



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGOS DIDÁCTICOS EN LOS NIÑOS DE
EDUCACIÓN INICIAL DEL ÁREA DE MATEMÁTICA DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 403 “SEÑOR DE
QUINUAPATA” DEL DISTRITO SAN JUAN BAUTISTA -
AYACUCHO - PERÚ-2020**

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

AUTORA

VILLAR ROJAS, SABINA

ORCID: 0000-0001-8575-4685

ASESORA

PÉREZ MORÁN, GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE – PERÚ

2021

2.EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Villar Rojas, Sabina

ORCID: 0000-0001-8575-4685

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

ASESORA

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

Chimbote, Perú

JURADO

Jimenez López, Lita Ysabel

ORCID: 0000-0003-1061-9803

Arellano Jara, Teresa del Carmen

ORCID: 0000-0003-3818-5664

Arias Muñoz, Mónica Patricia

ORCID: 0000-0003-3679-5805

3.HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Teresa del Carmen, Arellano Jara

Miembro

Dra. Mónica Patricia, Arias Muñoz

Miembro

Dra. Lita Ysabel, Jimenez López Rodríguez

Presidente

Dr. Graciela, Pérez Morán

Asesor

4.HOJA DE AGRADECIMIENTO Y / O DEDICATORIA

A Dios, el que en todo momento está conmigo ayudándome a aprender y lograr mis metas, Eres quien guía el destino de mi vida.

A mi madre Isabel, sin ella no lograría mis metas gracias por el amor incondicional, por ser una madre luchadora. A mi hermana Wendy porque me enseñó que hasta el último momento debemos luchar.

A las autoridades de la ULADECH por brindarme la oportunidad de ser parte de ella.

Y a los docentes, que con su paciencia, sencillez y calidad de persona orientaron en el trabajo de investigación.

La presente investigación titulada “Juegos didácticos en los niños de educación inicial del área de matemática de la Institución Educativa Nro. 403 “Señor de Quinuapata” - 2020 del distrito San Juan Bautista-Ayacucho-Perú”, se presentaron problemas de aprendizaje en el área de matemática debido que los estudiantes no tienen una motivación adecuada en las clases son monótonas, tuvimos como objetivo general: describir si el uso de juegos didácticos en los niños de 5 años de la I.E Nro. 403 “Señor de Quinuapata” del distrito de San Juan Bautista- Huamanga- Ayacucho 2020. Esta investigación es de tipo cuantitativo, nivel descriptivo no experimental, con una población de 150, muestra es de 15 estudiantes, la técnica fue la observación, el instrumento la lista de cotejo, los resultados fueron: en el nivel alto por 33% 5 estudiantes, en un nivel medio encontramos un 47% 8 estudiantes, en un nivel bajo por 20% 6, llegando a la conclusión que la mayoría de los estudiantes de la I.E Nro. 403 “Señor de Quinuapata”, están en un proceso de aprendizaje en un nivel medio donde el uso de los juegos didácticos mejoran el aprendizaje.

Palabras claves: Construcción, juegos, mesa, patio

ABSTRACT

The present investigation entitled "Didactic games in early childhood children in the mathematics area of the Educational Institution No. 403" Señor de Quinuapata "- 2020 of the San Juan Bautista-Ayacucho-Peru district", there were learning problems in the area of mathematics because the students do not have adequate motivation in the classes are monotonous, we had the general objective: to describe if the use of didactic games in the 5-year-old children of the EI No. 403 "Señor de Quinuapata" from the district of San Juan Bautista- Huamanga- Ayacucho 2020. This research is quantitative, non-experimental descriptive level, with a population of 150, sample is 15 students, the technique was observation, the instrument was the checklist, the results were: the high level by 33% 5 students, at a medium level we find 47% 8 students, at a low level by 20% 6, reaching the conclusion that the majority of the students of IE No. 403 "Señor de Quinuapata ", are in a learning process at a medium level where the use of didactic games improves learning.

Keywords: Construction, games, table, patio

Título.....	i
Equipo de trabajo.....	ii
Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
Hoja de agradecimiento y / o dedicatoria	iv
Resumen.....	v
Abstract	vi
Contenido.....	vii
Índice de figura.....	xi
Índice de tabla	xii
Índice de cuadros.....	xiii
I.INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	5
2.1. Antecedentes	5
2.1.1 Antecedentes Internacional	5
2.1.2 Antecedentes Nacionales	7
2.1.3 Antecedentes Regionales	9
2.1.4 Antecedentes Locales	11

2.2. Bases teóricas de la investigación.....	12
2.2.1 Definición de Juegos didácticos:.....	12
2.2.2 Objetivos de los Juegos Didácticos:.....	13
2.2.3 Ventajas fundamentales de los juegos didácticos	14
2.2.4 Pasos Para Tener en Cuenta la Elaboración del Juego Didáctico:	15
2.2.5 El Juego	16
2.2.6 Tipos de Juegos didácticos	16
2.2.7 Noción del Espacio.....	17
2.2.8 Clasificación de los juegos didácticos.....	18
2.2.9 Aprendizaje significativo de las matemáticas.	18
2.2.10 Importancia del juego didáctico en el área de matemática	19
2.2.11 Aprendizaje en las matemáticas	21
2.2.12 Importancia del aprendizaje matemático	21
2.2.13 Los juegos didácticos para el aprendizaje matemático.....	22
III. HIPÓTESIS.....	23
IV. METODOLOGÍA.....	23
4.1. Tipo de la investigación	23
4.1.1. Tipo de estudio.....	23
4.1.2. Nivel de investigación	24

4.1.3. Diseño de investigación.....	24
4.2. Población y Muestra.....	25
4.2.1 Población	25
4.2.2 Muestra	25
4.3 Definición y operacionalización de variables:	27
4.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	30
4.4.1 Técnica.....	30
4.4.2 Instrumento	30
4.4.3 Validez y Confiabilidad.....	30
4.4.4 Confiabilidad	31
4.6 Matriz de consistencia.....	34
4.7. PRINCIPIOS ÉTICOS ULADECH (2021).....	36
V RESULTADOS	37
5.1 Resultados.....	37
5.2 Análisis de Resultados.....	43
VI. CONCLUSIONES.....	47
Recomendaciones	48
REFERENCIA BIBLIOGRAFICAS	49
Anexos.....	53

Anexos 01 : Instrumento con su respectiva validación.....	53
Anexo 02: Evidencias de trámite de recolección de datos.....	63
Anexo 03: Carta del consentimiento informado.....	64
Anexo 04: Base de datos.....	65

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1 Resultados porcentuales de la variable Juegos didacticos... ..	37
Figura 2 Resultados porcentuales de la dimensión juego de construcción... ..	38
Figura 3 Resultados porcentuales de la dimensión juego de mesa	40
Figura 4 Resultados porcentuales de la dimensión juego de patio.....	41

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1 Población de los niños de la I.E Nro. 403 “Señor de Quinuapata”	25
Tabla 2 Muestra de los niños de la I.E Nro.403 “Señor de Quinuapata”	26
Tabla 3 Validación del instrumento	31
Tabla 4 Resultados porcentuales de la variable juegos didácticos	37
Tabla 5 Resultados porcentuales de la dimensión juegos didácticos.....	39
Tabla 6 Resultados porcentuales de la dimensión de juego de mesa.....	40
Tabla 7 Resultados porcentuales de la dimensión juego de patio.....	42

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Definición y operacionalización de variable juegos didácticos..... 28

Cuadro N° 2 Matriz de consistencia de la variable juegos didácticos... 33

I.INTRODUCCIÓN

Los juegos didácticos adquieren una relevancia y fundamental en la vida de todos los seres humanos, ya que permite el desarrollo de nuestra identidad, personalidad y fortalece los lazos sociales. Los juegos son expresiones donde reflejan sus situaciones significativas que puede experimentar un ser humano, donde su mundo externo está lleno de colores, aromas, texturas, corporalidades, entre otras innumerables experiencias, percepciones y sensaciones que nos cautivan e inducen a querer conocer, experimentar y sobre todo indagar el conocimiento y aprender un aprendizaje significativo.

En la actualidad, la mayor parte refleja una preocupación por la educación, la realidad educativa ha buscado fortalecer e implementar distintos recursos. Enfocados a la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más significativo y activo. Por esta razón los juegos son esenciales porque obtienen competencias esenciales y conocimientos. Es importante mencionar que algunos países han decidido implementar más metodologías. tomando en cuenta los juegos didácticos como una forma de enseñanza –aprendizaje (Chiliquinga, 2017).

En distintos países se puede apreciar diversas fallas en el proceso de enseñanza, es necesario que el docente busque temas o formas de enseñanza. Sin embargo, mediante los juegos didácticos se puede incentivar a que los estudiantes desarrollen sus competencias motoras, sociales, cognitivas y emocionales. El juego también desarrolla o enseña aptitudes de liderazgo, a relacionarse socialmente en grupos (Tamay, 2019).

Por ello, en Perú muchos docentes están desarrollando estrategias educativas, como son los juegos didácticos para lograr un aprendizaje significativo. Con el propósito de captar el interés de los estudiantes. El juego fomenta la imaginación, la creatividad y la oportunidad de participar activamente en su aprendizaje significativa (Cardeñas y Herreras, 2019).

En la localidad de Ayacucho, se observa todavía una enseñanza- aprendizaje tradicional, ejercida por algunos docentes, pero cabe mencionar que un porcentaje de docentes utilizan las estrategias de juegos didácticos donde sus propuestas sean diferentes, innovadoras y creativas que estén a las necesidades y realidades educativas donde el estudiante logre un aprendizaje significativo (Arias, 2017).

