 0 % de los estudiantes tienen C, lo que significa que se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, 0% se encuentran en el nivel B; es decir su logro de aprendizaje está en proceso y un 100% se encuentra en un nivel A; es decir alcanzó el nivel de logro previsto. Se concluyó que la aplicación de del programa de juegos lúdicos, mejora el aprendizaje en el área de matemática, de los niños de 5 años en la Institución Educativa Particular Mi Vallejito del distrito de Florencia de Mora 2018.

Antecedentes Locales

Oyola (2018) en su tesis “Aplicación de juegos lúdicos bajo el aprendizaje significativo utilizando material concreto para la mejora del rendimiento escolar en el área de matemática de los alumnos del 5° B de primaria de la I.E. República Argentina en el distrito de Nuevo Chimbote - 2017” realizado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Nuevo Chimbote. Tuvo como objetivo principal, determinar el nivel de rendimiento académico en el área de matemática de los niños del 5° B de educación primaria, para la cual aplicó 15 sesiones a los 20 estudiantes de dicho grado. Siendo el presente trabajo de investigación de tipo cuantitativo y de nivel explicativo con un diseño pre experimental. Los resultados de las 15 sesiones en promedio fueron

los siguientes: el 10% de los estudiantes obtuvo una calificación inferior B, el 90% una calificación que fluctúa de A y ninguno de ellos obtuvo una calificación promedio de C. Se concluyó aceptando la hipótesis planteada, que la aplicación de los juegos lúdicos con material concreto basados en el aprendizaje significativo, mejoró significativamente el nivel de rendimiento académico.

Valentín (2017) en su tesis “Estrategias lúdicas basado en el enfoque sociocognitivo para el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños de cuatro años en la IEP nuestra Señora del Sagrado Corazón de Jesús, Huaraz – 2016” desarrollada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, el cual tuvo como objetivo de lograr demostrar la influencia de las estrategias lúdicas basado en el enfoque sociocognitivo para el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños y niñas de cuatro años. El tipo de estudio es de corte experimental y el diseño fue de tipo pre experimental con un solo grupo de estudio. La población estuvo integrada por todos los niños y niñas de educación inicial; mientras que la muestra por 26 niños y niñas de 4 años de la sección las mariposas. La Ficha de observación para la medición del desarrollo de la competencia piensa y actúa matemáticamente en situaciones de cantidad y fue elaborado a partir del marco teórico; posee tres dimensiones: comunica y representa ideas matemáticas, elabora y usa estrategias, razona y argumenta generando ideas matemáticas. Los resultados indican que el nivel de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños y niñas de cuatro años está en proceso; pues el 38,46% se encuentra en el nivel Bajo, el 30,77% en el nivel Regular y el 30,77% ha obtenido un aprendizaje bueno. La conclusión central es que se logró demostrar la influencia de las estrategias lúdicas basado en el enfoque

sociocognitivo para el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños y niñas de cuatro años.

Visconde (2018) en su tesis “Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E Niño Jesús de Praga, distrito de Huarmey, Ancash-2016”, desarrollado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la IE Niño Jesús de Praga, distrito de Huarmey, Ancash-2016. La metodología usada en la investigación fue de tipo explicativa, nivel cuantitativa y diseño pre experimental. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Los resultados indicaron que el aprendizaje previsto “A” está en un 14.3%, además que el 28.6% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje “B”, es decir en proceso y un 57.1% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje C, es decir en inicio. Por lo tanto, se concluye que los juegos lúdicos mejora significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Niño Jesús de Praga, distrito de Huarmey, Ancash-2016.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juego.

Los juegos son actividades innatas que el niño realiza durante todo el día, lo utiliza para divertirse y aprender; es algo que le sirve de experiencia en su vida infantil, ya sea en casa o en la escuela.

Según Huizinga (2005) considera que “los juegos son los ejercicio u tareas voluntarias, que se desarrollan dentro de los límites espaciales y temporales determinados, bajo reglas absolutamente obligatorias” (p. 137).

Además, Delgado (2011) mencionar que, “los juegos educativos son tareas propuestos en el aula, para cumplir fines didácticos y desarrollar la memoria, los conocimientos, la atención y la comprensión propios para favorecer la mejora de las habilidades del pensamiento” (p. 48).

Como mencionan estos autores el juego por ser una ocupación netamente voluntaria buscara convertirse en una estrategia de aprendizaje en la escuela, con el fin de posibilitar y facilitar el desarrollo creativo del niño.

2.2.2. Juego como estrategia.

El juego influye en el entorno social de los seres humanos y nace en replica a las necesidades humanas de interrelacionarse con sus semejantes. Es por ello que su uso como estrategia en las aulas resulta ventajoso en la metodología de enseñanza aprendizaje escolar.

Vigotsky (1966) menciona a través del juego, los niños comprenden y construyen su propio entorno social y cultural, esto lo hacen mediante la exploración, representación e interpretación del mundo.

Así mismo, Huizinga (2005) menciona que una de las características estratégicas del juego, es su forma libre y desinteresada.

Entonces, entendemos que el uso del juego como estrategia, favorece que el niño pueda desarrollar sus propios conocimientos a base de la exploración, experiencia intuitiva los procesos claves de su aprendizaje significativo.

2.2.3. Dimensiones del juego como estrategia.

a) Estrategia.

Estrategia, un término que va más allá de una idea que resalta una propuesta, es ese sentido el entendimiento del concepto de estrategia en la formación inicial de niños es necesario, ya sea en padres y de maestros.

Se entiende a la estrategia en la educación, como una acción necesaria para llevar el aprendizaje de los niños a su dimensión máxima. Es decir, la estrategia viene a ser una de las teorías de relación causa-efecto entre los desempeños buscados y los factores que lo influyen en su realización (Burgelman, 2002).

Entonces, en base a este marco de referencia, se debe tener cuidado en la evaluación de las estrategias y asegurarnos que sean coherentes con la misión, los objetivos trazados en la enseñanza de la niñez.

b) Regla.

La regla viene a ser el cumplimiento de los roles que cada actor tiene en concordancia de una comunidad, en este caso el aula de clases.

Romera (2008) el uso de la regla busca cinco objetivos generales: seguridad emocional, la socialización, desarrollo de la conciencia, la madurez y el pensamiento

crítico frente a los acuerdos de una comunidad, por lo que se intenta tácitamente que a través de las reglas se logren cambios en su desarrollo del conocimiento.

En fin, la regla se evidencia mediante el cumplimiento de las normativas, responsabilidades que cada niño debe cumplir durante el juego.

c) Recurso.

La importancia de los recursos en la formación inicial, radica en su influencia de conjugar a los niños con los objetos durante el aprendizaje, ya sea de manera directa o indirecta.

Según Morales (2012) se concibe como recurso al conjunto de materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, estos recursos pueden ser físicos o virtuales, pero la finalidad del mismo es despertar el interés en los niños, incluyendo en ella el respeto a las reglas y uso de las estrategias.

Entonces, la función que tienen los recursos se encuentra en la de proporcionar información, cumplir objetivos, guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje, en la contextualización a los estudiantes, en la comunicación docentes y estudiantes y finalmente en la motivación durante la actividad realizada.

2.2.4. Importancia del juego.

Según la definición, sabemos que los juegos son importantes en la vida de cualquier niño e incluso de los adultos, favoreciendo el desarrollo de las cualidades innatas.

Es así que para darle credibilidad a este proyecto veamos que dice Allvé (2003) al respecto, este autor señala que la importancia de los juegos proviene principalmente

de las posibilidades educativas que ofrecen los juegos en el alumnado, haciendo relucir sus virtudes, carácter y defectos. Además, el mismo autor hace referencia de que el juego hace que el niño se sienta libre y se muestre capaz de hacer todo lo que espontáneamente desea. También, dice que los juegos son importantes porque permiten lograr aprender muchos principios y valores, entre ellos la generosidad, entusiasmo, dominio de sí mismo, fortaleza, autodisciplina, valentía, altruismo y capacidad de liderazgo.

Entonces, en conclusión, podemos decir que el juego es importante y más cuando se utiliza como estrategia de aprendizaje ya que los niños cuando juegan se sienten libres y pueden hacer todo espontáneo para desarrollar sus capacidades creativas.

2.2.5. El juego y sus características.

Antes de jugar o utilizar el juego en la escuela, será importante conocer las características que requieres, con la finalidad de que el juego cumpla la función para la cual fue previsto.

Las características más trascendentales del juego que se deben tener en cuenta a la hora de jugar son: La edad, el lugar, los materiales y los ritmos que cada tipo de juego requiere (Aragón, 2003).

Así mismo, el juego según Díaz (2002) tiene las siguientes características: Es libre y espontánea, se desarrolla es ordenado, promueve autoaprendizaje, permite hacer realidad las fantasías, se expresa en un espacio y tiempo determinado, finalmente puede lograr el desarrollo individual y social del niño.

En conclusión, comprender las características del juego permitirá hacer sugerencias y tomar mejores estrategias, lograr de esa manera una participación adecuada en el juego infantil educativo.

2.2.6. Características del juego infantil.

Cuando se trata de características del juego, hablamos exactamente de los beneficios que provee el juego en un aula de clases.

Entonces, según Artigue (2000) las características implícitas en el juego son las siguientes:

Es libre y voluntario: el componente de libertad de elección es inseparable el concepto de juego. El niño debe elegir el juego, guiado por sus motivaciones e intereses personales, sin imposiciones externas.

Se centra en un espacio y un tiempo concretos: El espacio se relaciona con el lugar donde se lleva a cabo la actividad lúdica. El tiempo de realización del juego depende de la motivación e interés que el sujeto pone sobre ella.

