

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**JUEGOS DIDÁCTICOS QUE USAN LOS NIÑOS DE 5
AÑOS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA NEWTON,
DISTRITO TRUJILLO 2018**

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

AUTOR

**FERNANDEZ VILLEGAS, KARLA IVETT
ORCID: 000-0003-3184-5244**

ASESOR

**PEREZ MORAN, GRACIELA
ORCID: 0000-0002-8497-5686**

**CHIMBOTE – PERÚ
2020**

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Fernández Villegas, Karla Ivett

ORCID: 000-0003-3184-5244

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Sofia Susana, Carhuanina Calahuala

Miembro

Mgtr. Luis Alberto, Muñoz Pacheco

Miembro

Mgtr. Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez

Presidente

Dra. Graciela, Pérez Morán

Asesor

DEDICATORIA

A mis padres Margarita Janet Villegas Fernandez, Segundo Hermógenes Jara Carrillo y a mis abuelitos, por el apoyo incondicional, sus sacrificios a diario, sus enseñanzas y el aliento que me brindaban. Gracias a ellos soy una persona con valores.

A mis hermanas y hermano por darme el valor de seguir adelante por lo que quiero, por el amor, comprensión, apoyo, por las palabras de aliento.

AGRADECIMIENTO

A Dios por permitirme llegar hasta donde estoy, por la sabiduría, salud, las fuerzas de seguir adelante, por estar conmigo en todo momento y no dejar que me derrumbe.

A la señora Edita Nicolasa Guzmán Manrique y al señor Antonio Ramón Sánchez Daga por el apoyo que me brindaron día a día y me ayudaron a llegar a donde estoy sin pedir nada a cambio.

RESUMEN

El trabajo de investigación se realizó en la Institución Educativa Privada Newton con niños de 5 años. Los juegos didácticos cumplen una función principal en el aprendizaje. Por ello la presente investigación tiene como objetivo general: describir los juegos didácticos que utilizan los niños de 5 años en el área de matemática de la Institución Educativa Privada Newton, Trujillo – 2018. La investigación es de tipo descriptivo, cuyo diseño es no experimental, utilizando como técnica principal la observación, instrumento la guía de observación. La población estuvo conformada por 52 niños y la muestra fue de 26 niños de 5 años que pertenecen a la Institución Educativa Privada Newton de Trujillo, donde los resultados fueron: que el 27% de los niños siempre participan en el juego, el 50% de los niños a veces participan en el juego y el 23% de los niños nunca participan en el juego y el 65% de los niños si participan en el juego, el 31% de los niños a veces participan en el juego y el 4% de los niños nunca participan en el juego. Se concluye que la mayoría de los niños de 5 años utilizan los juegos didácticos evidenciamos con los resultados a través de la guía de observación.

Palabras clave: Aprendizaje, área de matemática, juegos didácticos.

ABSTRAC

The research work was carried out in the Newton Private Educational Institution with 5 year old children, they presented different difficulties in didactic games in the area of mathematics. Educational games play a major role in learning. For this reason, the present research has the general objective: to describe the didactic games in the area of mathematics in children of the Private Educational Institution Newton, Trujillo - 2018, and as specific objectives: To identify the games in the area of mathematics in children of the private educational institution Newton, Trujillo 2018. Identify learning in the area of mathematics in children of the private educational institution. Newton, Trujillo 2018. Whose hypothesis: educational games in the area of mathematics are important in children of the Private Educational Institution Newton, Trujillo - 2018. The research carried out is descriptive, which will allow the description of the variable as the didactic games in 5-year-old children of the Newton Private Educational Institution, Trujillo - 2018. Whose design is non-experimental, using observation as the main technique, instrument the observation guide. The population consisted of 52 children and the sample consisted of 26 5-year-old children who belong to the Private Educational Institution Newton de Trujillo, where the results were: Through the evaluation items it was possible to analyze the difficulty in the development of the Didactical games. We conclude that didactic games are of the utmost importance for children's learning.

Keyword: Learning, mathematics area, educational games.

Contenido

EQUIPO DE TRABAJO	ii
FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRAC	vii
I. INTRODUCCIÓN	12
II. Revisión de la literatura	15
2.1 Antecedentes	15
Antecedentes Internacionales	15
Antecedentes Nacionales:	16
Antecedentes Locales:	20
Bases teóricas.....	22
2.1.1 Juegos didácticos	22
2.1.2 Descripción del juego	24
2.1.3 Cualidades que desarrolla el juego	25
2.1.4 Pasos para elaborar un juego didáctico	25
2.1.5 Clases de juegos.....	26
Juegos funcionales	26
Juegos configurativos	26
Juegos sensoriales	26
Juegos de entrega	27
III. Metodología	34
3.1 Tipo de investigación	34
3.2 Nivel de la investigación	34
3.3 Diseño de la investigación	34
3.4 El universo y muestra.....	34
3.5 Definición y operacionalización de variables	35
3.6 Técnicas e instrumento de recolección de datos	35
3.7 Plan de análisis	35
3.8 Matriz de consistencia.....	37
3.9 Principios éticos	38
IV. RESULTADOS	39
5.1 Resultados.....	39
5.2 Análisis de resultados	51

V. Conclusiones.....	53
Referencias bibliográficas:	54
ANEXOS	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población	34
Tabla 2 Muestra	35
Tabla 3 Definición y operacionalización de variables	35
Tabla 4 Matriz de consistencia	37
Tabla 5 Participa activamente en el juego	39
Tabla 6 Realiza la secuencia del juego	40
Tabla 7 Escucha con atención e interés la actividad.....	41
Tabla 8 Expresa emociones al desarrollar el juego.....	42
Tabla 9 Reconoce los números del 1 - 5.....	43
Tabla 10 Identifica tamaños (grande, mediano, pequeño) en material gráfico y concreto.	44
Tabla 11 Ordena y agrupa por tamaños colores y formas.	45
Tabla 12 Ordena objetos siguiendo el patrón de secuencias	46
Tabla 13 Realiza la actividad de agregar y quitar utilizando material concreto.....	47
Tabla 14 Representa cantidades de (muchos, pocos, nada) en material concreto y gráfico.	48
Tabla 15 Identifica las posiciones ordinales con material concreto y utilizando su cuerpo.....	49
Tabla 16 Reconoce cantidades en material concreto y gráfico.....	50
Tabla 17 Lista de Cotejos-ítem de evaluación.....	¡Error! Marcador no definido.

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1 Distribución Porcentual de Participa activamente en el juego	39
Gráfico 2 Distribución Porcentual Realiza la secuencia del juego	40
Gráfico 3 Distribución Porcentual Escucha con atención e interés la actividad	41
Gráfico 4 Distribución Porcentual Expresa emociones al desarrollar el juego	42
Gráfico 5 Distribución Porcentual de Reconoce los números del 1 - 5.....	43
Gráfico 6: Distribución Porcentual de Identifica tamaños (grande, mediano, pequeño) en material gráfico y concreto.	44
Gráfico 7 Distribución Porcentual de Ordena y agrupa por tamaños colores y formas. 45	
Gráfico 8 Distribución Porcentual de Ordena objetos siguiendo el patrón de secuencias.	46
Gráfico 9 Distribución Porcentual de Realiza la actividad de agregar y quitar utilizando material concreto.....	47
Gráfico 10 Distribución Porcentual de Representa cantidades de (muchos, pocos, nada) en material concreto y gráfico	48
Gráfico 11 Distribución Porcentual de Identifica las posiciones ordinales con material concreto y utilizando su cuerpo.	49
Gráfico 12 Distribución Porcentual de Reconoce cantidades en material concreto y gráfico.	50

I. INTRODUCCIÓN

Los juegos didácticos cumplen un papel pedagógico fundamental y principal en el nivel inicial, ayuda a lograr el desarrollo integral de la persona y a cultivar su sensibilidad, estimulando y complementando todos los aspectos de su personalidad. El juego es una manera lúdica de aprender, el solo escuchar, tararear y luego cantar, ya estamos despertando el interés de los estudiantes y por consecuencia mejor concentración y retención del contenido o de lo que se quiere decir, logrando un aprendizaje significativo, el cual será de vital importancia para el desarrollo académico y profesional a lo largo de su vida.

El juego a través de los tiempos ha sido considerado como una actividad que emplea tiempo sin beneficio alguno. Por otro lado, la realidad educativa manifiesta que el juego es necesario en el aprendizaje del niño, e indispensable en su día día para poder divertirse: creando, investigando y disfrutando de manera sana haciendo lo que más le gusta “correr, saltar, realizar diversos juegos, etc.”.

Si se desarrolla los juegos didácticos de manera adecuada que corresponda a las necesidad y edad se está permitiendo que los niños descubran nuevos juegos y generando una enseñanza aprendizaje significativa, es relevante mencionar que los juegos didácticos en el nivel inicial proporcionan confianza, placer, satisfacción y autonomía permitiendo que el niño desarrolle aspectos, físicos y sociales.

UNICEF (2018) Los niños juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia conectándola con algo que ya conocían previamente. Mediante el juego, los niños expresan y amplían la interpretación de sus experiencias.

Por ello, el trabajo de investigación responde a las líneas de investigación que la universidad establece en su reglamento. En este caso, el proyecto aborda la línea bajo el enfoque socio cognitivo, con intervenciones didácticas por parte de los docentes.

La realidad educativa de la institución educativa privada Newton, observamos el desinterés en las actividades de juegos en los niños de 5 años, esta falencia se debe al déficit de juegos didácticos innovadores que motivan el aprendizaje en los niños en el área de matemática, debido a la falta de juegos didácticos que motiven el aprendizaje en el área de matemática, debido a esta dificultad los niños tienen problemas en realizar actividades de manera individual y grupal.

El proyecto denominado “Juegos didácticos en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa privada Newton, Trujillo – 2018” ha sido tomado para saber ¿Cuáles serán los juegos didácticos que utilizan los niños de 5 años en el área de matemática de la Institución Educativa Privada Newton, Trujillo – 2018? Teniendo como objetivo general describir los juegos didácticos que utilizan los niños de 5 años en el área de matemática de la Institución Educativa Privada Newton, Trujillo – 2018, a la vez como objetivos específicos: conocer los juegos que utilizan los niños de 5 años en el área de la Institución Educativa Privada Newton, Trujillo – 2018, conocer el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de la Institución Educativa Privada Newton, Trujillo – 2018.