En los niños de 5 años de la Institución Educativa Nro. 403 “Señor de Quinuapata”, se identificó la siguiente problemática, el poco interés del aprendizaje en el área de matemática debido a que los estudiantes no tienen una motivación adecuada donde las clases son monótonas, memorísticos y no son divertidos, es por ello que los niños toman desinterés en clases, se dedican a fomentar el desorden, ya que a esa edad se distraen rápido, están inquietos y prefieren jugar. La importancia que tiene los juegos didácticos para un mejor aprendizaje significativo en forma divertida. Algunos docentes desconocen el tema, por esta razón los niños tienen un aprendizaje bajo en el área de matemáticas.

Por lo cual se planteó el siguiente enunciado: ¿Cuáles son los juegos didácticos que utilizan en el área de matemática en los niños del salón de 5 años de la Institución

Educativa Nro. 403 “Señor de Quinuapata” del distrito San Juan Bautista Ayacucho – 2020? se formularon los siguientes objetivos. Objetivo general: Describir si el uso de juegos didácticos en los niños de 5 años de la I.E Nro. 403 “Señor de Quinuapata” del distrito de San Juan Bautista- Huamanga- Ayacucho 2020,

Así mismo se planteó los siguientes objetivos específicos:

Identificar los juegos de construcción en el área de matemáticas en los niños del salón de 5 años de la Institución Educativa Nro. 403 “Señor de Quinuapata” del distrito San Juan Bautista Ayacucho 2020, detallar los juegos de mesa en el área de matemáticas en los niños del salón de 5 años de la Institución Educativa Nro. 403 “Señor de Quinuapata ” del distrito San Juan Bautista Ayacucho 2020, detectar los juegos de patio en el área de matemáticas en los niños del salón de 5 años de la Institución Educativa Nro. 403 “Señor de Quinuapata” del distrito San Juan Bautista Ayacucho 2020.

La investigación se justifica en tres aspectos:

En lo teórico: la variable juegos didácticos se buscó diversas aportaciones teóricas más aceptadas, así poder conocer más sobre el tema y poder trabajar, los juegos didácticos permiten que se relacione el individuo con su entorno y así tenga un aprendizaje significativo.

En lo practico: la información que recogimos fue de utilidad para recomendar la mejora de la práctica pedagógica de las docentes y por con siguiente los resultados del aprendizaje de los niños y niñas.

En lo metodológico: se utilizó una determinada forma de trabajo, esta investigación se desliga de la línea de investigación, el instrumento que utilicé es la lista de cotejo validado y confiable con expertos y con indicadores donde se usó con los niños, los cuales pueden ser utilizados por otros investigadores interesados en el tema.

La investigación actual es importante porque busca fomentar el uso de juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemáticas en los niños de educación inicial. Así los docentes del nivel inicial fomenten los juegos didácticos.

La metodología que se utilizó es de tipo cuantitativo y nivel descriptivo; teniendo una población de 150 estudiantes y una muestra de 15 estudiantes de la I.E 403 “Señor de Quinuapata” la técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Lo cual se relaciona con la línea de investigación de Didáctica de las Áreas curriculares el cual corresponde a la Facultad de Educación.

Después de realizar la investigación se obtuvo los siguientes resultados: en los juegos didácticos un aprendizaje con un nivel alto de 33% 5 estudiantes, en un nivel medio de su aprendizaje encontramos un 47% 7 estudiantes, en un nivel bajo un por 20% 3 estudiantes. Se concluye que los estudiantes del salón de 5 años de la Institución Educativa Nro. 403 “Señor de Quinuapata” viendo los resultados que un porcentaje de estudiantes aún están en un proceso de aprendizaje.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1 Antecedentes Internacional

Torres (2020) elaboró una tesis de investigación titulada: “El juego didáctico para el aprendizaje del cálculo matemático en los niños de 4 años de Educación General Básica”, Ambato, Ecuador 2020. Tuvo como objetivo general implementar juegos didácticos interactivos para el aprendizaje del cálculo matemático. La metodológica que utilizo es transversal, cuasi-experimental de alcance descriptivo bajo un enfoque cualitativo y cuantitativo. La población lo conformaron 82 estudiantes la muestra es de 25 estudiantes, paralelos A y B de que constituyeron los grupos control y experimental respectivamente, la técnica de investigación aplicada es la encuesta, para la recolección de datos se diseñó dos tipos de cuestionarios, validados a través de la escala estadística.. El juego didáctico interactivo se basó en la plataforma multimedia 3.0 consta de tres bloques para la resolución de problemas de suma, resta; cada uno contiene 5 retos a resolver de forma mental mediante consignas de arrastre y emparejamiento de respuestas. El sistema posee un contador del número de intentos para resolver los problemas planteados, una vez superados los retos, el grupo de estudiantes tiene una nota final que constituye la evaluación del aprendizaje alcanzado. En conclusión, se consideró un facilitador de nuevos aprendizajes debido a la interacción vinculados con los procesos cognitivos.

Cárdenas y Molina (2017) en su tesis de investigación titulada: “Incidencia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas como herramienta para desarrollar el lenguaje, la creatividad y la autoestima”, Ambato, Ecuador 2017. El cual tuvo por objetivo general: establecer la incidencia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de matemáticas como herramienta para desarrollar el lenguaje, la creatividad y la autoestima en la población escolar, la metodología que utilizó en su investigación fue investigación acción, la población de estudio estuvo conformada por 60 estudiantes y la muestra es de 25 estudiantes. Los encuestados es importante usar el juego en la enseñanza de las matemáticas. Los resultados que se obtuvo de la encuesta se resalta que las personas encuestadas tienen conocimiento de que el juego, la recreación y la lúdica son herramientas básicas y de gran importancia para el aprendizaje de las matemáticas. En conclusión, que los juegos ayudaron a los estudiantes presten más interés en el área de las matemáticas condicionando al docente a estar en constante actualización de la enseñanza dirigida a plantear estrategias basadas en el juego.

Mayorga (2019) en su tesis titulada: El juego didáctico en el desarrollo de la atención en los niños de 5 a 6 años, de la “Escuela de Educación Básica 21 de Abril”, ciudad de Riobamba, Ecuador 2019. Tuvo como objetivo general e identificar cual es la importancia de trabajar la atención y cómo influye en el juego didáctico en este proceso en los niños de 5 a 6 años, de la “Escuela de Educación Básica 21 de Abril”, ciudad de Riobamba, Ecuador 2019. La metodología de investigación que se utilizó en esta

investigación es cualitativa, diseño no experimental de tipo bibliográfica, porque se obtuvo información de diferentes fuentes como libros, revistas, artículos, relacionados a nuestro tema de investigación, la población es de 70 estudiantes y la muestra es de 30 estudiantes de educaron básica, utilizó la ficha de observación como instrumento para recolectar los datos de la presente investigación, demuestran que nunca esta vigilante ante las actividades propuestas. Se concluyó que el juego didáctico es fundamental para el desarrollo de la atención en los niños nos indica que todavía se debe trabajar en actividades que nos permitan que el niño mejore su nivel de vigilancia en diversas actividades.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Vásquez (2018) en su tesis de investigación titulada: Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la Institución Educativa N° 82048 "Inmaculada Concepción". Cajamarca 2018. El trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la influencia del uso de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática de los estudiantes, la metodología de investigación que se empleó fue de tipo pre experimental con la finalidad de mejorar el rendimiento académico, la muestra que tuvo es de 35 estudiantes ,. En conclusión, el uso de juegos didácticos influye directamente 84% (15) en la motivación del estudiante, alientan a los estudiantes a no sentir temor por las matemáticas.

Soto (2018) elaboro una investigación titulada: Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del Nivel Inicial I.E Divino Niño Jesús

distrito de Huacho 2018. Tuvo como objetivo general determinar la relación de los juegos didácticos y de aprendizaje significativo en los niños de 5 años del nivel inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho 2018. La investigación se llevó a cabo usando el diseño no experimental, es de tipo descriptivo correlacional. La población fue de 90 estudiantes y la muestra es de 28 estudiantes de 5 años del nivel inicial, el instrumento empleado fue la ficha de observación para medir el aprendizaje significativo en la cual se consignó los resultados de la observación. Obteniendo como conclusión la mayor cantidad de niños mejoran sus conocimientos desarrollando nuevos conocimientos con la ayuda del juego didáctico.

Muñoz (2017) en su tesis de investigación titulada: Programa juegos didácticos para desarrollar la atención en el área de matemática en niños y niñas de 5 años de una Institución Educativa. Trujillo 2017. Considero por objetivo determinar que el Programa Juegos Didácticos desarrolla la atención en el área de matemática en la competencia actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización en niños y niñas de cinco años una Institución Educativa, Trujillo 2017. La metodología que utilizó es de diseño cuasi experimental con una población de 118 niños y una muestra de 62 niños y niñas entre el aula fucsia como grupo experimental y el aula verde como grupo control. Los resultados del grupo experimental de la atención en actúa y piensa en situaciones de forma, movimiento y localización en el pre-test se ubicó en el nivel de proceso con el 71% (25) en el post-test pasaron al nivel bueno con el 97%(37), con aplicación del programa juegos didácticos. Obteniendo como conclusión que el programa de juegos

didácticos mejoró significativamente el desarrollo de la atención en el área de matemática, en niños/as de 5 años.

2.1.3 Antecedentes Regionales

Perez (2018) en su investigación titulada: Juegos didácticos y el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 425-1 de Esccana, distrito Chilcas, San miguel, Ayacucho 2018. Tuvo como objetivo determinar la relación de juegos didácticos con el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 425-1 de Esccana, distrito Chilcas, San Miguel, Ayacucho 2018. La metodología fue de nivel cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional, la población es de 150 niños y una muestra de 20 niños y niñas de 5 años, a quienes se les evaluó mediante lista de cotejo y ficha de observación. Obteniendo como conclusión que los juegos didácticos se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 425-1 de Esccana, Distrito Chilcas, San Miguel 2018.