Es autotélico: Considera que el juego se realiza por mero placer de jugar y no por obligación. Lo importante es el proceso, disfrutar con la actividad lúdica.

Es universal e innato: el juego está presente en todas las épocas y las culturas. Los niños no necesitan recibir explicaciones sobre cómo jugar.

Es fuente de satisfacción: el juego es gratificante en sí mismo, les reporta diversión y entretenimiento. La sensación de satisfacción hace que el niño mantenga un nivel alto de atención hacia la actividad.

Implica actividad: el juego conlleva estar activo física o psíquicamente.

Tiene un carácter incierto: al ser una actividad espontánea y creativa, el juego se desarrolla y se modifica según los intereses de los propios jugadores.

Se desarrolla en una realidad ficticia: mediante el juego, los niños transforman la realidad en fantasía, convirtiéndose en aquello que desean.

Es una actividad inherente de la infancia: aunque se juega a lo largo de toda la vida, es en la infancia cuando el juego se convierte en la actividad por excelencia.

Permite al niño afirmarse: en el contexto de juego pueden dar respuesta y buscar soluciones a los conflictos, los miedos y las preocupaciones, de este modo reafirman su autoestima y personalidad.

Favorece la socialización: el juego es una de las principales fuentes de relación con las demás personas y el entorno que les rodea. El juego facilita la comunicación y la creación de lazos afectivos.

Potencia el desarrollo integral: el juego es el principal motor del desarrollo infantil: favorece el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social.

Cumple una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora: el juego se convierte en una oportunidad de interacción y aprendizaje, en un mecanismo corrector de diferencias, ofreciendo experiencias y recursos que, en determinadas situaciones, no están presentes en el ambiente habitual de los niños; mientras ellos juegan, las diferencias desaparecen.

Muestra la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño: a través de la observación de los niños en el juego, se puede valorar el progreso y la evolución en todas sus áreas de desarrollo e identificar posibles dificultades para una intervención temprana.

El juguete no es indispensable para el juego: el juguete es un recurso lúdico, pero no es imprescindible para jugar. Los niños inventan juegos y transforman los objetos de la realidad según sus necesidades; así, un bolígrafo puede convertirse en un avión.

2.2.7. Fases del juego

Ahora, que ya conocemos la importancia y las características de los juegos, es fundamental conocer también cada una de las fases del juego para su aplicación correcta.

Artigue (2000) señala que las fases del juego son la introducción, en el cual se realiza acciones que posibilitan el calentamiento que sirve para dar inicio el juego y se toman acuerdos y normas a emplear en cada tipo de juego a aplicar. Desarrollo, donde se ejecuta lo establecido en las reglas del juego, cuidando que se cumpla los objetivos planteados. Culminación, donde se logra alcanzar la meta, ya sea logrando acumular mayor cantidad de puntos, o demostrando un mayor dominio de cada uno de los contenidos establecidos, lograr así el desarrollo de las habilidades.

Entonces, estas fases señaladas deberán ser consideradas al momento de utilizar los juegos en la escuela, haciendo que cada fase cumpla su rol de ser un medio de aprendizaje.

2.2.8. El juego: Estructura y aplicación.

Los juegos poseer ciertas estructuras, que hay que considerar en su aplicación para lograr una participación, dinamismo, entretenimiento y competencia entre los participantes.

Gutton (2002) hace referencia sobre los juegos, indicando que poseen ciertas estructuras que permiten al juego lograr su cometido de ser recreativo y educaciones, al ser aplicados en un salón de clases. Este autor señala la siguiente estructuración del juego en su aplicación:

Participación: Viene a ser el principio básico de toda actividad lúdica, siempre inicia con la manifestación de las fuerzas físicas e intelectuales del niño.

Dinamismo: En todo juego, el tiempo es importante, sabiendo que todo juego tiene principio y fin. Siendo este el factor un tema un primordial que da significado las tareas lúdicas desarrolladas.

Entretenimiento: Con esto se refleja todas las expresiones interesantes y amenas que tienen las actividades lúdicas, haciendo que los juegos ejerzan un vínculo emocional fuerte en el estudiante propiciando una participación activa.

Competencia: El juego por ser una actividad lúdica, reporta resultados muy concretos, ya que incita a la actividad independiente y dinámica.

Desempeño de roles: Fundamental cuando el jugar, en este caso el estudiante tiene que ejecutar una acción propia, favoreciendo libertad y apropiación de las experiencias vividas durante el juego.

Entonces, las estructuras de los juegos, al ser aplicados correctamente movilizan todo el potencial físico e intelectual en los estudiantes.

2.2.9. Clasificación de los juegos

Cuando se busca aplicar juegos para enseñar alguna área es importante encontrar un juego correcto y por eso la clasificación de la misma es importante. Entonces, veamos la siguiente clasificación de los juegos que realiza Bautista (2002):

Juegos de contacto físico: Estos juegos en su mayoría son de dominación física, ataque, carrera y de persecución. Es el más adecuado y frecuente su aplicación en estudiantes de edades entre 3 y 8 años.

Juegos socio dramáticos: En estos juegos se protagonizan funciones sociales entre niños. Estos juegos son muy ideales para niños de edades entre 4 y 8 años.

Juegos de mesa: En estos juegos no importa la edad, por lo que se desarrollan para mejorar el pensamiento lógico. Aquí no es necesario tener un sistema de normas y reglas. Los juegos de mesa más conocidos son el ajedrez y el juego a las cartas.

Juegos de patio: Estos juegos son beneficiosos para practicar compartir en los patios mayores, ya que esto consiente la elección de compañeros de juego más experimentados en un espacio físico que permite la libertad de movimientos se han transmitido de generación en generación.

Juegos sensoriales: Estos juegos son relativos a la facultad de sentir, provocar la sensibilidad. Aquí los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, probar las sustancias más diversas, hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, examinan colores y les gusta palpar los objetos.

Juegos motores: Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano; boxeo, remo, juego de pelota básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por la fuerza y prontitud como las carreras, saltos y otros.

Juegos intelectuales Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez), la reflexión (adivinanza), la imaginación creadora (invención de historias).

Juegos sociales: Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, y otros el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes.

Entonces de manera de conclusión podemos indicar que existen varios tipos de juegos y cada uno influenciara en el aprendizaje de manera distinta dependiendo de varios factores.

2.2.10. Fundamentos teóricos.

a) El método Montessori.

El Método Montessori, se caracteriza por proporcionar un ambiente sistemático, muy ordenado, muy estético, muy simple y muy real. En estos ambientes cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo de los niños.

El aula Montessori integra edades agrupadas en períodos de 3 años, lo que promueve naturalmente la socialización, el respeto y la solidaridad.

b) Teoría psicogenética.

Esta teoría, relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica.

Piaget (1961) menciona que las diferentes formas de juego que se realizan a lo largo del desarrollo evolutivo de los niños, son el resultado directo de transformar las estructuras cognitivas. Así mismo, se tiene que, en el proceso de la asimilación y la acomodación, el juego relaciona a los niños con la realidad y su imaginación.

2.2.11. Aprendizaje de la matemática.

a) Definición.

El aprendizaje de las matemáticas es trascendental y más aún en la etapa de la niñez, aunque el aprendizaje nunca se detiene aun cuando un estudiante tenga la mayoría edad.

Monereo (2000) menciona que el aprendizaje, viene a ser proceso mediante el cual se logra comunicar y/o transmitir los conocimientos generales y específicos en la materia. Con esto lo que trata de decirnos es que el aprendizaje es el resultado de la situación netamente humana, porque gracias a esto podemos transmitir los conocimientos acumulados desde nuestra existencia.

Así mismo nos remitimos Díaz y Hernández (2000) a lo que indican que el aprendizaje y la enseñanza siempre corresponde a la adquisición de nuevos conocimientos, a través de contenidos y asimilación de nuevos significados al culminar el proceso de aprendizaje.

Lo que señalan estos autores es que el aprendizaje permitirá a cada niño interiorizar nuevos contenidos mediante el juego y con lo aprendido obtendrán nuevos significados y resultados como reflejo de la culminación de un proceso.

b) Estilos de aprendizaje de la matemática.

Según Pérez (2001) son el conjunto de características psicológicas, cognitivos, afectivos. Los rasgos cognitivos tienen que ver con la forma en que los estudiantes estructuran los contenidos, forman y utilizan conceptos, interpretan y resuelven los problemas, seleccionan medios de representación visual, auditivo, cenestésico y dice también que los rasgos afectivos se vinculan con las motivaciones y expectativas que

influyen en el aprendizaje, mientras que los rasgos fisiológicos relacionados con el estudiante.

En conclusión, el aprendizaje logrado dependerá de lo psicológico, cognitivo, afectivo y fisiológico del estudiante, porque según estas características enfrentaran el proceso de aprendizaje y también habrá que elegir el juego a aplicar según estos estilos para optimizar el aprendizaje.

c) Clasificación de los estilos de aprendizaje.

Las formas de aprendizaje son imprescindibles en un entorno de aprendizaje con juegos, por lo que nos remitimos a lo que dice Bixio (2001) sobre la clasificación de los estilos de aprendizaje, tales como:

- Activos, porque permiten buscar experiencias nuevas.
- Pragmáticos, porque permiten actuar rápidamente con mucha seguridad, nuevas ideas y proyectos.
- Reflexivos, porque anteponen reflexionar en conseguir nuevas y distintas experiencias.
- Teóricos, porque buscan la objetividad y racionalidad.