La investigación tiene relevancia y se justifica, porque aborda una problemática educativa actual: en el aspecto teórico la finalidad es decir describir y conocer juegos didácticos para un cambio en los niños y niñas en la gestión pedagógica de tal forma que podamos lograr enseñar la importancia de los juegos didácticos como centro de interés y que ellos mismos sean capaces de ser críticos y resolver sus problemas con autonomía, desde la escuela a través de los aprendizajes significativos.

En lo practico

Surge la inquietud de investigar juegos didácticos, así mismo de conocer el beneficio, que a pesar de sus grandes aportes al desarrollo del niño; no es aplicado correctamente. Se cuestiona que desde el presente estudio de los juegos didácticos en los estudiantes de dicha institución no se da, ya que la docente no es tan dinámica y solo se basa de avanzar en los temas.

En el aspecto metodológico utilizamos técnicas para describir los juegos didácticos que utilizan los niños de 5 años en el área de matemática de la Institución Educativa Privada Newton, Trujillo – 2018. El proyecto de investigación es de tipo descriptivo, y enfoque cuantitativo, teniendo como resultado que las calificaciones del nivel de logro de aprendizaje en los niños del cual es de un 65 % tienen un logro previsto, el 31% un logro de aprendizaje en proceso y el 4% tiene un logro de aprendizaje en inicio.

Llegamos a las siguientes conclusiones: que los niños no tienen conocimiento sobre los juegos didácticos y su nivel de logro es bajo. En la actualidad hay niños que no llegan a entender sobre lo que el docente quiere enseñar y eso es por falta de estrategias de ellos mismos, ya que no son capaces de investigar, aplicar otros métodos para que el niño no tenga problemas al aprender, sobre todo se sienta motivado y no aburrido; es por eso que los juegos didácticos son fundamentales para los niños, porque ellos mismos aprenden explorando.

El docente cumple un papel fundamental en el aprendizaje del niño, y no cuentan con un programa específico de juegos didácticos que brinden estrategias innovadoras para desarrollar un aprendizaje significativo en el niño.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Antecedentes Internacionales

Pin & Monserrate (2016). El presente trabajo, propuso establecer los Juegos Didácticos para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los estudiantes del primer grado, por lo cual, durante la realización de este proceso, se recurrió al empleo de la investigación de campo, planteando una hipótesis de acuerdo a los factores que inciden en la problemática, la misma que fue comprobada mediante la recopilación de la información, obtenida a través de los instrumentos de la investigación como las encuestas y entrevistas, datos que posteriormente fueron organizados y analizados para llegar a resultados concretos que conciben la veracidad de la problemática detectada; así mismo el tipo de exploración empleada para este estudio fue de tipo bibliográfica, por las diferentes fuentes teóricas para poder profundizar la temática a través de estudios ya antes realizados. Mediante la obtención de los resultados expuestos en las encuestas, se concluyó que el razonamiento lógico matemático, no es estimulado adecuadamente por los docentes, ya sea por su escaso conocimiento sobre el mismo o por la falta de recursos didácticos que contribuyan con el aprendizaje y enseñanza de los educandos, fortaleciendo su desarrollo cognitivo, además de proporcionar al docente una herramienta didáctica que facilite su práctica educativa. Por ello fue necesaria la creación e implementación de la presente propuesta planteada en este trabajo investigativo.

Ruiz. (2016) El objetivo de esta investigación fue analizar la influencia de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje en el bloque 2 de

Ciencias Naturales; la finalidad fue probar que la influencia de los juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje son necesarios como recurso didáctico para reforzar el conocimiento en los estudiantes. Se fundamentó en la teoría constructivista y cognitivista, el juego, características, objetivos, clasificación y su elaboración, la enseñanza y el aprendizaje, y los aportes de los juegos didácticos para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, temas que se tratan en el marco teórico. La investigación es cuanti-cualitativa, de campo y documental, con el uso de la técnica de la encuesta y la participación de 107 estudiantes de la institución educativa y el docente de los décimos años. De esta manera, se concluye que los juegos didácticos influyen positivamente en los estudiantes, pues ayudan al desarrollo de sus capacidades intelectual-cognitiva, volitiva y afectiva. Se recomienda que el docente haga uso de la guía que se adjunta en esta investigación para el desarrollo de sus clases de Ciencias Naturales.

Antecedentes Nacionales:

Paucar (2018). Juegos didácticos y el aprendizaje de matemáticas en situación de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N 1127 de Alata, Huancan. El trabajo académico titulado “Juegos didácticos y el aprendizaje de matemática en situaciones de cantidad en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1127 Alata – Huancán – Huancayo, se realizó por la necesidad de esclarecer la importancia del uso de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática para fomentar el desarrollo de habilidades de resolver situaciones de cantidad en su vida cotidiana en los niños y niñas de educación inicial de cinco años. Para recoger la información se ha utilizado la técnica de fichaje y para realizar experiencia en aula las técnicas didácticas

siguiendo los procesos pedagógicos. Como resultado se ha obtenido que de 17 niños y niñas que participaron en el proceso de la enseñanza y aprendizaje en el aula, en el que se utilizó el instrumento de ficha de aplicación a fin de promover el desarrollo de la habilidad de resolución de situaciones de cantidad, un 6% se ubicaron en el nivel de inicio, el 35 % en el nivel de proceso y sólo el 59 % se halla en el nivel de logro. Esta evidencia es la justificación para ratificar la idea de que el uso de juegos didácticos juega un papel importante en la educación de los niños, aún más en el nivel de educación inicial.

Meza (2019). Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la IEI N° 637 la Merced distrito de Huacachi provincia de Huari-2018. La presente investigación tuvo como objetivo general: Determinar que la aplicación del programa de juegos didácticos influye significativamente en la mejora del aprendizaje del área de Matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°637, La Merced distrito de Huacachi provincia de Huari - 2018. La metodología fue: de tipo aplicado, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 12 niños y niñas de 05 años y la muestra fue censal. Para el recojo de información se utilizó la técnica de observación y el instrumento fue una ficha de observación para el área de Matemática Con respecto a su validación, se hizo a través de juicio de expertos y su confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach = 0,858. Para la organización de los datos y comprobación de la hipótesis se utilizó la estadística descriptiva e inferencial. Los resultados fueron: en el pre test evidencia que el 75% (09) de niños y niñas se ubican en el nivel inicio con respecto al aprendizaje del área de matemática; 25% (03) están en el nivel proceso y 00%, es decir, ninguno alcanzó

el nivel logrado; en contraste, en el post test, los resultados que se obtuvieron fueron: ningún 00% niños o niña se encuentra en el nivel inicio del aprendizaje del área de matemática; el 33% (04) en el nivel proceso y el 67% (08) alcanzaron el nivel logrado. Finalmente, se aplicó la T de Student, la cual confirmó la hipótesis, y se concluyó que las aplicaciones del programa de juegos didácticos influyen significativamente en la mejora del aprendizaje del área de Matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°637, La Merced distrito de Huacachi provincia de Huari – 2018.

Salirrosas (2017). Programa de juegos didácticos utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 159 Shitamalca Pedro Gálvez San Marcos–2016. La presente investigación ha tenido como propósito aplicar el programa de juegos didácticos utilizando material concreto basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años de edad de la Institución Educativa n° 408 Iucat Pedro Gálvez San Marcos - 2016. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba de t de student en la cual se pudo apreciar el valor de $T = -12.773 < 1.77$, es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto, se concluye que el programa de juegos didácticos utilizando material concreto basado enfoque colaborativo mejora el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años de edad de la Institución Educativa n° 59 Shitamalca Pedro Gálvez San Marcos – 2016.

Huamán (2017). Programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa N° 106 del distrito de Cachachi–2015. La investigación responde al problema: ¿Cómo influye la aplicación del programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo en la mejora del aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa n° 106 del distrito de cachachi – 2015? Este estudio corresponde a una investigación explicativa, la cual se llevó a cabo para determinar la influencia del programa de juegos didácticos en el aprendizaje. Esta investigación se realizó con 13 estudiantes. Por lo tanto, se concluye que en la aplicación de un programa de juegos didácticos, mejora el aprendizaje en el área de matemática de los niños de la institución educativa n° 106 del distrito de cachachi – 2015. 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. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba de en la cual se pudo apreciar el valor de $P= 0,001 < 0,05$, es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto, se concluye que el programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa n° 106 del distrito de cachachi – 2015.

Arias (2016). Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa El Jardín De Ibagué–2015. La presente investigación, tuvo como objetivo principal, determinar de qué manera los juegos didácticos influyen en el pensamiento lógico

matemático, en los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué – 2015; además, pretende brindar a los docentes de este nivel, alternativas diferentes en el uso de juegos didácticos, de tal forma, que se fomente la formulación de planes y estrategias didácticas innovadoras y que propicien aprendizajes significativos. La población son 60 estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué, con características socioeconómicas similares. La muestra es censal, debido al fácil acceso a los estudiantes y al hecho de que la cantidad de sujetos de la investigación es manejable. Es una investigación aplicada y su nivel es explicativo. El diseño de la investigación es experimental, utilizando un instrumento de observación diseñado por los investigadores, que fue aplicado al grupo control y experimental. Una vez recogidos los datos, se realizó la prueba de hipótesis, utilizando la prueba estadística U de Mann – Whitney, con la que se concluyó que efectivamente los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Antecedentes Locales:

Llanos (2020). Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años del Nivel Inicial en la Institución Educativa Mariano Melgar La Esperanza 2018. La presente investigación ha tenido como propósito aplicar el Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años del nivel inicial en la Institución Educativa Mariano Melgar La Esperanza 2018. Esta investigación tuvo como objetivo general determinar si la aplicación del programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años del nivel inicial en la Institución Educativa Mariano Melgar La Esperanza 2018, basado en la

problemática por el bajo rendimiento escolar en la enseñanza aprendizaje, y para ello se utilizó nuevas técnicas y actividades para lograr mejores resultados, por tanto se justifica que la aplicación de los juegos didácticos en el área de matemática en los niños de 5 años, es posible mejorar el aprendizaje, utilizando juegos innovadores para que puedan aprender. Al comparar el plan de investigación a manera de pre test y Pos- Test, los resultados que obtuvieron son que el 90% tiene como logro previsto A; esto da a entender que los niños lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras que el 0 % de los niños tienen como logro C, es decir, en inicio, llegando a la conclusión que el programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años del nivel inicial en la Institución Educativa Mariano Melgar La Esperanza 2018, es un beneficio en el aprendizaje en los niños de 5 años del nivel inicial.