González (2018) elaboro una tesis titulada: Influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa pública N° 414-19/mx-u de Huanupampa, Totos, Ayacucho 2018. Tuvo objetivo Conocer la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414- 19/Mx-U de Huanupampa, Totos, Ayacucho 2018. La metodología que utilizo el diseño pre experimental de un solo grupo

con pre y pos prueba, con la intención de medir el grado de influencia de la aplicación de los juegos motrices en el desarrollo de la psicomotricidad. La población consideró 19 de niños y niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa de Totos, mientras que la muestra estuvo conformada por 12 niños de 5 años matriculados en el año 2018 en la mencionada institución educativa, el instrumento que utilizo es la lista de cotejo. En conclusión, los juegos didácticos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414- 19/Mx-U de Huanupampa, Totos Ayacucho 2018.

Guadalupe (2018) realizo una investigación titulada: Eficacia del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, para desarrollar la Motricidad Gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 de la Institución Educativa San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho 2018. Como objetivo tuvo determinar en qué medida el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, es eficaz para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho 2018. La metodología el diseño que utilizo en la investigación fue pre experimental, con enfoque cuantitativo; la población fue de 70 estudiantes y una muestra 15 estudiantes el recojo de la información que realizó fue a través de una guía de observación, la cual le brindó información oportuna del nivel en el que se encontraban los estudiantes. En conclusión. El programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, es eficaz para el

desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Pública N° 432-52 de la comunidad de San Rafael, distrito de Socos, Huamanga, Ayacucho, 2018.

2.1.4 Antecedentes Locales

Saravia (2017) realizó una investigación titulada: Aplicación del juego didáctico para desarrollar la expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°431- Manuel La Serna, Ayacucho. se desarrolló con el objetivo de determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en el mejoramiento de la expresión oral en los niños de 5 años, la metodología que utilizo tipo experimental y de diseño pre-experimental, porque el experimento se aplicó a un solo grupo. La población estuvo conformada por 165 estudiantes y la muestra 23 estudiantes de la sección “Chirapaq”. Se utilizó la técnica de la observación y el instrumento, la ficha de observación. Para el tratamiento estadístico. En conclusión, que la aplicación de los juegos didácticos produce efectos significativos en la expresión oral de los niños de 5 años.

Quino (2018) en su tesis titulada: Influencia del juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemática de los niños y niñas de la institución educativa inicial pública N° 432-121 La Florida Carmen Alto provincia de Huamanga región Ayacucho el año académico 2018. El trabajo de investigación tuvo como objetivo genera evaluar la influencia del uso estratégico y didáctico del juego en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la matemática de los niños(as) de la Institución Educativa Inicial Pública No. 432-121 La Florida Carmen Alto Provincia

de Huamanga Región Ayacucho el año académico 2018. La metodología que utilizo es el enfoque cuantitativo. El diseño utilizado en todo el proceso investigativo fue el pre experimental de un solo grupo. La técnica utilizada en el recojo de información fue la observación y el instrumento que ha permitido registrar los datos ha sido la lista de cotejo. La muestra es de 16 niños. En conclusión, que el uso estratégico y didáctico del juego influye significativamente en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la matemática de los niños(as) de la Institución Educativa Inicial Pública No. 432-121 La Florida Carmen Alto Provincia de Huamanga.

2.2. Bases teóricas de la investigación.

2.2.1 Definición de Juegos didácticos:

El juego didáctico es una herramienta muy importante y participativa donde los niños por sí mismo descubren su aprendizaje y van a una conducta correcta, los niños van desarrollando la disciplina esto quiere decir no solamente construyen conocimientos o el desarrollo de habilidades mediante el juego, el docente busca la motivación mediante el juego para que los niños se motiven en la hora de clases para así es el entretenimiento del niños y niñas para un buen aprendizaje y toma de decisiones en cuando hay un problema los niños sepan solucionar es el proceso de enseñanza y aprendizaje (Ortiz, 2017).

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora.

Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida (Gil, 2006).

Comenta la importancia del juego didáctico es como una técnica de enseñanza en la educación, comenta que los profesores tienen un conocimiento que los juegos didácticos solo puede aplicar en el nivel inicial y primaria, ya que en la secundaria ya no tendría razón, pero opinan que no es así el juego didáctico se puede aplicar en todos, ya que las clases son más divertidas, mediante los juegos didácticos incentiva a los niños en el proceso de aprendizaje mediante el juego (Calderón, 2016).

Los juegos didácticos es un pre ejercicio de funciones necesarias para la vida, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. El juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que sirve consecuentemente para jugar y de preparación para la vida adulta Groos (2015).

2.2.2 Objetivos de los Juegos Didácticos:

Ortiz (2014) plantea que las clases son divertidas mediante el juego incitan a los niños a motivarse y prestar atención a los contenidos, el juego didáctico influye mucho en la educación así se puede aplicar como un hábitos y habilidades para un buen aprendizaje significativo con la ayuda de juego Ortiz nos menciona los siguientes puntos:

- Enseñar mediante el juego que los niños y niñas tomen sus propias decisiones ante un problema.
- Abonar una experiencia donde los niños realicen actividades y trabajo colectivo para un aprendizaje significativo.
- fomentando el aprendizaje creativo y el logro de los niños y niñas
- Preparando a los niños y niñas a resolver o solucionar problemas que se presentan de la vida y sociedad.

2.2.3 Ventajas fundamentales de los juegos didácticos

El juego es una actividad espontánea, natural, sin aprendizaje previo, que brota de la vida misma produciendo gozo, libertad, satisfacción y vínculos de confraternidad. La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Borges y Gutiérrez (1994) menciona las ventajas de los juegos didácticos son:

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.

- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

2.2.4 Pasos Para Tener en Cuenta la Elaboración del Juego Didáctico:

Keiber (2015) menciona que los pasos para un mejor juego una buena técnica de aprendizaje mediante el juego fortalece la habilidad de los niños y niñas en el aprendizaje significativo, los pasos son los siguientes:

Tener los materiales adecuados para los niños y niñas según la edad.

- Decir las normas y decir que van a trabajar en equipo.
- Tener un ambiente adecuado y adornado según el juego.
- Desarrollar los juegos con creatividad
- Desarrollar una destreza sobre las dificultades que van a tener, una buena orientación en el juego didáctico.

2.2.5 El Juego

El juego es una actividad que nos asiente el desarrollo cognitivo y constructivismo en el aprendizaje de los niños, es algo fuera de la rutina no es igual como el trabajo que realizamos día a día, el juego es una satisfacción o placer que todas las personas podemos realizar, el juego es una actividad productiva ya que los niños y niñas pueden mejorar en su aprendizaje y también es suma importancia en el desarrollo del niño (Bodrova , 2004).

“El juego es un papel muy importante en las aulas contribuye en el proceso de enseñanza- aprendizaje en los niños de nivel inicial no solo en ellos si no en la vida adulta produce felicidad” (Pacheco, 2010, p.156). Por último, cabe señalar que el juego es una manera de estresarse desde mucho tiempo se practicaba los juegos en la vida cotidiana.

2.2.6 Tipos de Juegos didácticos

2.2.6.1 Juego simbólico:

Garaigordobil (2001) plantean que el juego normalmente lo realizan niños que se caracterizan mediante la representación o a la imitación nos describe mediante el juego que los niñas se caracterizan por utilizar demasiado simbolismo imitación de la vida diaria describen lo que hacen los adultos según las necesidades que tienen, por ejemplo, emitan a un doctor, representaciones con roles de la vida social, Este tipo de juego consiste en hacer el como si de la realidad teniendo conciencia de esa ficción.

2.2.6.2 Juego de Mesa:

Sarlé (2006) en este juego se puede practicar dentro o fuera del ámbito escolar, aunque no se necesita actividad física, pero si hay momentos que se tiene que levantar, este juego se realiza en circunstancias grupales donde todos los niños se ponen de acuerdo con las reglas adecuadas en este juego se realiza en la sala los niños elijen los materiales que desean por ejemplo las cartas donde cada niños tiene que reconocer que numero es detrás de las carta, los juegos didácticos y el juego mesa se transforma en una manera de enseñar.

2.2.6.3 Juego de Construcción:

“Son juegos donde el niño usa todo su conocimiento sensorial para construir con sus manos objetos, por ejemplo, usar plastilina para hacer una casita, hacer una torre de cubos, recortar figuras pegar bolillas para hacer un dibujo” (Gastelu y Padilla, 2017, p. 84).

2.2.7 Noción del Espacio

Philco (2009) el desarrollo de este concepto es importante en la estructura del desarrollo motor del niño ya que su cuerpo le indica donde se encuentra ubicado pues es importante los movimientos para determinar la noción del espacio.

2.2.8 Clasificación de los juegos didácticos

Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los juegos didácticos. A partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, Martínez (1998) menciona que:

- Juegos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos para la consolidación de conocimientos.

La selección adecuada de los juegos didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes (Martínez, 1998).

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horas extras, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

2.2.9 Aprendizaje significativo de las matemáticas.

Señala que están importante la enseñanza mediante los juegos en el área de matemáticas el juego ayuda que los niños y niñas tengan un aprendizaje significativo esto implica que las matemáticas podemos enseñar mediante la vida cotidiana tradicionalmente las clases de matemáticas mencionan que son aburridas es entonces que el área de matemáticas se debe tener en cuenta el entorno para que el juego se más divertido, los niños deben tener el material en concreto entonces los niños y niñas van a comprender y aprender un aprendizaje significativo así va ayudar a la visualización de metas ,seguridad y confianza de las matemáticas mediante el juego pretenden enseñar no olvidarse de los materiales concretos de esta forma el área de matemática será más divertido (Ballestero , 2008).