Finalmente, estos estilos de aprendizaje permiten al estudiante adaptarse bajo su propio estilo al desarrollo de sus cualidades matemáticas.

d) Tipos de aprendizaje.

El aprendizaje es primordial en la primera etapa formativa de los niños y estos deben de aplicados de manera correcta, porque influirán directamente en el desarrollo intelectual de los mismos.

Bixio (2001) precisa que existen los siguientes tipos de aprendizaje: El receptivo, por descubrimiento, repetitivo y el significativo.

Es así que, el aprendizaje receptivo le permite al niño comprender el contenido para poder representar, el aprendizaje repetitivo permite memorizar los contenidos y el aprendizaje significativo le permite al estudiante relacionar sus conocimientos previos con los nuevos recientemente adquiridos.

2.2.12. Papel del juego en la matemática.

Cuando se trata de discernir el papel que tienen los juegos en la enseñanza de las matemáticas, siempre saldrá relucir la libertad de aprender de forma espontánea, bajo reglas que imparten valores y experiencias educativas.

Según Méro (2001) el papel fundamental de los juegos en el aspecto educativo y enseñanza de las matemáticas son: Hacer que el juego sea una actividad espontánea y libre, producir placer y contemplación en su ejecución, producir lazos de amistad entre estudiantes y crea un nuevo orden a través de sus reglas.

Es entonces que podemos señalar que los juegos siempre han cruzado su camino con la matemática y entre los dos han conducido a crear nuevas formas de conocimiento y aprendizaje, participando de esta manera en la evolución de la sociedad.

2.2.13. La importancia del juego matemático.

La forma de aprendizaje es importante por lo que haciendo que el juego sea algo espontáneo y no impuesto es mucho más.

Según Fournier (2003) el juego tiene un carácter esencial de entretenimiento y esparcimiento o diversión. También se asume que el objetivo consiste en ayudar a desarrollar al niño, su mente y habilidades intelectuales.

Jorge et al. (2016) señalan que en la enseñanza se busca promover la motivación y buena actitud en el estudiante al trabajar con los juegos, logrando finalmente la adquisición de nuevos conocimientos y significados.

Entonces la importancia radica en que los juegos forjan una competencia vivencial y divertida entre estudiante, es entonces que es preciso reflexionar en la enseñanza de la matemática, en cuanto a métodos utilizados en clase, y procurar por la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje y la forma en que docentes y estudiantes acceden al conocimiento.

2.2.14. Valor pedagógico del juego matemático.

El valor pedagógico de los juegos matemáticos, consiste en lograr que la situación didáctica sea la construcción de nuevos conocimientos matemáticos que permitan desarrollarse de forma eficiente en las aulas.

Parra y Sáiz (2007) señalan algunas ventajas principales y son las siguientes: La motivación, interacción, comunicación, colaboración, autoaprendizaje de números, geometría y medición, entre otros, e induce al pensamiento individual y grupal.

2.2.15. Aportes del juego en la matemática.

Los aportes del juego en las matemáticas están siempre sobre las demás áreas, porque afectan de manera directa en la vida cotidiana de las personas, por ello según Pérez (2004) a través del juego, puesto que la capacidad de los estudiantes es muy

receptiva, ya sea cumpliendo sus obligaciones o disfrutando de algo vital como el juego, que sirve siempre para contribuyendo a lograr una mente sana.

Es decir, los juegos aportan en el aprendizaje de la matemática en adquirir la información mediante fuentes internas y o externas, así mismo aporta en la interpretación de los saberes obtenidos, en la organización de los saberes interpretados y finalmente su aporte fundamental consta en la comunicación de los saberes aprendidos mediante esta estrategia.

2.2.16. Tipos de juegos matemáticos.

En cuanto a los tipos de juegos matemáticos, podemos señalar que implicar tener en cuenta, la forma, el modo y estilo de aplicación en la enseñanza.

Los juegos son tipificados según Ontario, Gómez y Molina (2000) de la siguiente manera:

- Juegos matemáticos de Pre-instrucción, co-instrucción y post-instrucción.
- Juegos matemáticos de estrategias y conocimiento.
- Juegos matemáticos usando lápiz, papel, colores, calculadoras.
- Juegos matemáticos de numeraciones, series, conteo y adivinanza numéricos.
- Juegos matemáticos aritméticos, algebraicos, geométricos y lógicos.

Cada uno de estos tipos de juegos al ser aplicados en el aula permitirán al estudiante aprender las matemáticas, con nuevas experiencias y basados en el juego innato.

2.2.17. Juegos de conocimiento y estrategia.

Cuando se habla de conocimiento y estrategia como juego, es preciso indicar que, según Díaz y Hernández (2002) “Los juegos de conocimiento favorecen el aprendizaje de conocimientos específicos, la atención y habilidades cognitivas básicas. También son de mayor utilidad en la adquisición de la enseñanza de manera más activa, creativa que la formación tradicional” (p. 75).

Asimismo, según Díaz y Hernández (2002) que “los juegos de estrategia permiten poner en marcha procedimientos típicos para la resolución de problemas y del pensamiento matemático de alto nivel. También favorecen la actitud para abordar e intentar resolver los problemas” (p. 81).

Es decir que los juegos de estrategia perfeccionan del pensamiento y los de conocimiento mejoran las diversas habilidades cognitivas.

III. HIPÓTESIS

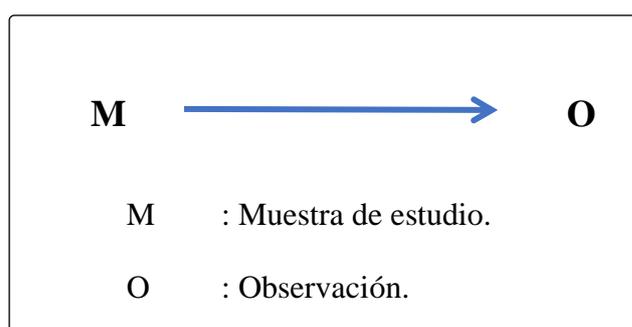
El estudio no considera las hipótesis.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

El diseño es la esquematización de cómo se desarrollará el proceso de recojo de información, en este caso, se utilizará el descriptivo simple, ya que el investigador solo identificará los aspectos observables de la variable de estudio. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El diseño de la investigación tendrá el siguiente esquema:



4.2. Población y muestra

La población de la presente investigación estuvo conformada por 5 secciones, cada sección conformado por 29 estudiantes, resultando un total de 140 niños de 5 años de edad de nivel inicial, pertenecientes a la de la I.E. Jardín Infantil N°123 Huaraz.

Cuadro 1. Población de estudiantes de la I.E. N° 123 Centenario Huaraz.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	NIÑOS	SECCIÓN	NUMERO
JARDÍN INFANTIL N° 123 CENTENARIO HUARAZ	5 años	A	29
	5 años	B	29
	5 años	C	29
	5 años	D	29
	5 años	E	24
TOTAL			140

Fuente: Nomina de matrícula del año 2019

Cuadro 2. La muestra de estudio estuvo conformada por 29 niños de 5 años de edad del aula Margaritas correspondientes de la I.E. Jardín Infantil N°123 Huaraz.

Muestra de estudio

EDAD	SECCIÓN	I.E. 123		NUMERO
		H	M	
5 AÑOS	D	15	14	29
TOTAL		29		

Fuente: Nomina de matrícula del año 2019

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Cuadro 3. Cuadro de operacionalización y variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Juego como estrategia	El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme. (Educere, 2002)	Estrategias	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza las estrategias de atención. - Aplica estrategias de construcción - Hace uso de la recuperación de saberes 	Ficha de observación
		Reglas	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza adecuadamente el tiempo. - Establece el número de participantes en sus juegos. - Establece el turno de participantes. - Recibe castigo o premios en función a la tarea desempeñada. 	
		Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza recursos y objetivos. - Hace uso de recursos estructurados. - Hace uso de recursos adquiridos. 	

Fuente: Elaboración propia

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En todo proceso investigativo es necesario la utilización de técnicas e instrumentos, ya que estos permiten registrar lo visualizado del fenómeno, de manera objetiva y sistematizada (Palomino et al, 2015).

En esta investigación se utilizó la técnica de la observación sistemática, la cual consistió en focalizar de manera rigurosa, detallada y analíticamente cada aspecto del hecho o fenómeno que se quiere estudiar.

La ficha de observación será el instrumento que se utilizó, el cual consistió de una serie de ítems que contiene todos los aspectos que se quieren evaluar de la variable de estudio (Ñaupas et al, 2015).

Todo instrumento debe cumplir dos requisitos indispensables para que la información sea relevante, por esto su validez, se realizó a través de juicio de expertos; y para la confiabilidad, se empleó el Alfa de Cronbach.