Díaz (2020). Importancia de los juegos didacticos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes–California-Viru 2017. La presente investigación ha tenido como propósito aplicar un taller de juegos didácticos a los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes - California - Virú 2017. El objetivo general fue determinar la importancia de los juegos didácticos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2017. El estudio contó con una población total de 107 estudiantes y una muestra de 19 estudiantes. El tipo de investigación es experimental, el nivel de investigación es explicativo y el nivel de investigación es pre experimental. El pre test me permitió medir el nivel de importancia de los juegos didácticos, fue elaborado a partir del marco teórico;

posee cuatro dimensiones: Creatividad, comunicación, conciencia corporal y nivel de pensamiento. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste, la prueba en la cual se pudo apreciar el valor de $t = -9.373 < 1.729$, es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto, se concluye que se acepta la hipótesis de investigación el taller de juegos didácticos, influye significativamente en el aprendizaje de los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes - California - Virú 2017.

2.1. Bases teóricas

2.1.1 Juegos didácticos

Según Ortiz, (2009) Los juegos didácticos no son actividades que pueden utilizarse consecutivamente, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotiva a los niños y niñas a crear indisciplina en estos.

Bañeres, etal. & Bishop & Claustre & Comas & Garaigordobil (2008) “desde el punto de vista del desarrollo intelectual, jugando los niños aprenden, porque obtienen nuevas experiencias, aplican sus conocimientos para solucionar sus problemas. El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la “creatividad” infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno. Los estudios que han analizado las conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual permiten llegar a diversas conclusiones. Los trabajos que han evaluado los efectos de programas de juego aplicados

de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad (verbal, gráfica, motriz), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, diálogo creativo, capacidad de contar historias) y las matemáticas”.

El juego didáctico es apreciado como una de las acciones más atractivas y populares hasta el instante, como una grafía de esparcimiento antiguamente que de trabajo. A modo que marcan los antecedentes se juega desde épocas remotas, no obstante, el juego en el salón posee una sugerencia de trabajo al cual se le emplea una buena cantidad de esfuerzos, lapso, concentración y confianza, entre otros, pero no por eso deja de ser importante.

“Este es un recurso más de la enseñanza y mediante él podemos acaparar la atención del individuo de una forma lúdica. Tiene como efecto positivo el centrar su atención hacia algo que el profesor tiene especial interés desarrollar, así como el efecto de aumento de la motivación del sujeto hacia el aprendizaje. Sus defensores aluden a que el sujeto es capaz de adquirir conductas de comportamiento, motrices, intelectuales, etc. de forma jugada y adaptables a distintos contextos, con soluciones novedosas en cada momento. Sus detractores aluden a que para que exista aprendizaje también debe existir la repetición de la conducta o la memorización” (García, 2016, p. 43).

Chacón (2008) “El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización

o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área”.

Andreu & García (2000) “En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa. Podemos simular en el aula o en una pantalla de ordenador una situación real que precise de los conocimientos lingüísticos de los alumnos para llevarla a cabo”.

2.1.2 Descripción del juego

Quintas (2020) Un juego debe estar descrito, para que lo entienda tanto el alumno al que va dirigido como otros agentes de la comunidad educativa. Las descripciones de un juego son: nombre del juego, edad, tipo de juego según contenidos curriculares, tipo de juego según la psicología, enfoque de aprendizaje, competencias clave, materiales, espacio, objetivo didáctico, finalidad del juego, desarrollo del juego, variantes, fuente y autor.

García, P. (2016) “Podemos decir que el juego es la actividad, fundamentalmente motriz, más natural del niño y el joven; en él efectúa movimientos instintivos y emplea su energía de forma desinteresada, siendo por ello ideal para su desarrollo y formación. El juego es una actividad cognoscitiva, motriz, afectiva, natural, vinculada a la infancia y que debe estar impregnada en estas etapas de la educación. Se puede concebir como uno de los cimientos sobre los que se vertebrarán las Sociedades Futuras” (p. 21)

“Reglas, diversión, jugadores, activo y motivante (premio / castigo), competitivo, compañerismo, saludable, educativo, materiales, relaciones sociales, coordinación y agilidad, objetivos” (García, 2016, p. 26).

2.1.3 Cualidades que desarrolla el juego

García (2016), “Ayuda a mejorar la salud física, intelectual o psíquica y emocional, conociendo nuestras aptitudes y limitaciones. De aquí surge la aceptación de uno mismo, es fuente de relación con los demás, siendo relaciones entre iguales y en las que se asumen diferentes roles. También promueve habilidades sociales sanas y fomenta las relaciones sociales positivas (hacer amigos jugando); de aquí surge la cooperación o competición como formas de relación (ambas deben ser positivas). De igual forma desarrolla una cultura positiva de influencias (aprender de los demás comportamientos y habilidades deseables). Colabora a fomentar la autoestima personal y la participación dentro de un grupo social, puede servir para encauzar conductas agresivas, lo que se irradiará a otros ámbitos de la vida. A la vez permite adaptarnos a la realidad a través de la aceptación de las normas y reglas. Potencia la diversión y entretenimiento como actitudes positivas ante la vida. Favorece la estructuración del lenguaje y del pensamiento al favorecer la vocalización, entonación y lenguaje comunicativo” (p. 23)

2.1.4 Pasos para elaborar un juego didáctico

Según Torres (2001):

Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido, planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas, diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar, visualizar el material más adecuado, establecer

las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras, prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores, imaginar el juego como si fuera una película, ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos, aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo, evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo con el objetivo para verificar la intención didáctica.

2.1.5 Clases de juegos

Juegos funcionales

“Son aquellos que se cumplen en la primera infancia (0 a 2 años) y es en el seno de la familia donde lo ejecuta, ya sea golpeando la cuna con el pie, repitiendo gorjeos largamente, moviendo sus brazos como si quisiera hacer gimnasia, tomando los objetos y dejándolos caer. La actividad de los juegos funcionales permite a cada función explorar su dominio y extenderse para producir nuevos resultados”.

Juegos configurativos

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

Juegos sensoriales

En estos juegos se extienden durante todo el periodo de educación inicial y los niños primordialmente ejercitan sus sentidos.

Juegos con bloques

Con estos juegos los infantes empiezan a conocer las funciones motoras finas, nociones espaciales, distinción de texturas desiguales. Por otra parte, estimula las relaciones entre pares.

Juegos de entrega

“Suelen llamarse así porque lo más característico de estos juegos es la entrega de material. Son típicos juegos de entrega. La pelota, pompas de jabón, los de agua y arena”.

Juegos de memoria

Tienden a enriquecer la memoria, estos juegos benefician la capacidad de reconocer y acordarse de rutinas pasadas.

Juegos de fantasía

Estos tipos de juegos permiten al infante abandonar por un momento la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Juegos motores

Estos juegos tienen un gran progreso en los dos iniciales años de existencia y se alargan durante toda la infancia y la juventud. Caminar, correr, brincar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que interceden en los juegos preferidos de los infantes ya que con ellos instruyen sus nuevas ocupaciones y destrezas motrices a la vez que les consienten descargar las tensiones almacenadas.

Juegos de imitación

Aquí los infantes frecuentan de copiar las muecas, la bulla o las operaciones que han distinguido inicialmente. El infante principia las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los cinco lobitos o el de palmas palmitas, los infantes copian las muecas y operaciones que hace los pedagogos.

Juegos manipulativos

En estos juegos interceden los movimientos coherentes con la imposición de la mano a modo de sujetar, abrochar, oprimir, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los infantes a partir de los tres o cuatro meses logran sujetar el sonajero si se lo ubicamos entre las manos y constantemente irá atrapando todo lo que tiene a su alcance. Enseguida intenta sujetar las galletas y los trozos de pan y se los transporta a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

Tipos de juegos

Juegos con chapas

García (2017) se trata de un tipo de juegos populares que comparten el uso de chapas o tapones de botella como fuente primaria de recursos. En ocasiones, las chapas se utilizan como simulación de eventos deportivos, como pudieran ser carreras de ciclismo u otros vehículos, o partidos de fútbol. Las chapas se pueden decorar interiormente con fotografías recortadas de revistas, cromos, o dibujos en papel representando, por ejemplo, al equipo que pertenecen.

Juegos con chombas

García (2017) es un juego practicado por niños y niñas, en el que una o más participantes saltan sobre una cuerda que hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre sus cabezas. Esto puede consistir en una niña que hace girar la cuerda y salta, o por al menos tres niñas que participan, dos que dan vueltas a la cuerda mientras que una tercera salta. Es habitual saltar al ritmo de sencillas canciones populares que entonan las participantes.

El gato y el ratón

Bernal (2003) normalmente se juega entre dos personas. Dos se pasan un balón mientras que el otro trata de interceptar los pases. También se puede jugar entre más personas, siendo los que tengan que interceptar los pases una persona menos que el otro equipo, evitando así los marcajes individuales.

El juego del tacto

Bernal (2003) este juego trata de averiguar mediante el tacto un objeto que nos ponen en las manos y tener los ojos vendados.

Teoría de los juegos

George Mead

Mead “analiza el juego como una de las condiciones sociales en las que emerge el Sé. El autor se refiere principalmente al juego simbólico y los procesos de asunción de roles, que no son sino medios para imaginarse a sí mismo como si fuera otra persona. Jugando, el niño se confronta con otros, identificando semejanzas y diferencias. También le permite tomar una perspectiva distinta, que sería la del personaje con el que se identifica”.

Jerome Bruner.