2.2.10 Importancia del juego didáctico en el área de matemática

Rockwell (1995) señala la importancia del área Lógico Matemático quien pretende que se orienten en el espacio y en el tiempo, utilizando un vocabulario pertinente e interpretando símbolos y cuadros. Asimismo, que los alumnos son capaces de construir sus propios conocimientos ya que requieren de material concreto para realizar su aprendizaje, luego de ello interioriza todo lo aprendido en operaciones mentales, ya que es importante en la enseñanza de las matemáticas, puesto que conllevan a que tengan un lenguaje preciso y breve.

La actividad del área de matemática ayuda en el pensamiento lógico y creativo, pues ayuda a los alumnos a tener un pensamiento crítico en la formación de actitudes como la confianza y sus habilidades.

Santillana (2004) refiere que mediante el juego el niño desarrolla un buen aprendizaje del área Lógico-Matemático, lo cual ayuda a una mayor comprensión del entorno y un mejor aprendizaje sobre aspectos cuantitativos relacionados al área de matemática, es por ello que se tiene en cuenta las dimensiones de dicha área, puesto que mediante la actividad lúdica logra desarrollar las capacidades utilizando el juego, como estrategia en la enseñanza.

Los juegos didácticos son una estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de los hijos. El ambiente Montessori es un lugar amplio y abierto, ordenado, estético, simple, real, donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo del niño (Sarlé, 2006).

El juego es indispensable para el crecimiento, desarrollando sus áreas cognoscitivas, psicomotoras, sociales y afectivas, siendo estas herramientas básicas para mejorar múltiples problemas y emociones ante las exigencias de la vida y para las cuales no se encuentra preparado. Los juegos didácticos en este sentido Decroly (2002) comento que:

- Libre, porque los participantes lo hacen de manera voluntaria y espontanea al participar en el juego.

- Delimitada, se da dentro de un contexto determinado en relación a espacio y tiempo.
- De reglas, el juego como actividad que se realiza entre dos o más personas siempre está dado bajo ciertas normas que regulan la participación de los integrantes haciendo factible su normal desarrollo.

2.2.11 Aprendizaje en las matemáticas

Velasco (2011) señala que aprender matemáticas resulta de desarrollar el pensamiento a través de estructurar la mente del educando de manera secuencial, indicando los marcos lógicos indispensables para la práctica de la matemática, las funciones cognitivas necesarias para todo aprendizaje son la atención y la memoria para llegar a la formación del concepto.

2.2.12 Importancia del aprendizaje matemático

Resnick y Ford (1990) manifiestan que las matemáticas son consideradas como un conjunto de saberes de arquetipos sistematizados, grupos y operaciones basados en leyes, reglas y teorías, por lo tanto, su aprendizaje deberá dirigirse rumbo a la elaboración de estructuras cognitivas, que posteriormente se complementarán con distintas situaciones con sus propias particularidades.

La calidad de aprender las matemáticas, no se basa en las derivaciones cuantitativas, o acumular informaciones en el estudiante, menos el uso del

memorismo, lo fundamental radica en desarrollar la lógica para construir distintos procesos y esquemas para resolver problemas. El objetivo tiende a establecer las estructuras mentales de los estudiantes, áreas que el profesor debe desarrollar en los estudiantes dentro de las aulas, es de suma importancia integrar saberes unificando la imaginación en la expresión de las matemáticas(Resnick y Ford , 1990) .

Por lo tanto, se concluye que para aprender las matemáticas se debe dar una buena motivación, basados en comprender la naturaleza, el universo armónico y el desarrollo de personas humanas.

2.2.13 Los juegos didácticos para el aprendizaje matemático

Los juegos didácticos son muy importantes porque despiertan el interés de los estudiantes, donde al profesor designa juegos didácticos donde les facilita y encamina el proceso de enseñar y aprender, es importante señalar que los juegos le ayudan en su conocimiento pues le proporcionan experiencias únicas de aprendizaje, mediante estos juegos ellos pueden establecer y estimular sus sentidos, clasificar, resolver problemas, entre muchos otros aspectos. Donde brinda oportunidades de aprendizaje a los niños, también es beneficioso para la maestra, ya que permite que se interrelacione de mejor manera con los estudiantes, y de esta manera generar una aprendizaje-enseñanza más profunda y significativa (Salido, 2016).

Velasco (2011) señala que los requisitos metódicos de un entrenamiento en el área de matemáticas, es prioritario emplear los juegos didácticos, como instrumentos que propician el conocimiento en los distintos periodos del proceso educativo del estudiante.

III. HIPÓTESIS

No requiere de hipótesis porque es de diseño no experimental. No se aplica. En esta investigación descriptiva, no se formulan hipótesis porque allí no se trabaja con relaciones de causa y efecto, y ya se vio en las definiciones antes mencionadas, por lo tanto, solo se pueden formular en las investigaciones donde están implicadas este tipo de relaciones. En la descriptiva sólo tiene interés por saber cómo se manifiesta una determinada característica o condición, o un conjunto de características (Hurtado, 2012).

IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipo de la investigación

4.1.1. Tipo de estudio

El enfoque que utilizamos fue cuantitativo, según estableció que una investigación es cuantitativa, porque permite medir las variables haciendo uso de las estadísticas tanto descriptiva como inferencial. También pretende generalizar los resultados encontrados en un grupo (muestra) a una colectividad mayor (universo y

población). También se busca que los estudiantes efectuados puedan aplicarse (Hernández, 2010).

4.1.2. Nivel de investigación

El nivel de la investigación fue de carácter descriptivo. Ya que sólo se pretendió describir la realidad de las situaciones que se encuentran ya sea eventos, grupos comunales en los cuales desean analizar.

Supo (2012) menciona que este nivel de investigación describe fenómenos sociales o clínicos en una circunstancia temporal y geográfica determinada. Su finalidad es describir y/o estimar parámetros.

4.1.3. Diseño de investigación

Es de diseño No Experimental, debido a que el investigador no manipula ninguna variable y sólo describe los hechos en su propia naturaleza; es decir, sin la intervención en lo absoluto para alterar alguna variable de estudio. También es de corte transversal debido a que se recolecta datos en una sola ocasión a cada elemento de estudio (Hernández y Fernández, 2014).

Donde:

M —————> **O**

M: Los niños del salón de 5 años de la Institución Educativa Nro. 403“Señor de Quinuapata” del Distrito San Juan Bautista, Provincia de Huamanga, Ayacucho, 2020

O: Nivel de aprendizaje matemático con la intervención de los juegos.

4.2. Población y Muestra

4.2.1 Población

La población en esta investigación está constituida por niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Nro. 403“Señor de Quinuapata” del distrito San Juan Bautista, provincia de Huamanga, Ayacucho, 2020, que constituyen un total de 150 niños.

Tabla 1

Población de los estudiantes de la I.E Señor de Quinuapata N° 403

Nivel	Grado - y sección	Población
Inicial	3 años respetuosos	50
	4 años solidarios	50
	5 años honestos	50
TOTAL		150

Nota: Nómina de matrícula 2020 I.E. "Señor de Quinuapata" N° 403

4.2.2 Muestra

El tamaño muestra quedo constituido por 15 niños de 5 años de la sección los Honestos de la Institución Educativa Nro. 403“Señor de Quinuapata” del Distrito San Juan Bautista, Provincia de Huamanga, Ayacucho, 2020

Distribución de la muestra

Tabla 2

Distribución de la muestra de los niños y niñas de la I.E. Señor de Quinuapata N° 403

Nivel	Grado	Sección	Total
	05 años	Honestos	15
TOTAL			

Nota: Nómina de matrícula 2019 I.E. N° 403” Señor de Quinuapata”

4.2.2.1 Los criterios de inclusión y exclusión

Es importante mencionar los criterios de inclusión donde son las características clínicas, demográficas, temporales y geográficas de los sujetos que componen la población a estudio y de exclusión (características de los sujetos que pueden interferir con la calidad de los datos o la interpretación de los resultados (Gómez, 2016).

Criterios de inclusión:

- ✓ Estudiantes matriculados del nivel inicial de 5 años de la sección “Honestos”
- ✓ Estudiantes del nivel inicial de 5 años de la sección “Honestos” con asistencia regular a las clases.
- ✓ Estudiantes del nivel inicial de 5 años de la sección “Honestos” que participaron en el proyecto de investigación firmando el consentimiento informado.

Criterios de exclusión:

- ✓ Estudiantes del nivel inicial de 5 años de la sección “Honestos” que no asisten regularmente a clases.
- ✓ Estudiantes del nivel inicial de 5 años que no participaron en el proyecto de investigación firmando el consentimiento informado.

4.3 Definición y operacionalización de variables:

Variable: Juegos didácticos

El juego didáctico es una herramienta muy importante y participativa donde los niños por sí mismo descubren su aprendizaje y van a una conducta correcta, los niños van desarrollando la disciplina esto quiere decir no solamente construyen conocimientos o el desarrollo de habilidades mediante el juego, el docente busca la motivación mediante el juego para que los niños se motiven en la hora de clases para así es el entretenimiento del niños y niñas para un buen aprendizaje y toma de decisiones en cuando hay un problema los niños sepan solucionar es el proceso de enseñanza y aprendizaje (Ortiz, 2017).