4.5. Plan de análisis

La información recopilada mediante la ficha de observación, se procedió con la tabulación de manera detallada y cuidadosa en el software Excel y el software estadístico SPSS V 25. Este programa logro organizar la información sobre la variable y las dimensiones de estudio. Cada uno de los resultados se representó en tablas y gráficos. Cada uno de estas tablas y gráficos fueron interpretado en base a los reportes según corresponda

4.6. Matriz de consistencia

Cuadro 4. Matriz de consistencia

TITULO	PROBLEMA	VARIABLES Y DIMENSIONES	OBJETIVOS	METODOLOGÍA
Caracterización del juego como estrategia aplicado en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123, Huaraz, 2019	¿Qué características del juego como estrategia son significativas en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123 Huaraz, 2019?	<p>Variable Caracterización del Juego como estrategia</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias - Reglas - Recurso 	<p>Objetivo general: Describir las características del juego como estrategia en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123 Huaraz, 2019</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar las características del juego en su dimensión estrategias en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123, Huaraz, 2019 - Identificar las características del juego en su dimensión reglas en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123, Huaraz, 2019 - Identificar las características del juego en su dimensión recursos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123, Huaraz, 2019 	<p>Tipo de Investigación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuantitativa. <p>Nivel de la Investigación,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descriptivo simple. <p>Diseño descriptivo simple y tuvo el siguiente esquema:</p> $M \longrightarrow O$ <p>M: Muestra O: Observación</p> <p>Población: conformada por 140 niños y niñas de 5 años.</p> <p>Muestra: Compuesta por 29 niños, del aula “D” Margaritas.</p> <p>Técnica: Observación sistemática. Instrumento: Ficha de observación.</p>

Fuente: Elaboración propia

4.7. Principios éticos

En el estudio se practicó los siguientes principios éticos, los cuales estuvieron enmarcados dentro de las políticas de la (ULADECH, 2020).

Protección a las personas, este principio permitió que todas las personas participantes en el estudio tuvieran una protección y respeto su dignidad humana, así como también a su identidad y su diversidad del cual proviene, además de asegurarle confidencialidad y privacidad que tienen como derecho.

La justicia, este principio durante toda la etapa de la investigación busco tener un juicio razonable y ponderable, para tomar las precauciones necesarias para asegurarse de dar equidad y justicia a todos los niños que participaron en la investigación.

Integridad científica, con este principio se buscó que el investigador aplique los correctos procedimientos en la práctica de la ciencia, tanto como la honestidad, transparencia, justicia y responsabilidad durante el desarrollo de la presente investigación.

Consentimiento informado y expreso, con este principio se buscó tener la manifestación de voluntaria, informada, libre, inequívoca y específica de los participantes en la presente investigación.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

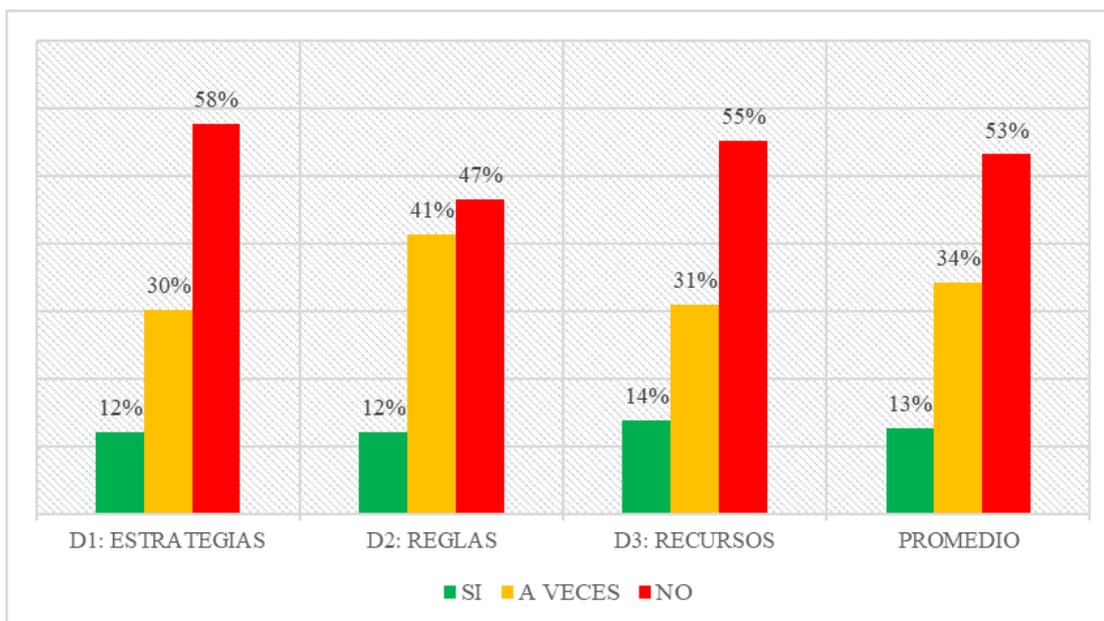
5.1.1. Resultados de la variable Juego como estrategia.

Tabla 1. Resultados de la variable Juego como estrategia en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123.

DIMENSIONES	SI		A VECES		NO		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
D1: ESTRATEGIAS	4	12%	9	30%	17	58%	29	100%
D2: REGLAS	4	12%	12	41%	14	47%	29	100%
D3: RECURSOS	4	14%	9	31%	16	55%	29	100%
PROMEDIO	4	13%	10	34%	15	53%	29	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 5 años.

Gráfico 1. Resultados de la variable Juego como estrategia en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123.



Fuente: Elaboración propia.

Descripción:

En la tabla 1 y el Grafico 1, con respecto a la variable del estudio juego como estrategia en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123, Huaraz ,2019 se obtiene los siguientes resultados:

En el ítem 01, dimensión estrategias, el valor del criterio SI es un 12% (4); para el criterio A VECES un 30% (9) y para el criterio NO se ubica un 58% (17).

En el ítem 02, dimensión reglas, el valor del criterio SI es un 12% (4); para el criterio A VECES un 41% (12) y para el criterio NO se ubica un 47% (14).

En el ítem 03, dimensión recursos, el valor del criterio SI es un 14% (4); para el criterio A VECES un 31% (9) y para el criterio NO se ubica un 55% (16).

En el ítem promedio; el valor del criterio SI es un 13% (4); para el criterio A VECES un 34% (10) y para el criterio NO se ubica un 53% (15).

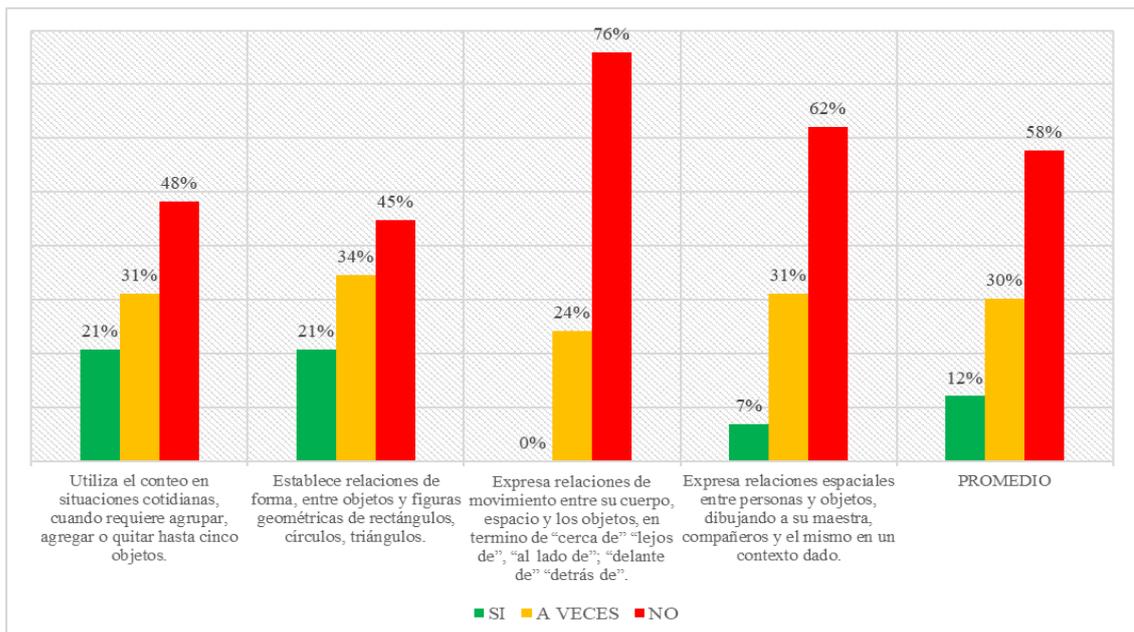
5.1.2. Resultados de la dimensión estrategias.

Tabla 2. Resultados de la dimensión estrategia del juego en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123.

D1: ESTRATEGIAS	SI		A VECES		NO		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Utiliza el conteo en situaciones cotidianas, cuando requiere agrupar, agregar o quitar hasta cinco objetos.	6	21%	9	31%	14	48%	29	100%
Establece relaciones de forma, entre objetos y figuras geométricas de rectángulos, círculos, triángulos.	6	21%	10	34%	13	45%	29	100%
Expresa relaciones de movimiento entre su cuerpo, espacio y los objetos, en termino de “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “delante de” “detrás de”.	0	0%	7	24%	22	76%	29	100%
Expresa relaciones espaciales entre personas y objetos, dibujando a su maestra, compañeros y el mismo en un contexto dado.	2	7%	9	31%	18	62%	29	100%
PROMEDIO	4	12%	9	30%	17	58%	29	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 5 años.

Gráfico 2. Resultados de la dimensión estrategia del juego en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123



Fuente: Elaboración propia.

Descripción:

En la tabla 2 y el Grafico 2, con respecto a la dimensión estrategia de los juegos como estrategia en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E.

Jardín Infantil N°123. se obtiene los siguientes resultados:

En el ítem 01; el valor del criterio SI es un 21% (6); para el criterio A VECES un 31% (9) y para el criterio NO se ubica un 48% (14).

En el ítem 02; el valor del criterio SI es un 21% (6); para el criterio A VECES un 34% (10) y para el criterio NO se ubica un 45% (13).

En el ítem 03; el valor del criterio SI es un 0% (0); para el criterio A VECES un 24% (7) y para el criterio NO se ubica un 76% (22).