Bruner, Jolly y Silva “analizan la relación entre el juego y las estrategias de resolución de problemas. Se hicieron estudios con niños de edad preescolar en diferentes contextos para comprobar cuáles eran las situaciones más eficaces desde el punto de vista social y cognitivo presentes en ellos. Concluyeron que las actividades más estructuradas presentan un mayor grado de complejidad cognitiva y pueden ser propuestas a los niños para motivarles a la búsqueda y la investigación de estrategias de resolución de problemas. Sin embargo, las actividades menos estructuradas, como pueda ser una pelea ficticia, requieren habilidades sociales y son más indicadas para desarrollar este aspecto”.

Karl Gross: Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:

Para Karl Groos (1902) “filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia”.

“Este teórico, instituyó un mandato: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Asimismo, de esta teoría, plantea una teoría referido a la ocupación simbólica. A partir de su punto de perspectiva, del pre-ejercicio aparecerá el símbolo al bosquejar que el cachorro que engancha a otro activa su instinto y creará la ficción. Desde esta vista hay ficción simbólica ya que el adjunto de los símbolos es inaccesible para el sujeto”.

Teoría Piagetiana:

Para Jean Piaget (1956) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Teoría Vygotskyana:

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

“En conclusión este teórico instituye que el juego es una acción social, en agradecimiento a la colaboración con otros infantes, se alcanzaron a obtener papeles o roles que son incrementados al oportuno. Asimismo, este autor se ocupa especialmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con esta administración de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del infante”.

“Tanto Platón como Aristóteles sugirieron que los niños deberían recibir herramientas de juguete, para entretenerse y preparar así sus mentes para las futuras actividades que como adultos tuvieran que desempeñar. Creían estos primitivos filósofos que la sociedad podría de esta manera conformar las futuras actitudes de sus jóvenes ciudadanos o influir en ellas.” (Euceda, 2007)

Importancia del juego

Un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego. En última instancia, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico UNICEF (2018).

García, P. (2019) “el juego tiene un importante papel en el desarrollo de la afectividad e identidad en las etapas iniciales permitiendo la libre expresión de emociones y el uso de la imaginación. Asimismo, no cabe duda tampoco de la importancia de esta actividad para el adecuado desarrollo psicomotor del niño ayudando a la integración sensoriomotora y

contribuyendo por ello también al progreso de las estructuras cognitivas. En cuanto al desarrollo de la creatividad y la flexibilidad el juego cobra un protagonismo especial, de igual modo mediante el juego se adquieren pautas de comunicación y socialización”.

Gallardo, J. & Gallardo, P. (2018) “El juego contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral. Por ello, el juego debe estar presente a lo largo de toda la vida del niño. Sin él, los niños no podrían establecer relaciones, desarrollar sus capacidades, habilidades, destrezas y competencias. Por tanto, no sólo es importante sino fundamental y absolutamente necesario en el desarrollo integral de los niños”.

El juego tiene una gran importancia puesto que provoca y custodia el progreso integral de los infantes y las infantas en la edad colegial. A través del juego consigue desenvolver sus capacidades intelectuales, físicas, desarrollar cualidades como ser creativo, independiente y autónomo en varias cuestiones que le dan la conformidad de sentirse conforme, recrearse, indagar, manifestar, crear, formalizar y existir.

Aprendizaje a través del juego en entornos organizados de educación preescolar

En los entornos organizados de educación preescolar, las experiencias de juego se ven potenciadas cuando se proporciona a los niños abundante tiempo y espacio para interactuar libremente con dichos entornos. El juego puede adoptar numerosas formas: juego con objetos, juego imaginario, juego con compañeros y adultos, juego solitario, juego cooperativo, juego asociativo, juego físico... Se considera que el juego es el “trabajo” de los niños, y constituye el vehículo mediante el que estos adquieren conocimientos y competencias, lo que les permite participar de manera independiente y con los demás. El papel de los maestros y otros adultos presentes en la sala o entorno de juego consiste en posibilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje; ello

requiere a la vez una minuciosa planificación (por ejemplo, disponer los materiales para estimular la curiosidad de los niños) e interacciones espontáneas basadas en curiosidades e ideas naturales (por ejemplo, seguir la iniciativa del niño en un juego de simulación). Proporcionar a los niños experiencias prácticas activas y lúdicas ayuda a potenciar y enriquecer el aprendizaje UNICEF (2018).

Jugando con “las mates”

Las matemáticas y el juego comparten características comunes, por ello, para introducirles nociones básicas hay que comenzar con juegos sencillos hasta llegar a juegos mas complejos. Para ello, es necesario introducir reglas, la descripción de los elementos y el uso del juego. A medida que el niño interioriza las reglas y crea relaciones entre ellas se adquiere conocimiento Guzmán (2006).

García, D y García, A (2015) Está comprobado que la educación matemática a través de juegos y recursos que fomenten el interés y la motivación de los niños, hacen de este un aprendizaje más dinámico y significativo. Los juegos matemáticos tienen la ventaja de poder ser utilizados por el docente en distintos momentos del aprendizaje de sus alumnos: al inicio, como estimulación para la enseñanza del contenido, durante, para lograr una mayor comprensión poniendo en practica lo ya enseñado; y al final, para poder evaluar los conocimientos adquiridos por los alumnos. (pag. 6)

Los juegos y las matemáticas tienen muchos rasgos en común en lo que se refiere a su finalidad educativa. Las matemáticas dotan a los individuos de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales, y posibilitan para explorar y actuar en la realidad. Los juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico (ferrero 1991).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo de investigación

El proyecto de investigación es de tipo descriptivo, la cual permitirá la descripción de la variable como los juegos didácticos en niños de 5 años de la I.E.P Newton, Trujillo – 2018.

3.2 Nivel de la investigación

El proyecto de investigación es de enfoque cuantitativo, porque se usa la recolección de datos para probar hipótesis, como base en la medición numérica y el análisis estadístico (Hernández et al, 2010, p.4).

3.3 Diseño de la investigación

El presente estudio corresponde a los diseños no experimentales, el diseño correspondiente es el siguiente:

GU-----01

GU: Grupo único

3.4 El universo y muestra

Población

Tabla 1 Población

La población consta con 52 niños de la I.E.P Newton, Trujillo – 2018.

Institución Educativa	Año	Niños
I.E.P Newton	3	9
	4	17
	5	26
Total		52

Fuente: Nómina de matrícula 2018

Muestra

Tabla 2 Muestra

En el proyecto de investigación se tomará como muestra a toda la población en estudio, es decir a los 26 niños de la edad de 5 años, de la I.E.P Newton, Trujillo – 2018.

Institución Educativa	Edad	Número de niños	
		Mujeres	Hombres
I.E.P Newton	5 años	14	12
Total		26	

Fuente: Nómina de matrícula 2018.

3.5 Definición y operacionalización de variables

Tabla 3 Definición y operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Juegos didácticos	Los juegos didácticos no son actividades que pueden utilizarse consecutivamente, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. Según (Ortiz, 2009). El juego didáctico es una estrategia que se	Juego Aprendizaje	Participa activamente en grupo según la indicación del docente. Comprende y resuelve situaciones de su entorno social, propuestas por el docente.

3.6 Técnicas e instrumento de recolección de datos

Técnica: La técnica para realizar la investigación será la observación porque te va a permitir ver el fenómeno en el lugar de los hechos.

Instrumentos: La guía de observación.

3.7 Plan de análisis

Para analizar los resultados de la investigación se utilizarán la técnica de las estadísticas inferenciales tales como:

Media aritmética:

$$\bar{x} = \frac{\sum n_i x_i}{n}$$

Desviación estándar:

$$S = \sqrt{\frac{\sum n_i (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Prueba de T. de Studen:

$$t = \frac{\bar{d}}{\hat{s}_d} \sqrt{n}$$

3.8 Matriz de consistencia

Tabla 4. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECIFICOS	METODOLOGÍA
¿Cuáles serán los juegos didácticos que utilizan los niños de 5 años en el área de matemática de la Institución Educativa Privada Newton, Trujillo – 2018?	Describir los juegos didácticos que utilizan los niños de 5 años en el área de matemática de la Institución Educativa Privada Newton, Trujillo – 2018	Conocer los juegos que utilizan los niños de 5 años en el área de la Institución Educativa Privada Newton, Trujillo – 2018. Conocer el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de de la Institución Educativa Privada Newton, Trujillo – 2018	<p>Tipo de estudio: Descriptiva simple</p> <p>Diseño muestral No experimental</p> <p>Población 52 estudiantes del nivel inicial</p> <p>Muestra 17 niños de 5 años del nivel inicial</p>

3.9 Principios éticos

Durante el periodo que se realizara el presente proyecto de investigación nos preocuparemos por solicitar la autorización de la empresa en este caso de la institución educativa, no obstante, las encuestas y los datos recopilados se mantendrán acuerdo a la consideración de este, por otro lado, toda la información será utilizada solo para base de estudios.

Protección a las personas. En las investigaciones en las que se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad, involucra el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular, si se encuentran en situación de vulnerabilidad.

Libre participación y derecho a estar informado. En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consiente el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

Beneficencia no maleficencia. Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones.

Justicia. El investigador debe ejercer un juicio razonable, no den lugar prácticas injustas, está también obligado a tratar a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

Integridad científica. La integridad o rectitud debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional deberá mantenerse la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

IV. RESULTADOS

5.1 Resultados

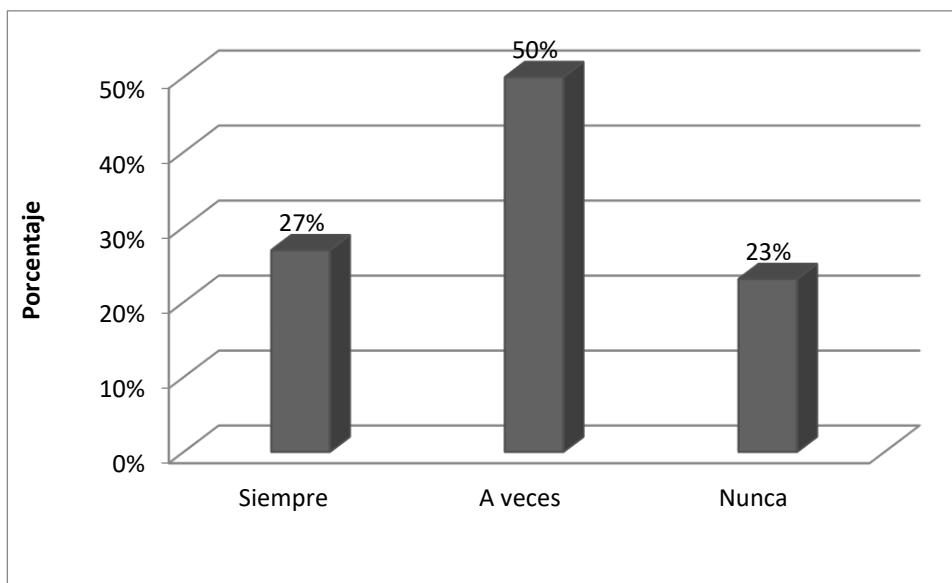
Describir los juegos didácticos que utilizan los niños de 5 años en el área de matemática de la Institución Educativa Privada Newton, Trujillo – 2018.