Cuadro 1 *Definición y operacionalización de la variable juegos didácticos*

Variable	Definición operacional				
		Dimensiones	Indicadores	Items	Instrumento
Juegos Didácticos Son herramientas didácticas que contribuyen al desarrollo mental del niño, debido a que estimulan, la actividad intelectual, creatividad, imaginación, y asimilación de la realidad (Ortiz, 2017).	El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos	Juegos de construcción	Construye y utiliza bloques	1.-Quita las piezas que se le indica con los bloques 2.-Agrega y quita piezas según su criterio 3.-Ordena según tamaños en los bloques de menor a mayor	Lista de cotejo Valores: Escala de medición 0= Bajo 1= Medio 2= Alto
		Juegos de mesa	Señala la cantidad de dados	4.-Señala la cantidad de dados que indica 5.Indentifica y cuenta los cubos 6.-Ordena y agrupa cubos según su tamaño	
		Juegos de patio	Cuenta los cubos	7.-Clasifica los cubos según su color y tamaño 8.-Ayuda a sus compañeros cuando lo solicitan.	
			Se agrupan entre compañeros	9.-trabaja con agrado con sus compañeros 10.-Comparte con sus compañeros sus ideas y opiniones	

Nota. Elaboración propia.

4.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos

4.4.1 Técnica

La investigación que se utilizó la técnica de observación.

La observación es la técnica de recolección de datos a través de la percepción directa de los hechos educativos que en este caso se realizará a través de la observación de sesiones de aprendizaje (Pino ,2013).

4.4.2 Instrumento

En la investigación el instrumento aplicado fue la lista de cotejo dirigido a los niños. Este instrumento se utilizó para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes, este instrumento es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados (Castro ,2010).

4.4.3 Validez y Confiabilidad

4.4.3.1 Validez

La validez es el grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir. Donde pudimos aplicar con el instrumento que se realizó con los siguientes procedimientos (Hernández, 2003).

1. Se validó el instrumento con juicio de experto, se calificó por 3 expertos que son licenciados de educación.

2. Se presento la carta de presentación a la Institución Educativa donde se informó sobre el trabajo de investigación.
3. Se dio un consentimiento informado a los padres de familia quienes concedieron el permiso para que sus menores hijos participaran del proyecto de investigación.
4. Utilizamos el instrumento de evaluación la lista de cotejo para poder observar el desenvolvimiento de los estudiantes de la Institución Educativa Nro. 403 “Señor de Quinupata”.

4.4.3.2 Confiabilidad

Según Hernández (2003) la confiabilidad de un instrumento de medición se determina mediante diversas técnicas, y se refieren al grado en la cual su aplicación repetida al mismo sujeto produce iguales resultados. Se debe complementar que para validar el instrumento se efectuó los siguientes pasos:

- Se solicitó la colaboración de 3 expertos en el campo de educación.
- Se entregó a cada uno de los expertos la ficha de validación de instrumento para evaluar los juegos didácticos.

$$CVR = \frac{n_e - N/2}{N/2}$$

n_e = número de expertos que indican "esencial".

N= número total de expertos.

Se procedió a calcular el coeficiente de validez Total del Cuestionario

Cálculo del Coeficiente de Validez Total:

$$\text{Coeficiente de validez total} = \frac{\sum CVR_i}{\text{Total de reactivos}}$$

Total de reactivos

$$\text{Coeficiente de validez total} \equiv \frac{3 \text{ expertos}}{3 \text{ jueces expertos} / 2}$$

Indican "esencial"

3 jueces expertos/2

$$\text{Coeficiente de validez total} = 0,99$$

Este valor indica que el instrumento es válido para recabar información respecto a la dramatización, esto es decir que equivale al 100%.

Tabla 3

Juicio de expertos validación del instrumento

Experto	Grado de estudio	Confiabilidad
Willian, Huayta Rua	Magister	100%
Ábdon, Álvarez Gutiérrez	Magister	100%
Luis Alberto, Arco Torres	Magister	100%

Nota: Certificado de validez de contenido del instrumento que mide los juegos didácticos como táctica pedagógica.

4.5 Plan de Análisis

Para el procesamiento utilizamos la información recabada en el presente estudio se empleará la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable, sin sacar conclusiones de tipo.

Para el procesamiento que utilizamos de la información se utilizó la estadística descriptiva, para describir los datos de la aplicación de la variable. Así mismo se desarrolló una base de datos en el programa Office Excel. Después de haber aplicado los instrumentos y considerando todo el sistema de la operacionalización de variables, se realizó el procesamiento de datos, cuyos resultados se aplicó, tanto numéricas y porcentuales en el informe final del presente proyecto. Al realizar el análisis estadístico nos permitió conocer el desarrollo de la variable de estudio.

4.6 Matriz de consistencia

Cuadro 2

Juegos Didácticos en los niños de 5 años de la I.E “Señor de Quinuapata”

Problema	Variable	Objetivos	Metodología
<p>¿Cuáles son los juegos didácticos que utilizan en el área de matemática en los niños del salón de 5 años de la Institución Educativa Nro. 403 “Señor de Quinuapata” del distrito San Juan Bautista Ayacucho – 2020?</p>	<p>Juegos didácticos</p>	<p>Objetivo general Describir si el uso de juegos didácticos en los niños de 5 años de la I.E Nro. 403 “Señor de Quinuapata” del distrito de San Juan Bautista-Huamanga-Ayacucho-2020.</p> <p>Objetivos específicos Identificar los juegos de construcción en el área de matemáticas en los niños del salón de 5 años de la Institución Educativa Nro. 403 “Señor de Quinuapata” del distrito San Juan Bautista Ayacucho – 2020. Detallar los juegos de mesa en el área de matemáticas en los niños del salón de 5 años de la Institución Educativa Nro. 403 “Señor de Quinuapata ” del distrito San Juan Bautista Ayacucho 2020 Detectar los juegos de patio en el área de matemáticas en los niños del salón de 5 años de la Institución Educativa Nro. 403 “Señor de Quinuapata ” del distrito San Juan Bautista Ayacucho – 2020.</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativo Nivel de investigación: Descriptivo Diseño de investigación: No experimental Población: 150 niños y niñas de la I.E. Nro.403 “Señor de Quinuapata” Muestra: 15 niños y niñas de la la I.E.Nro.403 “Señor de Quinuapata” Técnica de recolección de datos: Observación Instrumento de recolección de datos: Lista de cotejo.</p>

Nota: Elaboración propio

4.7. PRINCIPIOS ÉTICOS ULADECH (2021)

Para que esta investigación se realice de una manera más fácil y no se presente ningún problema a futuro, se tendrá en cuenta el código de ética de la investigación, según el Comité institucional de ética de investigación (2021) de la Universidad de acuerdo a la versión 004, da a conocer 5 principios primordiales que un indagador debe tener en cuenta:

Principio de protección a las personas: Se le envió la carta de consentimiento informado a los padres de familia del grado de cuatro años, Sección- Conejitos, para su consentimiento para que participe su hijo menor en el proyecto de investigación. De esta manera se protegió al menor de edad.

Principio Beneficencia y no maleficencia: El consentimiento informado que se envió a los padres de familia, se detalló los beneficios del proyecto. Con la debida información se garantizó la integridad de los participantes del proyecto.

Principio de Integridad científica: Se cumplió con todos los protocolos para el desarrollo del proyecto de investigación.

Principio de Libre participación y derecho a estar informado: El consentimiento informado que se envió a los padres de familia, se detalla, el objetivo del proyecto, procedimientos, riesgo y beneficios del proyecto. Con la debida información proveída a los padres de familia, estuvieron de acuerdo que sus hijos participaran en el proyecto de investigación a cargo de mi persona.

V RESULTADOS

5.1 Resultados

Mostramos los siguientes resultados del proyecto de investigación con una muestra de 15 estudiantes de la I. E Nro. 103 “Señor de Quinuapata” la variable que utilizamos es juegos didácticos.

Con respecto al objetivo general describir si el uso de juegos didácticos en los niños de 5 años de la I.E Nro. 403 “Señor de Quinuapata” del distrito de San Juan Bautista- Huamanga- Ayacucho 2020. Se obtuvo los siguientes resultados

Tabla 4

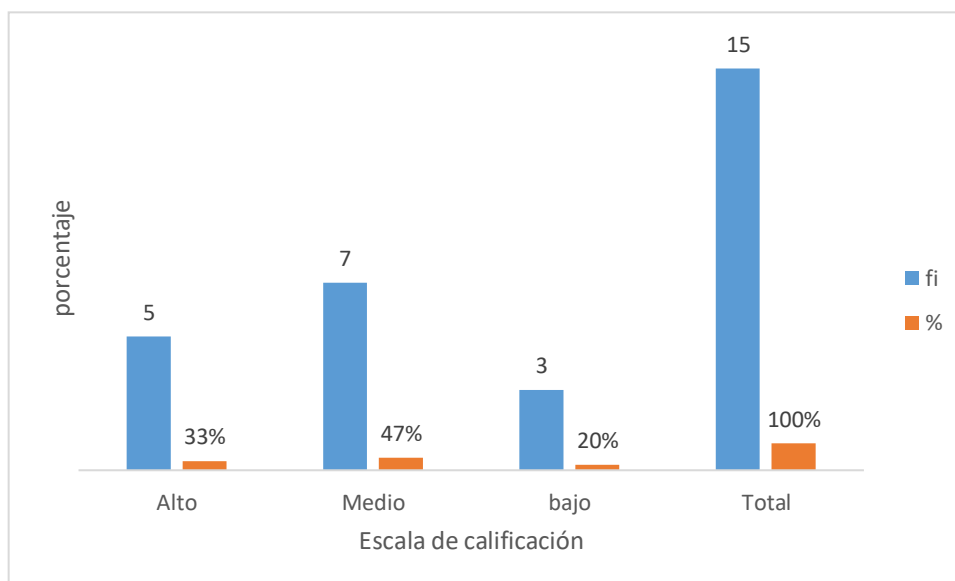
Resultados porcentuales de la variable juegos didácticos.