En el ítem 04; el valor del criterio SI es un 7% (2); para el criterio A VECES un 31% (9) y para el criterio NO se ubica un 62% (18).

En el ítem promedio; el valor del criterio SI es un 12% (4); para el criterio A VECES un 30% (9) y para el criterio NO se ubica un 58% (17).

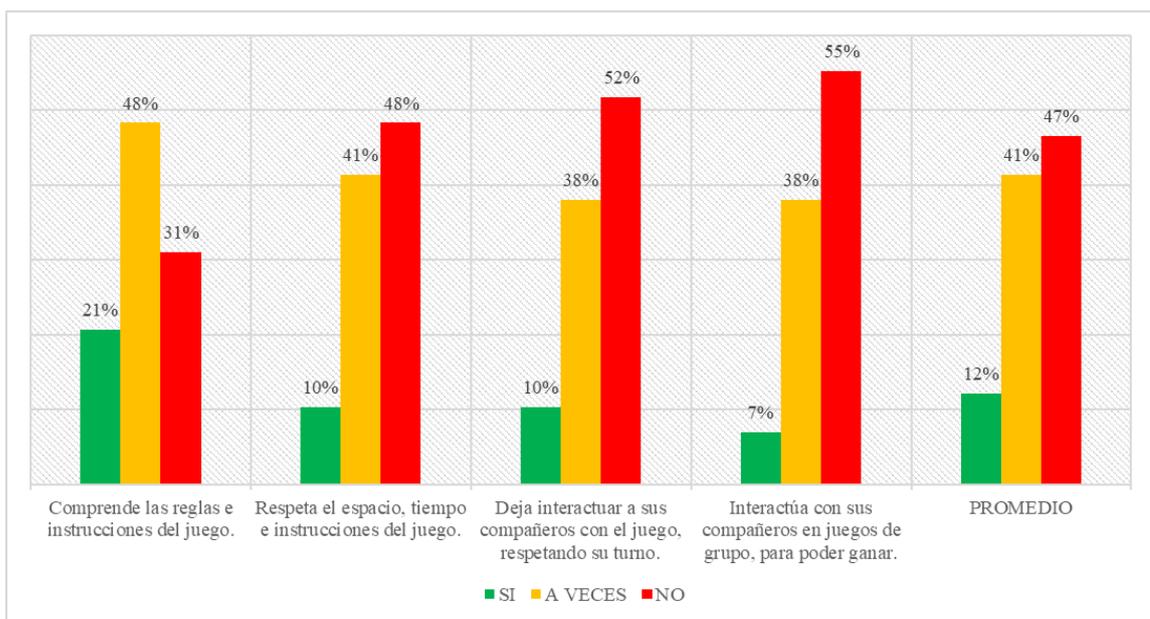
5.1.3. Resultados de la dimensión reglas.

Tabla 3. Resultados de la dimensión reglas del juego en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123.

D2: REGLAS	SI		A VECES		NO		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Comprende las reglas e instrucciones del juego.	6	21%	14	48%	9	31%	29	100%
Respeto el espacio, tiempo e instrucciones del juego.	3	10%	12	41%	14	48%	29	100%
Deja interactuar a sus compañeros con el juego, respetando su turno.	3	10%	11	38%	15	52%	29	100%
Interactúa con sus compañeros en juegos de grupo, para poder ganar.	2	7%	11	38%	16	55%	29	100%
PROMEDIO	4	12%	12	41%	14	47%	29	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 5 años.

Gráfico 3. Resultados de la dimensión reglas del juego en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123



Fuente: Elaboración propia.

Descripción:

En la tabla 3 y el Grafico 3, con respecto a la dimensión reglas del juego en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123. se obtiene los siguientes resultados:

En el ítem 01; el valor del criterio SI es un 21% (6); para el criterio A VECES un 48% (14) y para el criterio NO se ubica un 31% (9).

En el ítem 02; el valor del criterio SI es un 10% (3); para el criterio A VECES un 41% (12) y para el criterio NO se ubica un 48% (14).

En el ítem 03; el valor del criterio SI es un 10% (3); para el criterio A VECES un 38% (11) y para el criterio NO se ubica un 52% (15).

En el ítem 04; el valor del criterio SI es un 7% (2); para el criterio A VECES un 38% (11) y para el criterio NO se ubica un 55% (16).

En el ítem promedio; el valor del criterio SI es un 12% (4); para el criterio A VECES un 41% (12) y para el criterio NO se ubica un 47% (14).

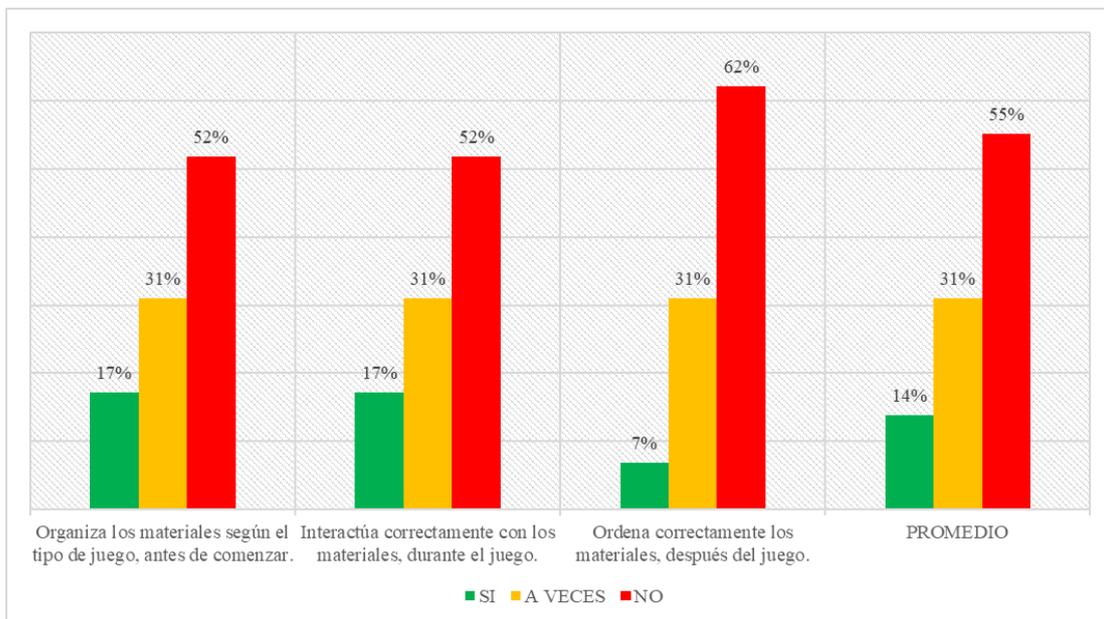
5.1.4. Resultados de la dimensión recursos.

Tabla 4. Resultados de la dimensión recursos del juego en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123.

D3: RECURSOS	SI		A VECES		NO		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Organiza los materiales según el tipo de juego, antes de comenzar.	5	17%	9	31%	15	52%	29	100%
Interactúa correctamente con los materiales, durante el juego.	5	17%	9	31%	15	52%	29	100%
Ordena correctamente los materiales, después del juego.	2	7%	9	31%	18	62%	29	100%
D3: RECURSOS	4	14%	9	31%	16	55%	29	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 5 años.

Gráfico 4. Resultados de la dimensión recursos del juego en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123.



Fuente: Elaboración propia.

Descripción:

En la tabla 4 y el Grafico 4, con respecto a la dimensión recursos del juego en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123. se obtiene los siguientes resultados:

En el ítem 01; el valor del criterio SI es un 17% (5); para el criterio A VECES un 31% (9) y para el criterio NO se ubica un 52% (15).

En el ítem 02; el valor del criterio SI es un 17% (5); para el criterio A VECES un 31% (9) y para el criterio NO se ubica un 52% (15).

En el ítem 03; el valor del criterio SI es un 7% (2); para el criterio A VECES un 31% (9) y para el criterio NO se ubica un 62% (18).

En el ítem promedio; el valor del criterio SI es un 14% (4); para el criterio A VECES un 31% (9) y para el criterio NO se ubica un 55% (16).

5.2. Análisis de resultados

El objetivo general de la investigación: Describir las características del juego como estrategia en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123 Huaraz, 2019, con base en ello, se suministró el instrumento y los resultados fueron: En la tabla 1 y el Grafico 1, se encontró que el 13% (4) de los niños SI han logrado desarrollar el juego como estrategia de aprendizaje en el área de matemática. Mientras que el 34% (10) de los niños A VECES muestran haber logrado desarrollar el juego como estrategia de aprendizaje en el área de matemática. Finalmente, el 53% (15) de los niños NO han logrado desarrollar el juego como estrategia de aprendizaje en el área de matemática.

Sobre este tema, Puchaicela (2018) en su tesis “El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica Miguel Riofrío ciudad de Loja, periodo 2017 – 2018”, encontró que los estudiantes tienen dificultades en aprender la multiplicación y la división porque el maestro no utilizaba el juego como una estrategia didáctica, haciendo que esto no sea significativa y divertida, porque de 27 estudiantes, 20 de ellos que corresponden al 74% afirman que el docente no utiliza estrategias didácticas para enseñarles a multiplicar y dividir; mientras que siete de ellos que equivalen al 26% expresan que el docente si utiliza estrategias didácticas, logrando llegar a la conclusión, que el juego como estrategia didáctica si ayuda a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de las operaciones de multiplicación y división.