Tabla 5 Participa activamente en el juego

Escala Valorativa	F	%
Siempre	7	27%
A veces	13	50%
Nunca	6	23%
Total	26	100%

Fuente: Matriz de datos

Gráfico 1 Distribución Porcentual de Participa activamente en el juego



Fuente: Tabla N° 04

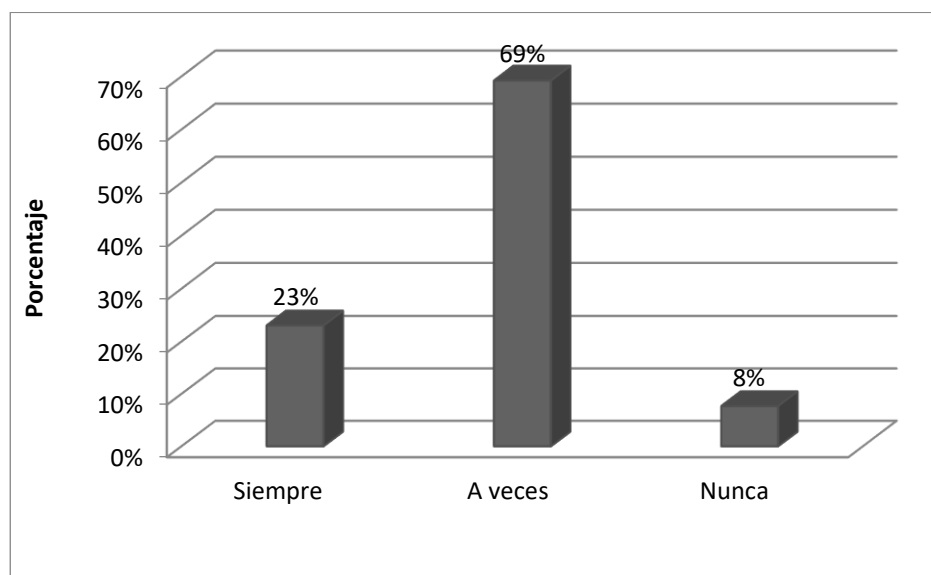
En la tabla N°04 y en el gráfico N° 01, se observa que el 27% de los niños siempre participan en el juego, el 50% de los niños a veces participan en el juego y el 23% de los niños nunca participan en el juego.

Tabla 6 Realiza la secuencia del juego

Escala Valorativa	F	%
Siempre	6	23%
A veces	18	69%
Nunca	2	8%
Total	26	100%

Fuente: Matriz de datos

Gráfico 2 Distribución Porcentual Realiza la secuencia del juego



Fuente: Tabla N° 05

En la tabla N°05 y en el grafico N° 02, se observa que el 23% de los niños siempre realizan la secuencia del juego, el 69% de los niños a veces realizan la secuencia del juego y el 8% de los niños nunca realizan la secuencia del juego.

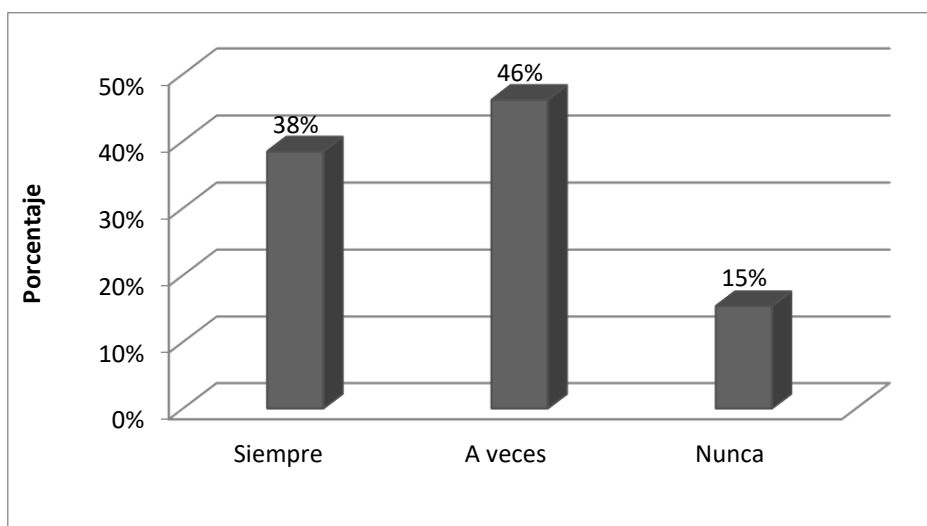
5.2. Conocer el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de matemática de la Institución Educativa Privada Newton, Trujillo – 2018

Tabla 7 Escucha con atención e interés la actividad.

Escala Valorativa	F	%
Siempre	10	38%
A veces	12	46%
Nunca	4	15%
Total	26	100%

Fuente: Matriz de datos

Gráfico 3 Distribución Porcentual Escucha con atención e interés la actividad



Fuente: Cuadro N° 06

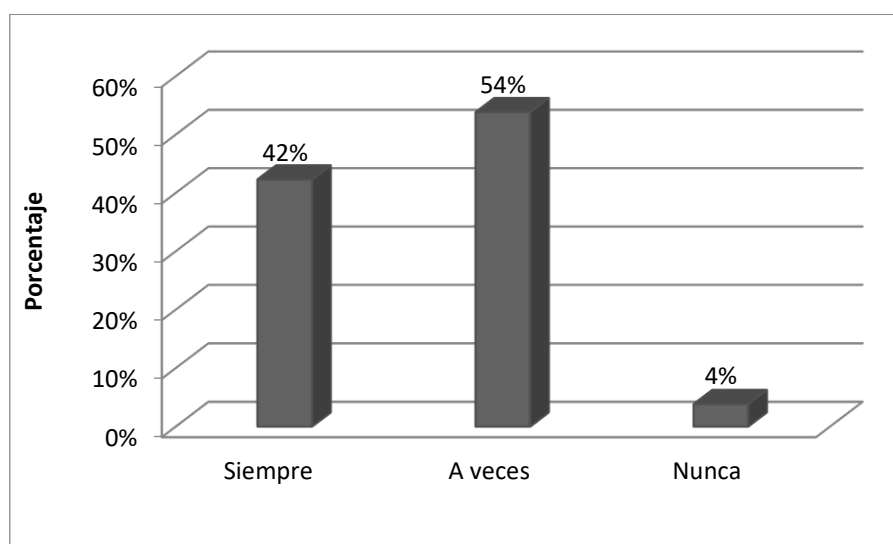
En la tabla N°06 y en el gráfico N° 03, se observa que el 38% de los niños siempre escuchan con atención a la actividad, el 46% de los niños a veces escuchan con atención y el 15% de los niños nunca escuchan con atención.

Tabla 8 Expresa emociones al desarrollar el juego

Escala Valorativa	F	%
Siempre	11	42%
A veces	14	54%
Nunca	1	4%
Total	26	100%

Fuente: Matriz de datos

Gráfico 4 Distribución Porcentual Expresa emociones al desarrollar el juego



Fuente: Tabla N° 07

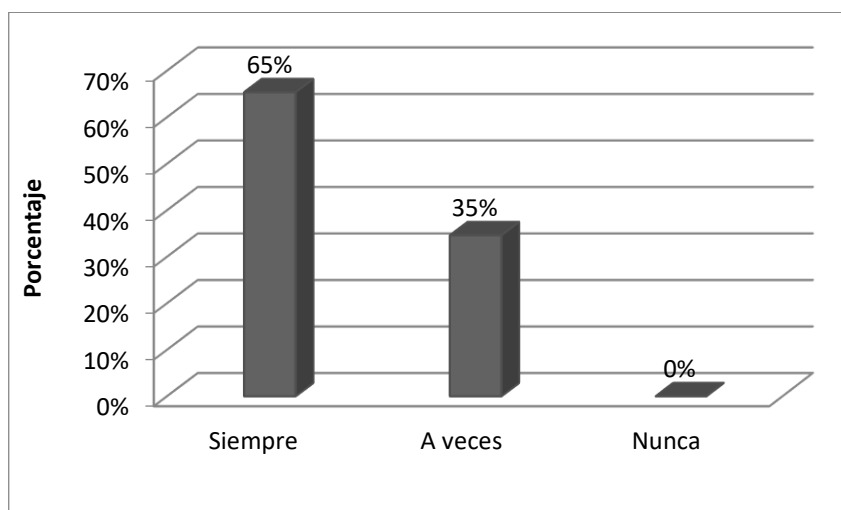
En la tabla N°07 y en el grafico N° 04, se observa que el 42% de los niños siempre expresan emociones en el desarrollo del juego, el 54% de los niños a veces expresan emociones en el desarrollo del juego y el 4% de los niños nunca expresan emociones en el desarrollo del juego.

Tabla 9 Reconoce los números del 1 - 5.

Escala Valorativa	F	%
Siempre	17	65%
A veces	9	35%
Nunca	0	0%
Total	26	100%

Fuente: Matriz de datos

Gráfico 5 Distribución Porcentual de Reconoce los números del 1 - 5.