Nivel de calificación	fi	%
Alto	5	33%
Medio	7	47%
Bajo	3	20%
Total	15	100%

Nota: Resultado del instrumento de lista de cotejo

Figura 1

Resultados porcentuales de la variable Juegos didacticos



Nota: Datos de la tabla4

Interpretación

En la tabla 4 y grafico 1 de los estudiantes de la muestra que son 15 estudiantes de estudio de la I.E “Señor de Quinuapata”, respecto a la variable juegos didácticos se obtuvo un aprendizaje con un nivel alto de 33%(5), en un nivel medio de su aprendizaje encontramos un 47% (7), en un nivel bajo un por 20% (3) , viendo los resultados que un porcentaje de estudiantes aún están en procesos de aprendizaje.

Con respecto al primer objetivo específico de la investigación identificar el uso de juegos didácticos en la dimensión juegos de construcción en los niños de 5 años de la I.E Nro. 403 “Señor de quinuapata” del distrito de San Juan Bautista-Huamanga- Ayacucho 2020. Se obtuvo los siguientes resultados

Tabla 5

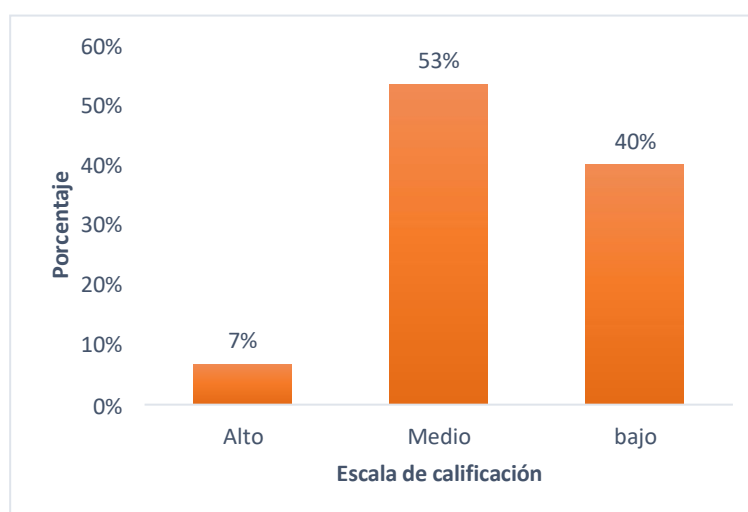
Distribución de la escala de calificaciones - juego de construcción en los estudiantes de la I.E Nro. 403 “Señor de Quinuapata”

Nivel de calificación	fi	%
Alto	1	7%
Medio	8	53%
Bajo	6	40%
Total	15	100%

Nota: Resultado del instrumento de lista de cotejo

Figura 2

Resultados porcentuales de la dimensión juego de construcción.



Nota: Datos de la tabla5

Interpretación

En la tabla 5 y grafico 2 de los estudiantes de la muestra que son 15 estudiantes de estudio de la I.E “Señor de Quinuapata”, respecto a la dimensión juego de construcción se obtuvo un aprendizaje con un nivel alto de 7%(1) , en un nivel medio

encontramos un 53% (8) en B, en un nivel inicio un por 40% (6) , viendo los resultados que un porcentaje de estudiantes están en proceso de aprendizajes en un nivel medio .

Con respecto al segundo objetivo específico de la investigación detallar el uso de juegos didácticos en la dimensión juegos de mesa en los niños de 5 años de la I.E Nro. 403 “Señor de Quinuapata” del distrito de San Juan Bautista- Huamanga- Ayacucho 2020. Se obtuvo los siguientes resultados

Tabla 6

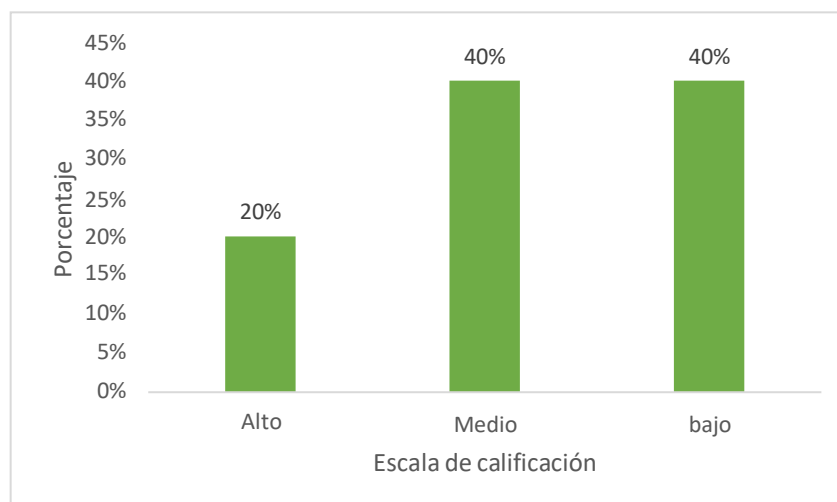
Distribución de la escala de calificaciones - juego de mesa en los estudiantes de la I.E Nro. 403 “Señor de Quinuapata”

Nivel de calificación	fi	%
Alto	3	20%
Medio	6	40%
Bajo	6	40%
Total	15	100%

Nota: Resultado del instrumento de lista de cotejo

Figura 3

Resultados porcentuales de la dimensión juego de mesa



Nota: Datos de la tabla6

Interpretación

En la tabla 6 y grafico 3 de los estudiantes de la muestra que son 15 estudiantes de estudio de la I.E “Señor de Quinuapata”, con respecto a la dimensión juego de mesa se obtuvo un aprendizaje con un nivel alto de 20%(3) , en un nivel medio de su aprendizaje encontramos un 40% (6) , en un nivel inicio un por 40% (6), viendo los resultados que un porcentaje de estudiantes están en un nivel inicio y nivel medio donde están en un proceso de aprendizaje.

Con respecto al tercer objetivo específico de la investigación detectar si el uso de juegos didácticos en la dimensión juegos de patio en los niños de 5 años de la I.E Nro. 403 “Señor de Quinuapata” del distrito de San Juan Bautista- Huamanga- Ayacucho 2020. Se obtuvo los siguientes resultados

Tabla 7

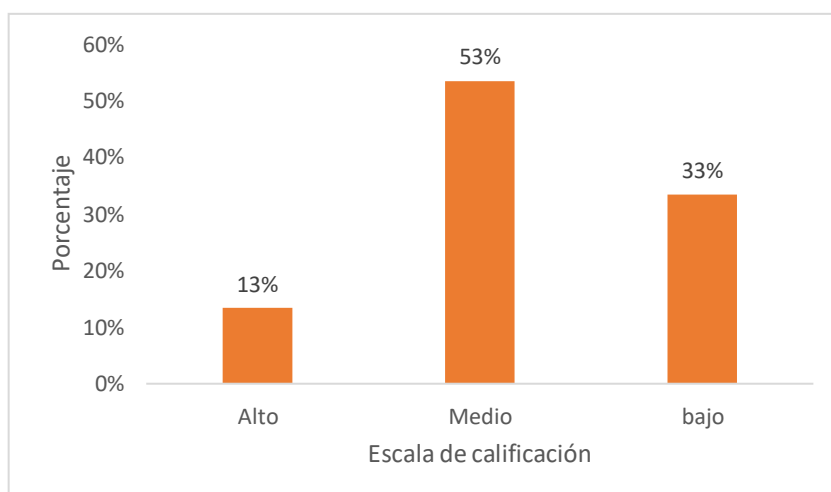
Distribución de la escala de calificaciones - juego de patio de la sección honestos de la I.E Nro. 403 “Señor de Quinuapata”

Nivel de calificación	fi	%
Alto	2	13%
Medio	8	53%
Bajo	5	33%
Total	15	100%

Nota: Resultado del instrumento de lista de cotejo

Grafico 4

Resultados porcentuales de la dimensión juego de patio



Nota: Datos de la tabla7

Interpretación

De la tabla 7 y grafico 4 se identificó en los estudiantes de la muestra que son 15 estudiantes de estudio de la I.E “Señor de Quinapata”, con respecto a la dimensión juego de patio se obtuvo un aprendizaje con un nivel alto de 13% (2 estudiantes), en un nivel medio de su aprendizaje encontramos un 53% (8) , en un nivel de inicio un

por 33% (5) , viendo los resultados que un porcentaje de estudiantes están en un nivel medio de su aprendizajes.

5.2 Análisis de Resultados

De acuerdo a nuestro objetivo general “Describir si el uso de juegos didácticos en los niños de 5 años de la I.E Nro. 403 “Señor de Quinuapata” del distrito de San Juan Bautista- Huamanga- Ayacucho 2020”, los resultados que obtuve en la tabla 4 y grafico 1 se logró un nivel alto 33% (5 estudiantes) están en un nivel alto, en un nivel medio de su aprendizaje encontramos un 47% (8 estudiantes) , en un nivel inicio un por 20% (6) , Entonces podemos decir que un gran porcentaje de estudiantes mejoraron en el aprendizaje mediante los juegos didácticos. Los resultados al ser comparados con López (2019) en su tesis: “Los juegos didácticos como estrategia innovadora para el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 4 a 5 años” donde obtuvo los siguientes resultados que un 55% (20 estudiantes) se encuentran en un nivel de logro es decir A, en un 25% (8 estudiantes) están en un nivel proceso es decir B y en 20% (4estudiantes) se encuentran en un nivel inicio es decir C. Así se concluyó que los juegos didácticos mejoran en el aprendizaje significativo en las áreas de matemáticas.

Con estos resultados se afirma en la base teórica que los juegos didácticos son muy importantes para que los niños aprendan jugando de forma didáctica donde les puede facilitar el aprendizaje, nos podría afirmar que realizando juegos didácticos los niños expresan sus ideas acerca de los temas que más lo interesan menciona también que su estado físico y emocional mediante los juegos son saludables. (Rodriguez,2010).