También Díaz (2002) menciona que el juego tiene las características de ser libre y espontanea, ordenado, promueve autoaprendizaje, permite hacer realidad las

fantasías, se expresa en un espacio y tiempo determinado, finalmente puede lograr el desarrollo individual y social del niño.

Estos resultados obtenidos en la investigación y según las teorías descritas se evidencia que la mayoría de niños y niñas de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123, no ha logrado desarrollar las capacidades básicas que todo niño de esa edad debería de tener en el área de matemática, siendo este problema las consecuencias de no usar estrategias que promuevan el aprendizaje matemático basado en el juego como estrategia.

Con respecto al objetivo específico 1: Identificar las características del juego en su dimensión estrategias en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123, Huaraz, 2019; En la tabla 2 y el Grafico 2, se encontró que el 12% (4) de los niños muestran SI haber desarrollado características del juego en su dimensión estrategias mediante el conteo en situaciones cotidianas, establecimiento de relaciones de forma entre objetos y figuras, establecimiento de relaciones de movimiento entre su cuerpo, espacio y los objetos. Mientras que el 30% (9) de los niños A VECES muestran haber desarrollado las características del juego en su dimensión estrategias mediante el conteo en situaciones cotidianas, establecimiento de relaciones de forma entre objetos y figuras, establecimiento de relaciones de movimiento entre su cuerpo, espacio y los objetos. Finalmente, el 58% (17) de los niños muestran SI haber desarrollado las características del juego en su dimensión estrategias mediante el conteo en situaciones cotidianas, establecimiento de relaciones de forma entre objetos y figuras, establecimiento de relaciones de movimiento entre su cuerpo, espacio y los objetos.

Sobre este objetivo, Gutiérrez (2018) en su tesis “El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la Institución Educativa John f. Kennedy”, obtuvo en sus resultados que la mayoría de los estudiantes respondieron que A VECES (79%) se aplica juegos en su metodología de enseñanza, El 11% de los niños respondieron que NO se aplica juegos en el salón durante su enseñanza y el 10% de los niños respondieron que la maestra SI realiza juegos con ellos y sus compañeros en el salón de clases.

Además, según los estudios y teorías planteadas por MINEDU (2016) los niños de su edad ya deberían de saber contar, agrupar, relacionar objetos con figuras geométricas, Relacionar movimientos y relacionar espacialmente objetos con respecto a su cuerpo, tal como indica en el Programa curricular de Educación Inicial.

Entonces, los resultados de esta investigación, de los antecedentes y según las teorías encontramos, que los niños NO han logrado desarrollar satisfactoriamente las capacidades esperadas del área de matemática en los estudiantes de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123. Tal como ya se dijo en el análisis de la variable, se observa que en el Jardín Infantil no utilizan adecuadamente el juego como estrategia para la enseñanza aprendizaje respecto al área de matemática, en sus capacidades de conteo en situaciones cotidianas, relación de forma entre objetos y figuras, relación de movimiento entre su cuerpo, espacio y los objetos.

Con respecto al objetivo específico 2: Identificar las características del juego en su dimensión reglas en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123, Huaraz, 2019. En la tabla 3 y el Grafico 3, se encontró que el 12% (4) de los niños SI haber desarrollado las características del juego en su

dimensión reglas, mediante el respeto e interacción con sus compañeros durante el juego. Mientras que el 41% (12) de los niños A VECES muestran haber desarrollado las características del juego en su dimensión reglas, mediante el respeto e interacción con sus compañeros durante el juego. Finalmente, el 47% (14) de los niños muestran no haber desarrollado las características del juego en su dimensión reglas, mediante el respeto e interacción con sus compañeros durante el juego.

Al respecto Olivares (2015) en su tesis "El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura", obtuvo como resultado que la habilidad de escuchar es solo el 3.125% casi nunca presta atención cuando sus compañeros participan en clase, mientras que el 62.5% muestra la adquisición de dicha conducta. Asimismo, el 93.75% muestra que los estudiantes siempre miran con atención a la docente cuando ella da las indicaciones, situación que se evidencia desde la aplicación del primer juego trabajado.

Entonces, con respecto a la dimensión reglas, los resultados demuestran que aún no se ha logrado desarrollar satisfactoriamente, esto debido a que la gran mayoría de los niños no comprende ni respetan las normas e instrucciones durante el desarrollo del juego, no respetan los tiempos, ni los espacios, no respetan sus turnos, no dejan interactuar a sus compañeros y finalmente no interactúan entre ellos durante en juego. Porque a esta edad se espera que los niños a la edad de 5 años tengan la capacidad de ser disciplinados y comprendan lo que se les dice y se les pide, así como colaborar con sus compañeros en juegos grupales.

Con respecto al objetivo específico 3: Identificar las características del juego en su dimensión recursos en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5

años de la I.E. Jardín Infantil N°123, Huaraz, 2019. En la tabla 4 y el Grafico 4, se encontró que el 14% (4) de los niños muestran SI haber desarrollado las características del juego en su dimensión recursos, mediante la capacidad de organizar y utilizar los recursos según el tipo de juego, ya sea antes, durante o después. Mientras que el 31% (9) de los niños muestran A VECES haber desarrollado las características del juego en su dimensión recursos, mediante la capacidad de organizar y utilizar los recursos según el tipo de juego, ya sea antes, durante o después. Finalmente, el 55% (16) muestran NO haber desarrollado las características del juego en su dimensión recursos, mediante la capacidad de organizar y utilizar los recursos según el tipo de juego, ya sea antes, durante o después.

Al respecto Olivares (2015) en su tesis "El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura", encontró como resultado que la habilidad de compartir muestra una mejora, donde el 96.875% comparte sus materiales con sus compañeros y el 87.5% mantiene una buena relación con sus compañeros, sin embargo, el 3.125% aun presentan una constancia de siempre en la adquisición de dichas conductas.

Así mismo, Liconá (2000) en su estudio "la importancia de los recursos materiales en el juego simbólico" realizado en colaboración con la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán de Honduras, menciona que el juego le permite a los niños tener contacto con los recursos materiales y que estos le ofrecen la conduce al niño a potenciar sus habilidades, destrezas, aptitudes y conductas.

Entonces, basándose en los resultados de esta investigación, los antecedentes y las teorías, encontramos que la gran mayoría de los niños aún no han desarrollado las

características del juego en su dimensión recursos, mediante la capacidad de organizar y utilizar los recursos según el tipo de juego, ya sea antes, durante o después. Porque a esta edad los niños ya comprenden el significado de trabajar con los materiales necesarios en una actividad en concreto y también ya entienden la importancia de tenerlos organizado todo el tiempo para encontrarlos fácilmente para la siguiente actividad.

VI. CONCLUSIONES

El uso del juego como estrategia en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123 no son alentadoras, porque los resultados indican que SI 13% (4), A veces el 34% (10) y NO el 53% (15) de los niños han logrado desarrollar del juego como estrategia de aprendizaje en el área de matemática. Quedando demostrado, que, al no usar el juego como estrategia, se pierde la oportunidad de enseñar a los estudiantes a construir sus propios conocimientos a base de la exploración, la experimentación o la curiosidad, siendo estos procesos claves para lograr en los estudiantes un aprendizaje real y significativo.

El desarrollo de la dimensión estrategias en los estudiantes de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123 no son la esperadas, porque los resultados indican que SI el 12% (4), A veces 30% (9) y NO el 58% (17) de los niños han logrado desarrollar el juego en su dimensión estrategias mediante el conteo en situaciones cotidianas, establecimiento de relaciones de forma entre objetos y figuras, establecimiento de relaciones de movimiento entre su cuerpo, espacio y los objetos.

El desarrollo de la dimensión reglas en los estudiantes de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123 no son la esperadas, porque los resultados indican que el 12% (4), A VECES el 41% (12) y NO el 47% (14) de los niños han logrado desarrollar las características del juego en su dimensión reglas, mediante el respeto e interacción con sus compañeros durante el juego. Esto debido a que la gran mayoría de los niños no comprende ni respeta las normas e instrucción del juego, no respetan los tiempos, los espacios, los turnos, y no interactúan entre ellos durante en juego para lograr ganarlo en juegos de grupo.

El desarrollo de la dimensión recursos en los estudiantes de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N° 123 no son la esperadas, porque los resultados indican que SI el 14% (4), A VECES el 31% (9) y NO el 55% (16) de los niños han logrado desarrollar las características del juego en su dimensión recursos, mediante la capacidad de organizar y utilizar los recursos según el tipo de juego, ya sea antes, durante o después.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

A los directivos de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, se recomienda promover la aplicación del juego como estrategia para aprender las matemáticas. Esto porque ha sido demostrado por muchas teorías, que los juegos si se aplican correctamente ayudaran a los niños a aprender desde su experiencia innata desarrollos sus capacidades.

A los docentes de la I.E. Jardín Infantil N° 123, Huaraz, se les recomienda implementar en el aula juegos y actividades matemáticos para que los niños desarrollen sus capacidades y así explotar al máximo las características del juego como estrategia de aprendizaje.

Se recomienda a la docente de aula de 5 años de I.E. Jardín Infantil N° 123 capacitarse e investigar sobre el juego en la enseñanza y pueda utilizar como estrategia en sus clases del área de matemáticas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en sus estudiantes.