Fuente: Tabla N° 08

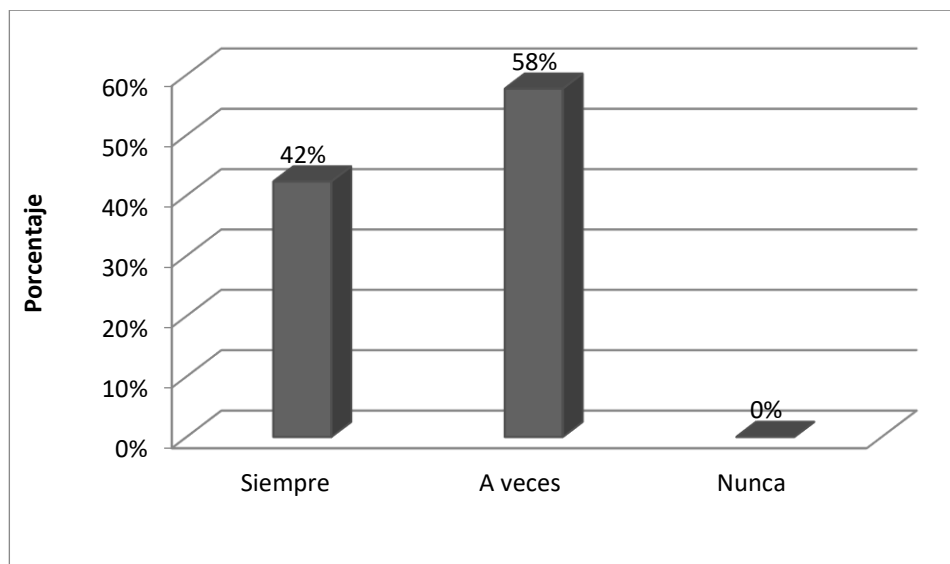
En la tabla N°08 y en el gráfico N° 05, se observa que el 65% de los niños siempre reconoce los número del 1 al 5, el 35% de los niños a veces reconoce los número del 1 al 5 y el 0% de los niños nunca reconoce los número del 1 al 5.

Tabla 10 Identifica tamaños (grande, mediano, pequeño) en material gráfico y concreto.

Escala Valorativa	F	%
Siempre	11	42%
A veces	15	58%
Nunca	0	0%
Total	26	100%

Fuente: Matriz de datos

Gráfico 6: Distribución Porcentual de Identifica tamaños (grande, mediano, pequeño) en material gráfico y concreto.



Fuente: Tabla N° 09

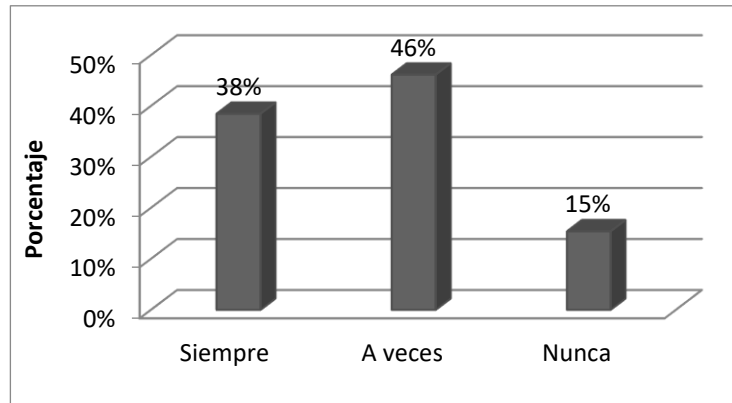
En la tabla N°09 y en el gráfico N° 06, se observa que el 42% de los niños siempre identifica tamaños, el 58% de los niños a veces identifica tamaños y el 0% de los niños nunca identifica tamaños.

Tabla 11 Ordena y agrupa por tamaños colores y formas.

Escala Valorativa	F	%
Siempre	10	38%
A veces	12	46%
Nunca	4	15%
Total	26	100%

Fuente: Matriz de datos

Gráfico 7 Distribución Porcentual de Ordena y agrupa por tamaños colores y formas.



Fuente: Tabla N° 10

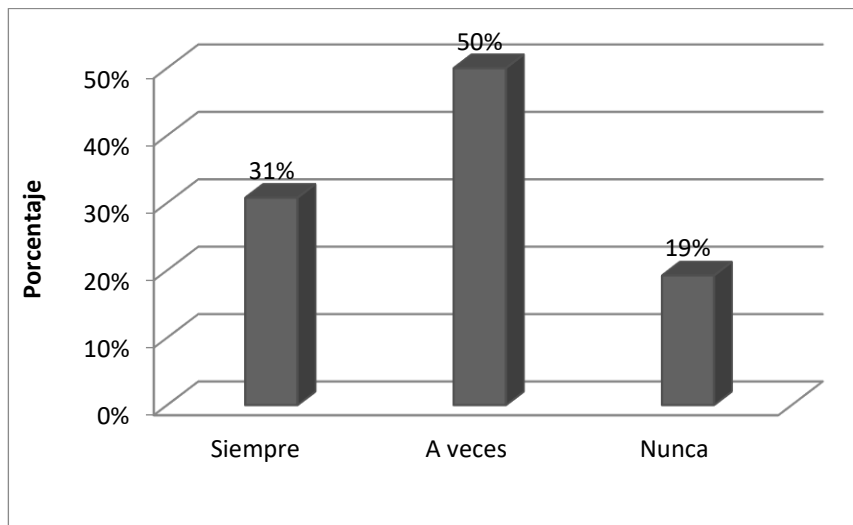
En la tabla N°10 y en el gráfico N° 07, se observa que el 38% de los niños siempre ordena y agrupa tamaños, colores y formas, el 46% de los niños a veces ordena y agrupa tamaños, colores y formas y el 15% de los niños nunca ordena y agrupa tamaños, colores y formas.

Tabla 12 Ordena objetos siguiendo el patrón de secuencias

Escala Valorativa	F	%
Siempre	8	31%
A veces	13	50%
Nunca	5	19%
Total	26	100%

Fuente: Matriz de datos

Gráfico 8 Distribución Porcentual de Ordena objetos siguiendo el patrón de secuencias.



Fuente: Tabla N° 11

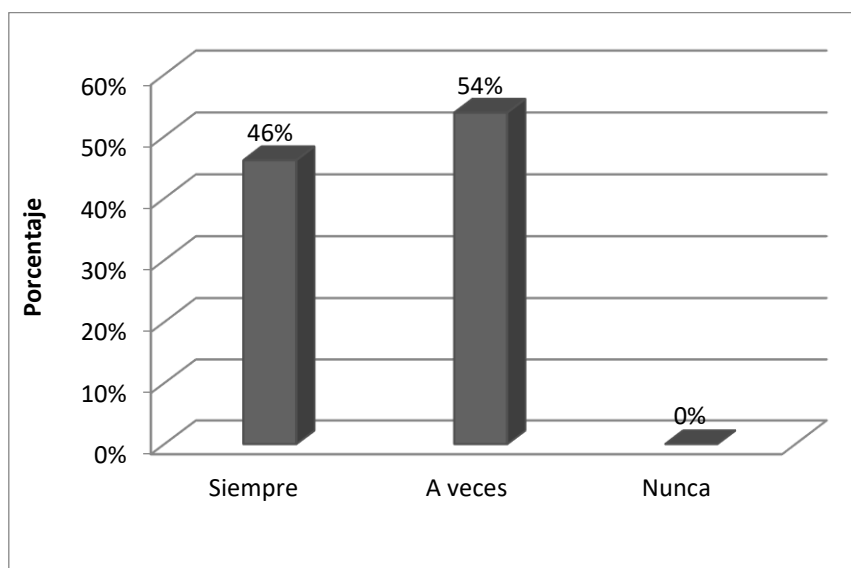
En la tabla N°11 y en el grafico N° 08, se observa que el 31% de los niños siempre ordena objetos siguiendo el patrón, el 50% de los niños a veces ordena objetos siguiendo el patrón y el 19% de los niños nunca ordena objetos siguiendo el patrón.

Tabla 13 Realiza la actividad de agregar y quitar utilizando material concreto.

Escala Valorativa	F	%
Siempre	12	46%
A veces	14	54%
Nunca	0	0%
Total	26	100%

Fuente: Matriz de datos

Gráfico 9 Distribución Porcentual de Realiza la actividad de agregar y quitar utilizando material concreto.



Fuente: Tabla N° 12

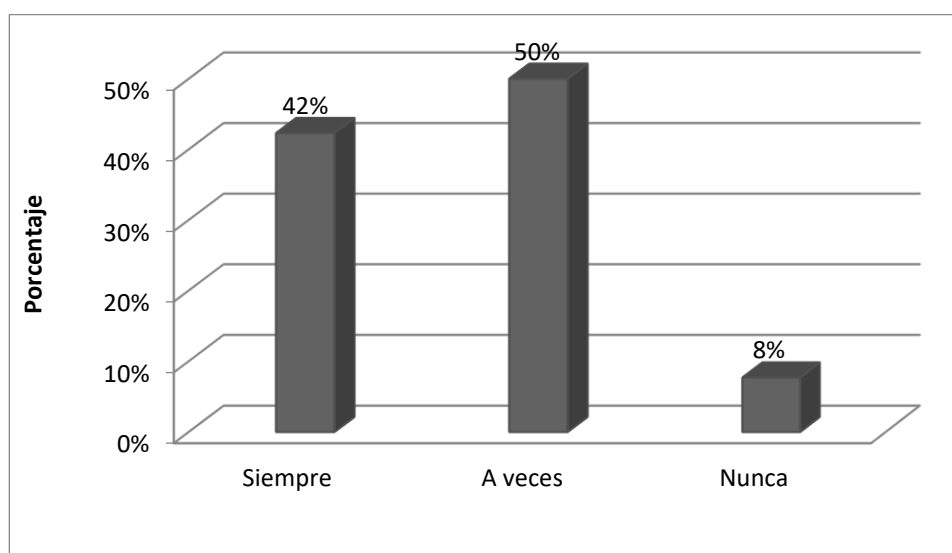
En la tabla N°12 y en el gráfico N° 09, se observa que el 46% de los niños siempre agrega o quita utilizando material concreto, el 54% de los niños a veces agrega o quita utilizando material concreto y el 0% de los niños nunca agrega o quita utilizando material concreto.