Con relación con el primer objetivo específico “Identificar si el uso de juegos de construcción en el área de matemáticas en los niños del salón de 5 años de la Institución Educativa Nro. 403 “Señor de Quinuapata ” del distrito San Juan Bautista Ayacucho – 2020. En la tabla 5 y grafico 2 se identificó en los estudiantes de la muestra que son 15 estudiantes de estudio de la I.E “Señor de Quinuapata”, respecto a la dimensión juego de construcción se obtuvo un aprendizaje con un nivel alto de 7% (1) , en un nivel medio encontramos un 53% (8) e, en un nivel inicio un por 40% (6) , viendo los resultados que un porcentaje de estudiantes están en proceso de aprendizajes en un nivel medio . Entonces podemos decir de los resultados de un porcentaje de estudiantes están en proceso de aprendizajes significativos. Al ser comparados con Molina (2017) en su investigación titulada “Los juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas” donde su muestra era de 60 estudiantes los resultados que se obtuvieron fueron los siguientes en logro estuvieron 34%(22) quiere decir es A en proceso están 44%(32) en B en su aprendizaje de inicio 22%(6) en C. se concluyó que los juegos didácticos son una herramienta fundamental para el aprendizaje

El segundo objetivo específicos “Detallar los juegos de mesa en el área de matemáticas en los niños del salón de 5 años de la Institución Educativa Nro. 403 “Señor de Quinuapata ” del distrito San Juan Bautista Ayacucho 2020. los resultados que obtuvimos en la tabla 6 y grafico 3 se determinó en los estudiantes de la muestra que son 15 estudiantes de estudio de la I.E “Señor de Quinuapata”, con respecto a la dimensión juego de mesa se obtuvo un aprendizaje con un nivel alto encontramos un 20% (3), en un nivel medio de su aprendizaje encontramos un 40% (6) , en un nivel inicio un por 40% (6)., viendo los resultados que un porcentaje de estudiantes están

en proceso de aprendizajes. Con estos datos podemos comparar con Barreto (2017). Plantea en su tesis titulada “Aplicación de un programa juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años”. se concluyó que los estudiantes mejoran el aprendizaje mediante los juegos de mesa ya que se utiliza varias estrategias donde los estudiantes de manera cooperativa y divertida van aprendiendo de manera significativa.

Podemos mencionar en la teoría de Sarlé (2017). Que los juegos pueden practicar dentro o fuera del ámbito escolar, no es necesario una actividad física, pero en algunas si se tiene que levantar, el juego en la mesa ayuda a los niños mejorar el aprendizaje ya que promueven habilidades que el niño necesite en su aprendizaje.

En el tercer Objetivo específicos “Detectar los juegos de patio en el área de matemáticas en los niños del salón de 5 años de la Institución Educativa Nro. 403 “Señor de Quinuapata” del distrito San Juan Bautista Ayacucho 2020.”, los resultados que tuvimos es lo siguiente de la tabla 7 y grafico 4 se detectó en los estudiantes de la muestra que son 15 estudiantes de estudio de la I.E “Señor de Quinuapata”, con respecto a la dimensión juego de patio se obtuvo un aprendizaje con un nivel alto encontramos un 13% (2) , en un nivel medio encontramos un 53% (8) , en un nivel inicio un por 33% (5) ., viendo los resultados que un porcentaje de estudiantes están en un nivel medio donde están en un proceso de aprendizajes. Entonces utilizar los juegos didácticos o juego de patio es una actividad que los niños mejoran en sus aprendizajes.

Asimismo, según Villegas (2017) Se sostiene que el aprendizaje es la adquisición de conocimientos que se da por la interacción del medio ambiente todo lo que se observa lo cual hace que se desarrolle mejor las habilidades y destrezas por

cual el niño mediante el juego de patio es un recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje.

VI. CONCLUSIONES

Después de haber realizado el trabajo investigación, se llegó a la siguiente conclusión:

Se identifico que la mayoría de los estudiantes están en un nivel medio, teniendo los resultados obtenidos comprueban que los juegos didácticos con la dimensión juegos de construcción son funcionales ya que los niños a esa edad aprenden jugando y así fomentamos un aprendizaje significativo.

La mayoría de los estudiantes están un nivel medio donde se detalló la importancia de los juegos de mesa, facilito a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de matemática.

Se detectó que los juegos didácticos fueron adecuados ya que permitieron captar la atención de los estudiantes, teniendo los resultados obtenidos los estudiantes están en un nivel medio en la dimensión juegos de patio donde su aprendizaje están un buen aprendizaje.

Los juegos didácticos son muy importantes donde favorecen al estudiante en el aprendizaje significativo para el futuro.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Recomendaciones

- El juego como estrategias didácticas es importante en cualquier área, el docente debe capacitarse para mejorar su práctica.
- Los docentes del salón “Honesto” de la Institución Educativa Nro. 403 “Señor de Quinuapata”, es muy importante implementar en las clases de matemáticas juegos didácticos para enseñar a sus estudiantes de manera significativa y divertida.
- Las futuras investigaciones deben realizar estudios a profundidad sobre los juegos didácticos como táctica pedagógica, porque la creatividad hoy en día forma parte de las estrategias y métodos de la mayoría de las actividades educativas

REFERENCIA BIBLIOGRAFICAS:

- Arias, J. (2017). *Como practicar los juegos didácticos en la educación con niños de 4 a 14 años*. Ayac: Cincel.
- Ballestero, C. (2008). Enseñanza eficaz de la resolución de problemas en matemáticas. *Revista de Educación*, 123-128.
- Bodrova, E. y. (2004). *el aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky*. Ciudad De Mexico : SEP/Pearson.
- Trujillo, I. (2017). *Ritmo y Expresividad” de Estrategias Didácticas para Desarrollar la Inteligencia los juegos didacticos en niños*. (Tesis para Optar Licenciatura).
Universidad Cesar Vallejo, Perú.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/11901>
- Calderón, K. (2013). *"La didactica de hoy"*. Costa Rica : San José.
- Cárdenas, A. y Molina, P (2008). *Incidencia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas como herramienta para desarrollar el lenguaje, la creatividad y la autoestima*. Tesis de licenciatura. Universidad de san buenaventuras.
- Cárdenas, A. y Herreras , P (2008). *Incidencia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas como herramienta para desarrollar el lenguaje, la creatividad y la autoestima*. Tesis de licenciatura. Universidad de santa buenaventura.
- Castellanos, S (20002). “Plataforma teórico-metodológica del proceso de enseñanza aprendizaje desarrollador”, Centro de Estudios Educativos, Instituto Superior

Pedagógico “Enrique José Varona” , La Habana, 2002 (Resultado de investigación en soporte digital

Chiliquinga, A. (2017). *Juegos didácticos para el área de matemática y su influencia en el proceso de aprendizaje de niños y niñas del primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Gabriela Mistral” de la ciudad de Latacunga, en el año 2017*. [Tesis de pre grado, Universidad Técnica de Ambato].

Decroly, O. (2002). El juego educativo. Madrid: Morata. Código de Ética para la investigación V003. (2020). Obtenido de <https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>

Gastelu, S. y Padilla, R. (2017). *El uso de los juegos didácticos como estrategia de enseñanza-aprendizaje cooperativo*

Gonzales, W. (2018). Influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa pública N° 414-19/mx-u de Huanupampa, Totos Ayacucho 2018 (Tesis para optar el Título Profesional) Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ayacucho.

Hernández, R., Fernández, C. B. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Editores, S.A, 6 Edición. <http://aprendizajehumano.blogspot.com/2006/04/>

Hurtado, B. (2012). *El proyecto de investigación. Una comprensión holística*. Caracas, Venezuela: Sypal-Quirón. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/14269>

Keiber, M. (2015). Aplicación de un juego didáctico como estrategia pedagógica para la enseñanza de la estequiometría. *Revista de Investigación*, vol.39 no.84 .

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). Aprendizaje a través del juego. *Naciones Unidas Para La Infancia.*, 192. www.unicef.org/publications%0Ahttps://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

- Martinez, M. (1998). La importancia de los juegos en las aulas de educación infantil. *Revista Arista Digital*
- Muñiz, L., (2019). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora. *Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, 39, 19–33.
- Ortiz, A. (2017). *Educación infantil*. Bogota: Ediciones de la U.
- Perez, R. (2018). Juegos didácticos y el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 425-1 de escana, distrito Chilcas, San Miguel Ayacucho 2018. (Tesis de maestría) Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ayacucho.
- Pino, R. (2013). *Metodología de la investigación*. Lima- Perú: Editorial San Marcos.
- Pozzo, P. (2017). *Uso de los juegos como estrategia pedagógica*. Caracas-Venezuela: Anzoategui.
- Quijije, V. y López, E. (2019). *El juego como estrategia innovadora para el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 4 a 5 años*. Tesis de licenciatura. Universidad estatal de milagro.
- Resnick, E. y Ford, M. (1990). *Juegos didácticos para educación infantil: cómo construirlos y cómo trabajar con ellos en el aula*. Narcea Ediciones. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/46124>
- Santillana, A. (2004). *Claves para una enseñanza artístico-creativa: Los juegos*. Ediciones Octaedro, S.L. <https://www.psicologia-online.com/inteligencia-Juegos-que-es-caracteristicas-y-como-mejorarla-4701.html>
- Salido, L. (2016). *Los juegos en la Educación: Aspectos teóricos*. España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación. Departamento de teoría e Historia de la Educación y Pedagogía Social.

Supo, J. (2012). Seminarios de investigación científica. Metodología de la investigación científica para las Ciencias de la salud. <https://kupdf.net/queue/investigacion-científica>

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires(Argentina): Editorial Paidós .

Sanchez, K. y Oanes, E. (2014). transformaciones lúdicas. UN ESTUDIO PRELIMINAR SOBRE TIPOS DE JUEGO Y. *Interdisciplinaria*, 39-55.

Tamay, J. (2019). *Claves para una enseñanza artístico-creativa: la dramatización*. Ediciones Octaedro, S.L.