A sí mismo, a la universidad Uladech se recomienda que los trabajos de investigación sean incluidos en el repositorio de la universidad, para conocimientos de los interesados en mejorar la calidad de la educación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Allvé, J. (2003). *Juegos de ingenio* (2ª. Edición ed.). México, D.F.: Editorial Parragón S.A.
- Artigue, M. D. (2000). *Ingeniería didáctica en educación matemática*. Bogotá: Grupo Editorial Iberoamericano.
- Bautista Vallejo, J. (2004). *El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas*. Granada: Editorial Adhara.
- Bixio, C. (2001). *Enseñar a aprender, enseñanza y aprendizaje*. Buenos Aires: Editorial Homo Sapiens.
- Bolivar, V. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo sociomotriz en estudiantes del grado tercero de la institución educativa anza* (Universidad Católica De Oriente). Recuperado de <http://repositorio.uco.edu.co/bitstream/handle/123456789/201/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bruner, J. (1977). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Usa. Obtenido de <http://educamosjuntos.univalle.edu.co/descargables/Juegopensamientolenguaje.pdf>
- Buenaventura, N. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar* [UNIVERSIDAD DEL TOLIMA]. [http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo de Grado - Maria Ospina versión aprobada.pdf](http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20versión%20aprobada.pdf)

Burgelman, R. A. (2002) *Strategy is Destiny: How strategy-making shapes a company's future*, New York: The Free Press, 2002.

Contreras, A. G., & Venturo, H. R. (2002). El Juego Como Estrategia Didáctica Para El Aprendizaje Del Patrimonio Cultural. *Ministerio de cultura del Perú*, 5. [https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El juego como estrategia didactica.pdf](https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf)

Delgado, I. (2011). *El juego Infantil su metodología*. Madrid, España: Ediciones Paraninfo. Obtenido de <http://books.google.com.gt/books?id=sjidLgWM98C&pg=PA313&dq=Londono%20C3%B1o++juegoseducativos&hl=es19&sa=X&ei=XO0iUZrVEo6C8ATCq4GoBw&ved=0CCsQ6AEwAA#v=onepage&q=Londono%20C3%B1o%20%20juegos%20educativos&f=false>

Díaz, B. F., & Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje lúdico y significativo*. Santa Fe de Bogotá: McGraw-Hill.

Díaz, B. (2006). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación Constructivista* (Segunda ed.). México.: McGraw Hil.

Fournier, J.-L. (2003). *Aritmética Aplicada e Impertinente: Juegos Matemáticos*. Barcelona: Editorial Gedisa.

García, S. P. A. (2013). *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*. Guatemala: Universidad Rafael Landívar. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Garcia-Petrona.pdf>

González, P. M. (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*. Cartagena: UNIVERSIDAD DE CARTAGENA (CREAD). Obtenido de [http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TE SIS%20DE%20GRADO.pdf](http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TE%20SIS%20DE%20GRADO.pdf)

Gutiérrez (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John F. Kennedy* (Universidad Santo Tomás) [https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16190/2019yohemislon do%C3%B1osindyperezmariavalerio.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16190/2019yohemislon%20do%C3%B1osindyperezmariavalerio.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Gutton, P. (2002). *El juego de los niños*. Barcelona: Editorial Hogar del libro Edición original de 1973.

Hambrick, D.C. & Fredrickson, J.W. (2001). Are you sure you have a strategy? *Academy of Management Executive*, 2001, Vol. 15, No. 4.

Hernández, S. R., Fernández, C. C. y Baptista, L. M. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ª ed.). México: Mc Graw Hill.

Huaracha O. M. (2015). *Aplicación de juegos matemáticos para mejorar la capacidad de resolución de problemas aditivos en estudiantes de segundo grado de educación primaria de la I.E. Ignacio Merino* (Universidad de Piura). Recuperado de <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/3156>

- Huizinga, J. (2005). *Homo Ludens*. Madrid: Grupo Anaya Comercial.
- Johan, H. (1972-1945): Ideal Caballeresco, juego y cultura. *En Revista Casa del Tiempo*, Vol. I Época IV, Número 9
- Jorge, A. Z. H., Humberto, C. T., & Heiller, G. Z. (2016). El juego como *una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas*. *Sophia*, 12, 10.
- Lachi, J. R. A. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años* (Universidad San Ignacio De Loyola). Recuperado de <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/2063>
- Leyva, G. A. M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Colombia: Programa Licenciatura Pedagogía Infantil*. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf;jsessionid=0524D446FB64181C402C53EA28784AE2?sequence=1>
- Licon, V. A. (2000). La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 14, 13-21. https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/45502/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Méro, L. (2001). *Los Azares De La Razón: Fragilidad Humana, Cálculos Morales Y Teoría De Juegos*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Ministerio de Educación del Perú. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*. Recuperado de:

<http://www.perueduca.pe/recursosedu/c-documentos-curriculares/el-juego-simbolico-en-la-hora-del-juego.pdf>

Ministerio de educación. (2016). *Educación Básica Regular. Programa curricular de Educación Inicial* (Primera Ed). Dirección de imprenta.

Monereo, C. (2000). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje* (Sexta edición ed.). Barcelona: Editorial Síntesis.

Morales, P (2012). *Elaboración de Material Didáctico*. Red Tercer Milenio.

Tlalnepantla. México. Recuperado de:

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=123992&pid=S1652-6776201700010001100012&lng=es

Moya, A (2010). *Recursos Didácticos en la Enseñanza. Innovación y Experiencias Educativas*. Gran España. Recuperado de:

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=123991&pid=S1652-6776201700010001100011&lng=es

Ñaupas, P. H., Mejía, M. E., Novoa Ramírez, E. y Villagómez Páucar, A. (2014).

Metodología de la investigación. Cuantitativa – cualitativa y redacción de las tesis. (4ª) Bogotá: U

Olivares, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de*

habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución

Educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura. Obtenido de

https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1

Ontoria, A. G., & A., M. (2000). Potenciar La Capacidad De Aprender Y Pensar con juegos. Madrid: Editorial Narcea.

Oyola, C. C. (2017). Aplicación de juegos lúdicos bajo el aprendizaje *significativo utilizando material concreto para la mejora del rendimiento escolar en el área de matemática de los alumnos del 5° "b" de primaria de la i.e. "republica argentina" en el Distrito de nuevo Chim. Chimbote: Universidad Catolica los Angeles de Chimbote*. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5288/JUEGOS_LUDICOS_MATERIAL_CONCRETO_OYOLA_CASTRO_CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Parra, C., & Sáiz. (2007). *Iniciación al estudio de la teoría de las situaciones didácticas* (Vol. Original 1988). Buenos Aires: Libros del Zorzal.

Pérez C., M. L. (2001). *El aprendizaje escolar desde el punto de vista del alumno: los estilos de aprendizajes lúdicos* (Vol. II). Madrid: Alianza editorial.

Pérez, N. J. (2004). *Clasificación de los juegos* (XII ed.). Madrid: Editorial Pearson.

Piaget, J. (1961). La formación del símbolo en el niño. Ciudad de México, México:

Puchaicela, C. D. I. (2018). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica "Miguel Riofrío" ciudad de Loja, periodo 2017-2018* (Universidad Nacional De Loja). Retrieved from <http://192.188.49.17/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS DANIA PUCHAICELA.pdf>

- Romera, E. (2008) *Diez Ideas Clave: Disciplina y Gestión de la Convivencia*.
España: Grao.
- Tuni, P., L., & Ccayahuallpa, P. E. (2017). *El Juego Y Su Influencia En El Aprendizaje En Estudiantes De 5 Años De La I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis-Cusco*. 66. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/4431>
- ULADECH. (2016). Código de ética para la investigación. Recuperado el 06 de Noviembre de 2018, de CÓDIGO DE ÉTICA PARA LA INVESTIGACIÓN: https://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03002/documentos/GCORP-085_1.pdf
- Universidad Complutense de Madrid. (2016). *Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista*. Madrid, España. Recuperado el 1 de Junio de 2019, de <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.XPkkgohKjIU>
- UMC. (2018). Resultados PISA 2018. Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. <http://umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2018/>
- Valentín, R. S. M. (2017). *Estrategias lúdicas basado en el enfoque sociocognitivo para el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños de cuatro años en la Iep Nuestra Señora del Sagrado Corazón de Jesús, Huaraz – 2016* (Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote). Retrieved from <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/2180>
- Vejarano, A. S. E. (2018). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa*

Particular Mi Vallejito del distrito de Florencia de Mora 2018. Trujillo:
Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Obtenido de
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5663>

Visconde, R. J. M. E. (2018). *Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de matemática de la I.E. niño Jesús de Praga N° 1538 distrito de Huarney - Ancash-2016* (Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote). Retrieved from
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4442>

Vigotsky, L. (1966): *Pensamiento y Lenguaje. Edit. Revolucionaria*, La Habana.

Yauri, R. J. L. (2018). *Uso del juego didáctico como estrategia para el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Machcas N° 086, Chavín de Huantar – Huari, 2018.* Chavin de Huantar: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Obtenido de
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5677>

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa:
- 1.2. Nivel.....
- 1.3. Nombre y apellidos.....
- 1.4. Edad: sección:
- 1.5. Fecha de la aplicación de la evaluación.....

II. INSTRUCCIONES:

El presente instrumento permitirá describir las características del juego como estrategia aplicado en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123 Huaraz, 2019.