Tabla 14 Representa cantidades de (muchos, pocos, nada) en material concreto y gráfico.

Escala Valorativa	F	%
Siempre	11	42%
A veces	13	50%
Nunca	2	8%
Total	26	100%

Fuente: Matriz de datos

Gráfico 10 Distribución Porcentual de Representa cantidades de (muchos, pocos, nada) en material concreto y gráfico



Fuente: Tabla N° 13

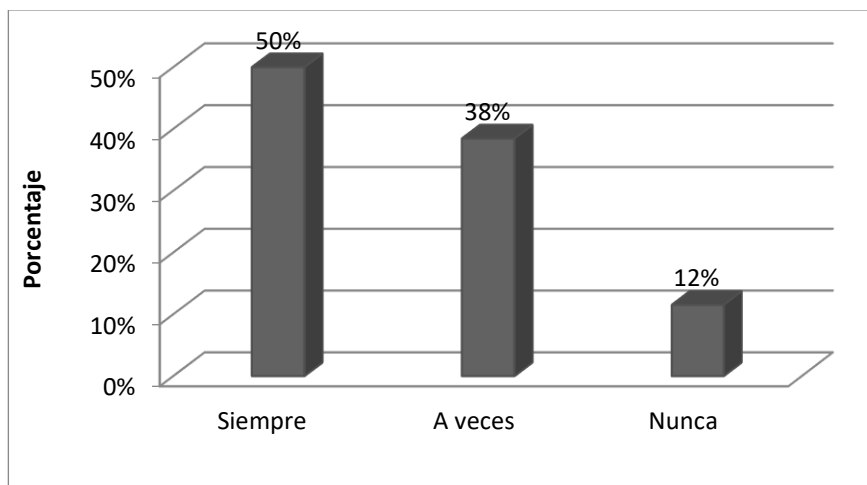
En la tabla N°13 y en el grafico N° 10, se observa que el 42% de los niños siempre representan cantidades, el 50% de los niños a veces representan cantidades y el 8% de los niños nunca representan cantidades.

Tabla 15 Identifica las posiciones ordinales con material concreto y utilizando su cuerpo.

Escala Valorativa	F	%
Siempre	13	50%
A veces	10	38%
Nunca	3	12%
Total	26	100%

Fuente: Matriz de datos

Gráfico 11 Distribución Porcentual de Identifica las posiciones ordinales con material concreto y utilizando su cuerpo.



Fuente: Tabla N° 14

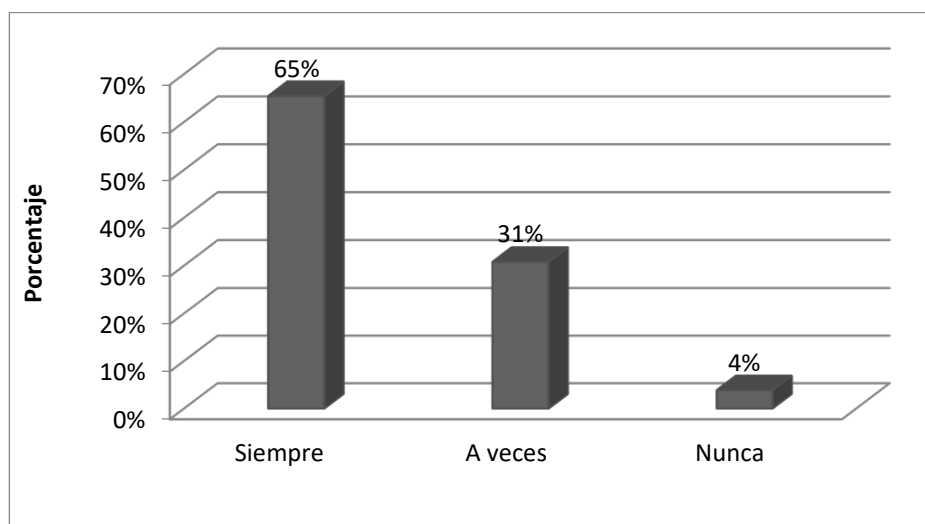
En la tabla N°14 y en el gráfico N° 11, se observa que el 50% de los niños siempre identifica las posiciones ordinales, el 38% de los niños a veces identifica las posiciones ordinales y el 12% de los niños nunca identifica las posiciones ordinales.

Tabla 16 Reconoce cantidades en material concreto y gráfico.

Escala Valorativa	F	%
Siempre	17	65%
A veces	8	31%
Nunca	1	4%
Total	26	100%

Fuente: Matriz de datos

Gráfico 12 Distribución Porcentual de Reconoce cantidades en material concreto y gráfico.



Fuente: Tabla N° 15

En la tabla N°14 y en el gráfico N° 12, se observa que el 65% de los niños siempre reconoce cantidades en material concreto, el 31% de los niños a veces reconoce cantidades en material concreto y el 4% de los niños nunca reconoce cantidades en material concreto.

5.2 Análisis de resultados

En relación con el primer objetivo específico:

Para conocer los juegos didácticos que utilizan los niños en el área de matemática, se aplicó los ítems de evaluación observando la deficiencia en las actividades de juegos didácticos, tal como lo muestra la tabla N° 16 donde el 42% siempre participa en los juegos didácticos, un 54% a veces participa en los juegos didácticos y un 4% nunca participa en los juegos didácticos teniendo más de la mitad de niños que están en una escala valorativa de a veces y/o nunca, Los mismos que son similares a los estudios realizados por Pin & Monserrate (2016). En su investigación titulada, establecer juegos didácticos para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática en los estudiantes del primer grado, se concluye que el razonamiento lógico proporcionar al docente una herramienta didáctica que facilite su práctica educativa. Por ello fue necesaria la creación e implementación de la presente propuesta planteada en este trabajo investigativo.

En relación con el segundo objetivo específico:

Conocer el aprendizaje en el área de matemática de los niños, se desarrolló los ítems de evaluación, tal como lo muestra la tabla 05 donde el 27% de los niños siempre escuchan con atención a la actividad, el 46% de los niños a veces escuchan con atención y el 15% de los niños nunca escuchan con atención, deduciendo que los niños tienen dificultad para prestar atención e interés en el área de matemáticas, así mismo en la tabla 10, se observa que el 42% de los niños siempre representan cantidades en material concreto, el 50% de los niños a veces representan cantidades en material concreto y el 8% de los niños nunca representan cantidades en material concreto, corroborando la deficiencia del aprendizaje del área de matemáticas, Los mismo que se relacionan con los estudios realizados por Meza (2019) Programa de

juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la IEI N° 637 la Merced distrito de Huacachi provincia de Huari-2018. Para el recojo de información se utilizó la técnica de observación y el instrumento fue una ficha de observación para el área de Matemática Con respecto a su validación, se hizo a través de juicio de expertos y su confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach = 0,858. Para la organización de los datos y comprobación de la hipótesis se utilizó la estadística descriptiva e inferencial. Los resultados fueron: en el pre test evidencia que el 75% (09) de niños y niñas se ubican en el nivel inicio con respecto al aprendizaje del área de matemática; 25% (03) están en el nivel proceso y 00%, es decir, ninguno alcanzó el nivel logrado; en contraste, en el post test, los resultados que se obtuvieron fueron: ningún 00% niños o niña se encuentra en el nivel inicio del aprendizaje del área de matemática; el 33% (04) en el nivel proceso y el 67% (08) alcanzaron el nivel logrado.

V. CONCLUSIONES

- En cuanto al conocer los juegos didácticos que utilizan los niños de 5 años en el área de matemática, se aplicó los ítems de evaluación concluyendo la que el 42% siempre participa en los juegos didácticos, un 54% a veces participa en los juegos didácticos y un 4% nunca participa en los juegos didácticos teniendo una mayor escala valorativa en a veces y nunca participan en los juegos didácticos.
- Conocer el aprendizaje en el área de matemática de los niños, se desarrolló los ítems de evaluación, tal como lo muestra la tabla 10, se observa que el 42% de los niños siempre representan cantidades en material concreto, el 50% de los niños a veces representan cantidades en material concreto y el 8% de los niños nunca representan cantidades en material concreto, corroborando la deficiencia del aprendizaje del área de matemáticas

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Arfouilloux, J. (1977). *La entrevista con el niño. El acercamiento mediante el dialogo, el juego y el dibujo.*
- Arias Tovar, C. M. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa El Jardín De Ibagué–2015.*
- Atoche, R. & Reyes, A. (2012). “*Los juegos didácticos y su influencia en el mejoramiento de las operaciones básicas de adición y sustracción en los educandos de primer grado de la I.E. N° 81608 "San José del distrito de la Esperanza"*”.
- Ávalos, P. & Mio, R. (2007). *Influencia del uso de juegos didácticos con material reciclable en el desarrollo del aprendizaje de seriación, clasificación y agrupación en el área Lógico Matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular “Mentes Brillantes”. Trujillo. Universidad Nacional de Trujillo.*
- Bañeres, D. & Bishop, A. & Claustre, M. & Comas, O. & Garaigordobil, M. (2008). *El juego como estrategia didáctica. Venezuela. Editorial. Laboratorio educativo.*
- Bernal Ruiz, J. A. (2003). *Juegos de calle. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/60194?page=28>*
- Cahuachi Sunta, A. (2018). *Teorías de los juegos: Groos, Piaget y Vigotsky.*
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula. Nueva aula abierta, 16(32-40).
- Cruz, G. & Paredes, B. & Vidal, C. (2002). *Aplicación de un programa de juegos en el nuevo enfoque pedagógico para desarrollar la noción de numeral y numeración en niños de 5 años de edad del C.E.I. N°209 “Santa Ana de la ciudad de Trujillo”.*