Velasco, G. (2011). *Juegos didácticos para pre escolar en matemáticas*. Andarele casa editorial.

Anexos

Anexos 01 : Instrumento con su respectiva validación

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Lista de cotejo

Nombre y Apellido

Aula.....**Edad**.....

Sexo: Femenino () Masculino ()

°	Apellidos y Nombres	Ítems	Siempre	A veces	Nunca
		Juegos de construcción			
		Quita las piezas que se le indica con los bloques			
		Agrega y quita piezas según su criterio			
		Ordena según tamaños en los bloques de menor a mayor			
		Juegos de mesa			
		Señala la cantidad de dados que indica			
		Identifica y cuenta los cubos			
		Ordena y agrupa cubos según su tamaño			
		Clasifica los cubos según su color y tamaño			
		Juegos de patio			
		Ayuda a sus compañeros cuando lo solicitan			
		trabaja con agrado con sus compañeros			

0		Comparte con sus compañeros sus ideas y opiniones.			
---	--	--	--	--	--

Turno: Mañana.

Malla de criterios y Valoración

Juegos Didácticos en los niños de educación inicial del área de matemática de la Institución Educativa Nro. 403 “Señor de Quinuapata” niños y niñas de 5 años del distrito San Juan Bautista, Ayacucho 2020

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	CRITERIOS	VALOR
Juegos de construcción	Construye y utiliza bloques	1. Quita las piezas que se le indica con los bloques	Alto	2
			Medio	1
			Bajo	0
		Agrega y quita piezas según su criterio	Alto	2
			Medio	1
			Bajo	0
		2. Ordena según tamaños en los bloques de menor a mayor	Alto	2
			Medio	1
			Bajo	0
Juegos de	Señala la cantidad de dados	3. Señala la cantidad de dados que indica	Alto	2
			Medio	1
			Bajo	0
		4. Identifica y cuenta los cubos	Alto	2
			Medio	1
			Bajo	0
	Cuenta los cubos	5. Ordena y agrupa cubos según su tamaño	Alto	2
		Medio	1	
		Bajo	0	
Juegos de patio	Se agrupan entre compañeros	6. Clasifica los cubos según su color y tamaño	Alto	2
			Medio	1
			Bajo	0
		7. Ayuda a sus compañeros cuando lo solicitan	Alto	2
			Medio	1
			Bajo	0
		8. trabaja con agrado con sus compañeros	Alto	2
			Medio	1
			Bajo	0
		10. Comparte con sus compañeros sus ideas y opiniones.	Alto	2
			Medio	1
			Bajo	0

Escala general

ESCALA	RANGOS
Bajo	De 0 a 10
Medio	De 11 a 15
Alto	De 16 a 20

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes a la Variable: Juegos Didácticos

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Juegos de construcción							
1.-Quita las piezas que se le indica con los bloques	x						
2.-Agrega y quita piezas según su criterio	x						
3.- Ordena según tamaños en los bloques de menor a mayor	x						
Dimensión 2: Juegos de mesa							
4.-Señala la cantidad de dados que indica	x						
5.Indentifica y cuenta los cubos	x						
6.-Ordena y agrupa cubos según su tamaño	x						
7.-Clasifica los cubos según su color y tamaño	x						
Dimensión 3: Juego de patio							
8.-Ayuda a sus compañeros cuando lo solicitan.	x						
9.-trabaja con agrado con sus compañeros	x						

10.-Comparte con sus compañeros sus ideas y opiniones.	x						
--	----------	--	--	--	--	--	--

Otras observaciones generales:



Firma

Apellidos y Nombres del experto: Willian, Huayta Rua

DNI N°41767261

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes a la Variable: Juegos Didácticos

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Juegos de construcción							
1.-Quita las piezas que se le indica con los bloques	x						
2.-Agrega y quita piezas según su criterio	x						
3.- Ordena según tamaños en los bloques de menor a mayor	x						
Dimensión 2: Juegos de mesa							
4.-Señala la cantidad de dados que indica	x						
5.-Identifica y cuenta los cubos	x						
6.-Ordena y agrupa cubos según su tamaño	x						
7.-Clasifica los cubos según su color y tamaño	x						
Dimensión 3: Juego de patio							
8.-Ayuda a sus compañeros cuando lo solicitan.	x						
9.-trabaja con agrado con sus compañeros	x						
10.-Comparte con sus compañeros sus ideas y opiniones.	x						

Otras observaciones generales:



Mg. Luis Alberto Arcos Torres
DOCENTE UNIVERSITARIO

Firma

Apellidos y Nombres del experto: Mg Luis Alberto Arcos Torres

DNI N°42769300

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

III. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes a la Variable: Juegos Didácticos

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Juegos de construcción							
1.-Quita las piezas que se le indica con los bloques	x						
2.-Agrega y quita piezas según su criterio	x						
3.- Ordena según tamaños en los bloques de menor a mayor	x						
Dimensión 2: Juegos de mesa							
4.-Señala la cantidad de dados que indica	x						
5.Indentifica y cuenta los cubos	x						
6.-Ordena y agrupa cubos según su tamaño	x						
7.-Clasifica los cubos según su color y tamaño	x						
Dimensión 3: Juego de patio							
8.-Ayuda a sus compañeros cuando lo solicitan.	x						
9.-trabaja con agrado con sus compañeros	x						
10.-Comparte con sus compañeros sus ideas y opiniones.	x						

Otras observaciones generales:



Mgtr. Abdón Álvarez Gutiérrez
Docente Uladech

Firma

Apellidos y Nombres del experto: ALVAREZ GUTIERREZ, ABDÓN

CIP: 68801

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

Anexo 02: Evidencias de trámite de recolección de datos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 403 “SEÑOR DE QUINUAPATA”

“AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD”

QUIEN SUSCRIBE, EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION
EDUCATIVA N°403 “SEÑOR DE QUINUAPATA” DE AYACUCHO
EXPIDE LA PRESENTE:

CONSTANCIA DE ACEPTACION

Que, **VILLAR ROJAS, Sabina**, estudiante de la ULADECH CATÓLICA, Filial Ayacucho, de la Facultad de Educación y Humanidades, Escuela de Formación Profesional de Educación Inicial, se encuentra realizando de manera remota o virtual el proyecto de investigación titulado:

Juegos Didácticos en los niños de Educación Inicial del área de matemática de la Institución Educativa N° 403 “Señor de Quinuapata”, Distrito San Juan Bautista-2020. Es por ello que acepto y doy mi autorización para que ejecute el proyecto.

Se expide la presente, a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.



Ayacucho 01 de setiembre del 2020

Anexo 03: Carta del consentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN INICIAL CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Formulario: de autorización de padres Estimado padre de familia, la presente escala valorativa es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado, “juegos didácticos en los niños de 5 años de la I.E..... El mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participaran todos los niños de 5 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado. Toda la información que proporcione escala valorativa será confidencial y solo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizara un código numérico en la base de datos.

Declaración del consentimiento informado

Yo....., padre de familia de la Institución Educativa..... con DNI.....acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada, realizado por la estudiante....., estudiante del octavo ciclo de la Escuela Profesional de Educación Inicial.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio.

La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Nombre del investigador

Firma del investigador

Nombre del padre de familia

Firma del padre de familia

Anexo 04: Base de datos

Resultados obtenidos de la variable Juegos didácticos.

Marca temporal	Juego de Construcción			Juego de Mesa							Juego de Patio			Total				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7		P8	P9	P10							
10/28/2020 11:03:21	0	1	1	2	C	2	1	1	1	5	B	1	1	2	4	B	11	B
10/28/2020 11:04:48	1	0	1	2	C	1	0	1	1	3	C	2	2	0	4	B	9	C
10/28/2020 11:05:43	2	2	1	5	B	1	1	0	1	3	C	1	0	2	3	C	11	B
10/28/2020 11:05:48	1	1	1	3	C	2	2	1	1	6	A	1	2	0	3	C	12	B
10/28/2020 11:06:16	1	2	1	4	B	1	1	1	2	5	B	2	1	2	5	B	14	A
10/28/2020 11:08:44	1	2	1	4	B	2	1	1	1	5	B	1	0	1	2	C	11	B
10/28/2020 11:09:23	2	2	2	6	A	1	2	1	1	5	B	2	2	2	6	A	17	A
10/28/2020 11:09:31	1	1	1	3	C	1	1	1	1	4	B	1	1	1	3	C	10	C
10/28/2020 11:12:46	1	1	2	4	B	2	0	1	0	3	C	2	2	1	5	B	12	B
10/28/2020 11:13:06	2	0	1	3	C	1	2	2	2	7	A	2	1	1	4	B	14	A
10/28/2020 11:13:47	1	2	2	5	B	1	0	1	1	3	C	1	1	1	3	C	11	B
10/28/2020 11:15:32	2	0	0	2	C	0	0	1	1	2	C	2	2	2	6	A	10	C
10/28/2020 11:15:46	1	2	1	4	B	0	1	2	1	4	B	2	1	2	5	B	13	A
10/28/2020 11:16:08	2	2	1	5	B	2	1	2	1	6	A	1	2	1	4	B	15	A
10/28/2020 11:16:27	1	2	1	4	B	0	0	1	1	2	C	1	2	2	5	B	11	B
Escala de evaluación					A= 13- 20													
C= 0-3					B= 12-11													
B= 4-5					C= 0-10													
A= 6-7																		

Nota. Instrumento de recolección de datos

turnitin 2

INFORME DE ORIGINALIDAD

10%
INDICE DE SIMILITUD

12%
FUENTES DE INTERNET

0%
PUBLICACIONES

0%
TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1 **1library.co** **5%**
Fuente de Internet

2 **repositorio.unc.edu.pe** **5%**
Fuente de Internet

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 4%