Sí	2
A VECES	1
No	0

N°	ÍTEMS	CRITERIOS		
		NO	A VECES	SI
	Dimensión: Estrategias			
01	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas, cuando requiere agrupar, agregar o quitar hasta cinco objetos.			
02	Establece relaciones de forma, entre objetos y figuras geométricas de rectángulos, círculos, triángulos.			
03	Expresa relaciones de movimiento entre su cuerpo, espacio y los objetos, en termino de “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “delante de” “detrás de”.			
04	Expresa relaciones espaciales entre personas y objetos, dibujando a su maestra, compañeros y el mismo en un contexto dado.			
	Dimensión: Reglas			
05	Comprende las reglas e instrucciones del juego.			
06	Respeto el espacio, tiempo e instrucciones del juego.			
07	Deja interactuar a sus compañeros con el juego, respetando su turno.			
08	Interactúa con sus compañeros en juegos de grupo, para poder ganar.			
	Dimensión: Recursos			
09	Organiza los materiales según el tipo de juego, antes de comenzar.			
10	Interactúa correctamente con los materiales, durante el juego.			
11	Ordena correctamente los materiales, después del juego.			

Anexo 02: Ficha de validación por expertos.



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO
SOBRE CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA APLICADO EN EL
APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE										
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL										
TÍTULO: "CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA APLICADO EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. JARDÍN INFANTIL N°123 HUARAZ, 2019"										
AUTORA: VARELA GARRO VILMA										
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS										
ORDEN	PREGUNTA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION: ESTRATEGIAS										
1	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas, cuando quiere agrupar, agregar o quitar hasta cinco objetos.	✓			✓	✓			✓	
2	Establece relaciones de forma, entre objetos y figuras geométricas de rectángulos, círculos y triángulos.	✓			✓	✓			✓	
3	Expresa relaciones de movimiento entre su cuerpo, el espacio y los objetos, en términos de "cerca de" "lejos de", "al lado de", "delante de" "detrás de".	✓			✓	✓			✓	
4	Expresa relaciones espaciales entre personas y objetos dibujando a su maestra, compañeros y el mismo en un contexto dado.	✓			✓	✓			✓	
DIMENSIÓN: REGLAS										
5	Comprende las reglas e instrucciones del juego.	✓			✓	✓			✓	
6	Respeto el espacio, tiempo e instrucciones del juego.	✓			✓	✓			✓	
7	Deja interactuar a sus compañeros con el juego, respetando su turno.	✓			✓	✓			✓	
8	Interactúa con sus compañeros en los juegos de grupo.	✓			✓	✓			✓	
DIMENSION: RECURSOS										
13	Organiza los materiales según el tipo de juego, antes de comenzar.	✓			✓	✓			✓	
14	Interactúa correctamente con los materiales, durante el juego.	✓			✓	✓			✓	
15	Ordena correctamente los materiales, después del juego.	✓			✓	✓			✓	
VALORIZACION GLOBAL						1	2	3	4	5 ✓
Si el instrumento es adecuado elaborado para aplicar Alos estudiantes										
COMENTARIO						El instrumento es pertinente.				

Firma y post Firma

LE. JARDIN INFANTIL N° 123
CENTENARIO - INDEP. HUARAZ
[Firma]
Susy Verónica Espinoza Díaz
DOCENTE



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO
 SOBRE CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA APLICADO EN EL
 APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL

TÍTULO:

“CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA APLICADO EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. JARDÍN INFANTIL N°123 HUARAZ, 2019”

AUTORA: VARELA GARRO VILMA

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

ORDEN	PREGUNTA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
DIMENSION: ESTRATEGIAS									
1	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas, cuando quiere agrupar, agregar o quitar hasta cinco objetos.	✓			✓	✓			✓
2	Establece relaciones de forma, entre objetos y figuras geométricas de rectángulos, círculos y triángulos.	✓			✓	✓			✓
3	Expresa relaciones de movimiento entre su cuerpo, el espacio y los objetos, en términos de “cerca de” “lejos de”, “al lado de”, “delante de” “detrás de”.	✓			✓	✓			✓
4	Expresa relaciones espaciales entre personas y objetos dibujando a su maestra, compañeros y el mismo en un contexto dado.	✓			✓	✓			✓
DIMENSIÓN: REGLAS									
5	Comprende las reglas e instrucciones del juego.	✓			✓	✓			✓
6	Respeto el espacio, tiempo e instrucciones del juego.	✓			✓	✓			✓
7	Deja interactuar a sus compañeros con el juego, respetando su turno.	✓			✓	✓			✓
8	Interactúa con sus compañeros en los juegos de grupo.	✓			✓	✓			✓
DIMENSION: RECURSOS									
13	Organiza los materiales según el tipo de juego, antes de comenzar.	✓			✓	✓			✓
14	Interactúa correctamente con los materiales, durante el juego.	✓			✓	✓			✓
15	Ordena correctamente los materiales, después del juego.	✓			✓	✓			✓

VALORIZACION GLOBAL

Si el instrumento es adecuado elaborado para aplicar A los estudiantes

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

COMENTARIO

EL instrumento es pertinente.



[Signature]
 Dra. Johanna J. Rivera Alvarado
 DIRECTORA (a)
 I. E. N.° 450 - Sequespampa

Anexo 03: Base de datos.

N°	D1: ESTRATEGIAS												SUB TOTAL	D2: ESTRATEGIAS												SUB TOTAL	D2: ES TRATEGIAS									SUB TOTAL	TOTAL			
	P1			P2			P3			P4				P5			P6			P7			P8				P9			P10			P11							
	SI	A VEC	NO	SI	A VEC	NO	SI	A VEC	NO	SI	A VEC	NO		SI	A VEC	NO	SI	A VEC	NO	SI	A VEC	NO	SI	A VEC	NO		SI	A VEC	NO	SI	A VEC	NO	SI	A VEC	NO					
1			0			0			0			0	4			1			0			0			0	4				0			0	3	11					
2		1			1	0			0			1	4			1			1			1			0	4		1			1			0	3	11				
3			0			0			0			0	4				0		0			0			0	4			0		0			0	3	11				
4	2			2					0			0	4	2			1			1			1			4		1			1			1	3	11				
5			0			0			0			0	4			1			0			0			0	4			0		0			0	3	11				
6			0			0			0			0	4			1			1			0			0	4			0		0			0	3	11				
7		1			1				1			1	4			1			1			1			1	4		1			1			1	3	11				
8			0			0			0			0	4				0		0			0			0	4			0		0			0	3	11				
9	2			2					1			0	4	2			2			2			2			4	2			2			2			0	3	11		
10	2			2					1			0	4	2			1			1			1			4	2			2			0			0	3	11		
11		1			1				1			1	4			1			1			1			1	4		1			1			1			3	11		
12			0			0			0			0	4				0		0			0			0	4			0		0			0			0	3	11	
13			0			0			0			0	4				0		0			0			0	4			0		0			0			0	3	11	
14	2			2					0			1	4	2				0		1			1			4	2			2			2			2			3	11
15		1			1				0			1	4			1			1			1			1	4		1			1			1			3	11		
16			0			0			0			0	4				0		0			0			0	4			0		0			0			0	3	11	
17		1			1				1			1	4			1			1			1			1	4		1			1			1			3	11		
18			0			0			0			0	4				0		0			0			0	4			0		0			0			0	3	11	
19	2			2					0	2			4	2			2			2			2			4	2			2					0			0	3	11
20			0			0			0			0	4			1			1			0			0	4			0		0			0			0	3	11	
21			0			0			0			0	4				0		0			0			0	4			0		0			0			0	3	11	
22		1			1				1			1	4			1			1			1			1	4		1			1			1			3	11		
23			0			0			0			0	4				0		0			0			0	4			0		0			0			0	3	11	
24			0			1			0			0	4			1			0			0			0	4			0		0			0			0	3	11	
25	2			2					0	2			4	2			2			2			2			4	2			2					0			0	3	11
26		1			1				0			1	4				0		0			0			1	4			0		0				0			0	3	11
27			0			0			0			0	4			1			1			0			0	4			0		0			0			0	3	11	
28		1			1				1			1	4			1			0			1			1	4		1			1			1			3	11		
29		1			1				0			0	4			1			1			1			1	4		1			1			1			3	11		
TOTAL	6	9	14	6	10	13	0	7	22	2	9	18	29	6	14	9	3	12	14	3	11	15	2	11	16	29	5	9	15	5	9	15	2	9	18	29	29			

Anexo 04: oficio de aceptación para realizar el proyecto



"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCION Y LA IMPUNIDAD"

Independencia, 11 de Octubre de 2019

OFICIO N° 0286-2019-ME-RA/DREA-UGEL.HZ.-I.E.J.N° 123-D.

SEÑORITA:

Vilma Nelly VARELA GARRO
ESTUDIANTE DE LA UNIVERSIDAD CATOLICA "LOS ANGELES" - FILIAL HZ.

ASUNTO Autoriza Realización y Ejecución de Proyecto -
Institución Educativa Jardín Infantil N° 123 – Centenario.

REF. : Expediente N° 458 - 2019 (03.10.2019).

.....

Tengo el agrado de dirigirme a su respetable Despacho, con la finalidad de hacerle llegar el cordial saludo a nombre de la Comunidad Educativa de la Institución Educativa Jardín Infantil N° 123 – Centenario; asimismo, Informarle que mi Despacho a Autorizado, que realice y ejecute su Proyecto de Tipo Descriptivo "**Caracterización del Juego como Estrategia Aplicado en el Aprendizaje del Área de Matemática en los Niños de 5 Años de la Institución Educativa Jardín Infantil N° 123 – Centenario**", en la Institución Educativa que dirijo, correspondiente al curso de Taller de Investigación II, del VI Ciclo de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote – ULADECH - Filial Huaraz,.

Es propicia la ocasión para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



.....
Prof. Liliana Zarzosa Prudencio
Directora del Jardín Infantil N° 123- Centenario
Independencia –Huaraz

Jr. Teresa Gonzales de Fanning N° 543 – Centenario – Independencia - Huaraz