- Díaz Pérez, M. D. R. (2020). *Importancia de los juegos didácticos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes–California-Viru 2017.*
- Euceda, T. (2007). El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica. Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/307151989/el-juego-desde-el-punto-de-vista-didactico-a-nivel-de-educacion-prebasica-p>
- Ferrero, L. (1991) *el juego y la matemática. La muralla editorial.*
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2018.*
- García Fernández, P. (2016). *Fundamentos teóricos del juego.* Wanceulen Editorial.
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/33693?page=22>
- García Lázaro, D. y García Lázaro, A. (2015) *1, 2, 3 Juegos matemáticos: Taller de Juegos Matemáticos para Educación Infantil. GRIN publishing.*
- García Nozal, J. M. (2017). *Juegos de nuestra infancia.* Wanceulen Editorial.
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/63283?page=22>
- García, P. S. (2019). *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil.* Voces de la Educación.
- Gonzales, W. (2009). *El juego como técnica de aprendizaje.* 2° edición. Editorial. Lima.
Pag. 6 – 10.
https://books.google.com.pe/books?id=hZaxDDGa74MC&dq=teorica+de+los+juegos+didacticos&source=gbs_navlinks_s
- Huamán Risco, M. (2017). *Programa de juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la institución educativa N° 106 del distrito de Cachachi–2015.*

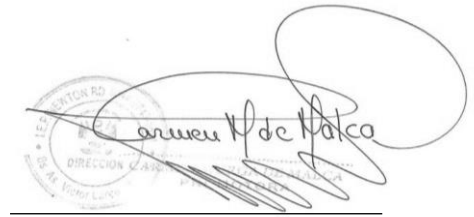
- Jara, M. (2009). *Juegos Didácticos: Influencia en los aprendizajes, área matemática, en los alumnos del 5to grado de educación primaria, en las instituciones educativas estatales*. Ugel N° 01. San Juan de Mira flores.
- Lauracio, N. (2006). *Uso de juegos didácticos en un centro educativo inicial del programa de educación bilingüe intercultural*.
- Llanos Huaripata, F. M. (2020). *Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años del Nivel Inicial en la Institución Educativa Mariano Melgar La Esperanza 2018*.
- Meza Rios, L. I. (2019). *Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la IEI N° 637 la Merced distrito de Huacachi provincia de Huari-2018*.
- Paucar Espinoza, V. (2018). *Juegos didácticos y el aprendizaje de matemáticas en situación de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N 1127 de Alata, Huancan*.
- Pin, V., & Monserrate, C. (2016). *Juegos didácticos para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en los niños y niñas del primer grado de la escuela de educación básica “El Vigía”, de la Parroquia José Luis Tamayo, Cantón Salinas Provincia de Santa Elena año lectivo 2014–2015* (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2016.).
- Quintas Hijós, A (2020) *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación inicial*. Prensas de la universidad de zaragoza.
<https://books.google.com.pe/books?id=LBnLDwAAQBAJ&pg=PA75&dq=teorias+sobre+los+juegos+didacticos&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiY8LfFjvnsAhXErFkKHYyvA6MQ6AEwAHoECAQQA#v=onepage&q&f=false>

- Ruiz Garzon, C. E. (2016). *Juegos didácticos en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje del bloque dos de ciencias naturales de los estudiantes de décimo año de educación general básica del Colegio Menor Universidad Central período 2015-2016* (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- Salirrosas Vílchez, R. M. (2017). *Programa de juegos didácticos utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 159 Shitamalca Pedro Gálvez San Marcos–2016*.
- UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego*

ANEXOS

SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN

Yo Karla Ivett Fernández Villegas con número de identidad 73875767,
solicito la autorización formal a la I.E.P NEWTON para la recolección de
información de datos de los alumnos del nivel inicial del aula de 5 años.

A handwritten signature in black ink, which appears to read "Karla Ivett Fernández Villegas", is written over a circular official stamp. The stamp contains the text "DIRECCION" and "DIRECCION" and is partially obscured by the signature. The signature is written in a cursive style with a large loop at the end.

Firma del promotor

ANEXO: 01: Instrumento de recolección de datos

N°	ÍTEMS / DIMENSIONES	ESCALA VALORATIVA		
		SIEMPRE	AVECES	NUNCA
	Juegos			
01	Participa activamente en el juego.			
02	Realiza la secuencia del juego.			
03	Escucha con atención e interés la actividad.			
04	Expresa emociones al desarrollar el juego			
	Aprendizaje			
05	Reconoce los números del 1 - 5.			
06	Identifica tamaños (grande, mediano, pequeño) en material gráfico y concreto.			
07	Ordena y agrupa por tamaños colores y formas.			
08	Ordena objetos siguiendo el patrón de secuencias.			
09	Realiza la actividad de agregar y quitar utilizando material concreto.			
10	Representa cantidades de (muchos, pocos, nada) en material concreto y gráfico.			
11	Identifica las posiciones ordinales con material concreto y utilizando su cuerpo.			
12	Reconoce cantidades en material concreto y gráfico.			
	PUNTAJE TOTAL			

ANEXO: 02: Instrumentos validados por 03 especialistas en educación inicial

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. Título del proyecto de investigación:

Juegos didácticos en el área de matemática en los niños de 5 años de la
Institución Educativa Privada NEWTON, Distrito Trujillo – 2018.

2. Instrumento:

Lista de cotejo

3. Experto 01:

3.1.Apellidos y nombres: Cabanillas Vizconde Guilianna

3.2.Título: Profesora en educación inicial

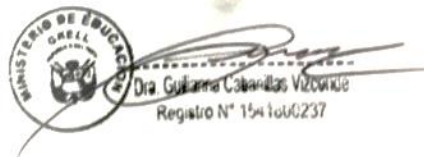
3.3.Grado académico: Doctora

3.4.Nro. De colegiatura: 1541800237

4. Lugar y fecha de validación: Trujillo, 09 de Junio del 2019

5. Criterios de valoración:

Criterios	
Inicio	
Proceso	
Logro	



Dra. Guilianna Cabanillas Vizconde
Registro N° 1541800237

Firma y sello del experto evaluador

VARIABLE	DIMENSIONES	ÍTEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES	
			Relación clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores			
			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
JUEGOS DIDÁCTICOS	JUEGO	Participa activamente en el juego.	✓		✓		✓		✓			
		Realiza la secuencia del juego.	✓		✓		✓		✓			
		Escucha con atención e interés la actividad.	✓		✓		✓		✓			
		Expresa emociones al desarrollar el juego	✓		✓		✓		✓			
			Reconoce los números del 1 - 5.	✓		✓		✓		✓		
			Identifica tamaños (grande, mediano, pequeño) en material gráfico y concreto.	✓		✓		✓		✓		
	APRENDIZAJE		Ordena y agrupa por tamaños colores y formas.	✓		✓		✓		✓		
			Ordena objetos siguiendo el patrón de secuencias.	✓		✓		✓		✓		
			Realiza la actividad de agregar y quitar utilizando material concreto.	✓		✓		✓		✓		
			Representa cantidades de (muchos, pocos, nada) en material concreto y gráfico.	✓		✓		✓		✓		
			Identifica las posiciones ordinales con material concreto y utilizando su cuerpo.	✓		✓		✓		✓		
			Reconoce cantidades en material concreto y gráfico.	✓		✓		✓		✓		

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. Título del proyecto de investigación:

Juegos didácticos en el área de matemática en los niños de 5 años de la
Institución Educativa Privada NEWTON, Distrito Trujillo – 2018.

2. Instrumento:

Lista de cotejo

3. Experto 02:

3.1.Apellidos y nombres: Ramírez Tejada Janny Petronila

3.2.Título: Licenciada en Educación Inicial

3.3.Grado académico: Magister

3.4.Nro. De colegiatura: 261340

4. Lugar y fecha de validación: Trujillo, 09 de Junio del 2019

5. Criterios de valoración:

Criterios	
Inicio	
Proceso	
Logro	

Janny P Ramirez Tejada

Firma y sello del experto evaluador

DNI: 7815120

VARIABLE	DIMENSIONES	ÍTEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
			Relación clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
			Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
JUEGOS DIDÁCTICOS	JUEGO	Participa activamente en el juego.	✓		✓		✓		✓		
		Realiza la secuencia del juego.	✓		✓		✓		✓		
		Escucha con atención e interés la actividad.	✓		✓		✓		✓		
		Expresa emociones al desarrollar el juego	✓		✓		✓		✓		
			Reconoce los números del 1 - 5.	✓		✓		✓		✓	
			Identifica tamaños (grande, mediano, pequeño) en material gráfico y concreto.	✓		✓		✓		✓	
	APRENDIZAJE		Ordena y agrupa por tamaños colores y formas.	✓		✓		✓		✓	
			Ordena objetos siguiendo el patrón de secuencias.	✓		✓		✓		✓	
			Realiza la actividad de agregar y quitar utilizando material concreto.	✓		✓		✓		✓	
			Representa cantidades de (muchos, pocos, nada) en material concreto y gráfico.	✓		✓		✓		✓	
			Identifica las posiciones ordinales con material concreto y utilizando su cuerpo.	✓		✓		✓		✓	
			Reconoce cantidades en material concreto y gráfico.	✓		✓		✓		✓	

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. Título del proyecto de investigación:

Juegos didácticos en el área de matemática en los niños de 5 años de la
Institución Educativa Privada NEWTON, Distrito Trujillo – 2018.

2. Instrumento:

Lista de cotejo

3. Experto 03:

3.1.Apellidos y nombres: Salirrosas Sandobal Flor Marina

3.2.Título: Profesora en educación inicial

3.3.Grado académico: Doctora en Educación

3.4.Nro. De colegiatura: 262954

4. Lugar y fecha de validación: Trujillo, 09 de Junio del 2019

5. Criterios de valoración:

Criterios	
Inicio	
Proceso	
Logro	



Firma y sello del experto evaluador

ANEXO 04: Formulación de autorización por los padres.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION**

Consentimiento informado

Formulario de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado **“juegos didácticos en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Newton, Trujillo 2018”**, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de **cinco años**, que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el **cuestionario** será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo.....
padre de familia de la Institución Educativa Inicial N° 313, con DNI.....
Acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada, **“juegos didácticos en el área de matemática en los niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Newton, Trujillo 2018”**, realizado por la estudiante Karla Ivett Fernández Villegas del VII Ciclo de la Escuela Profesional de Educación.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Nombre del participante

Firma del participante

Nombre de la persona que obtiene
consentimiento

Firma de la persona que obtiene el
obtiene el consentimiento

Fecha: ____/____/____