



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

EL JUEGO DIDÁCTICO EN NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA
I.E.I. N° 1381 DEL A. H. NÉSTOR MARTOS GARRIDO –
PIURA, 2019.

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

AUTOR:

COTRINA QUISPE, MARIA LUCELINA

ORCID: 0000-0001-5432-7269

ASESOR:

HERRERA ZURITA, ELIXER

ORCID: 0000-0002-6810-4418

PIURA – PERÚ

2019

TÍTULO DE LA TESIS

EL JUEGO DIDÁCTICO EN NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE
LA I.E.I. N° 1381 DEL A. H. NÉSTOR MARTOS GARRIDO
– PIURA, 2019.

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Cotrina Quispe, María Lucelina

ORCID: 0000-0001-5432-7269

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, estudiante de Pregrado,
Piura, Perú.

ASESOR

Herrera Zurita, Elixer

ORCID: 0000-0002-6810-4418

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, escuela Profesional de Educación, Piura, Perú.

JURADO

Domínguez Martos, Rosa María

ORCID: 0000-0002-8255-3009

Collantes Cupén, Cecilia

ORCID: 0000-0002-0167-7481

Barranzuela Cornejo, Delia Fabiola

ORCID: 0000-0003-4762-6919

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dra. Rosa Domínguez Martos

PRESIDENTE

Mgtr. Cecilia Collantes Cupén

MIEMBRO

Mgtr. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo

MIEMBRO

Dr. Herrera Zurita Elixer

ASESOR

AGRADECIMIENTO

. Agradezco en primer lugar a DIOS por su bendición de mantenerme de pie cada día de mi vida para poder concluir este proyecto.

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote que me formó profesional, espiritual y personalmente.

A mis formadores quienes me permitieron instruirme como formadora pedagógica.

Agradecimiento a la Directora Lic. Ammy Lissette Miñan Abad de la I.E. N° 1381 y a los niños y niñas de 3 y 4 años, por permitirme realizar el proyecto de mi investigación.

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico en primer lugar a DIOS por darme salud y fortaleza en cada instante de mi vida para poder lograr mis objetivos trazados.

A mi familia por el apoyo y la confianza depositada en mí ya que son la fuerza que me motiva a seguir adelante.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación, desarrollada bajo la línea de investigación Intervenciones Educativas en las Instituciones Educativas de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Uladech), tuvo como objetivo general describir como realizan el juego didáctico los niños de 3 y 4 años de la I. E. N°1381 del A. H. Néstor Martos Garrido. La metodología que se utilizó en la investigación fue de nivel descriptivo y de tipo básico cuantitativo, con un diseño fue no experimental de corte transversal. La población de estudio estuvo conformada por una muestra de 19 niños del nivel inicial de 3 y 4 años. La técnica e instrumento utilizados para la recolección de datos fue la observación y la lista de cotejo. La conclusión más importante del juego didáctico a la que se llegó, debido a los resultados obtenidos de que un 49.71% si realiza el juego didáctico. Sin embargo un 50.29% requiere de atención debido a que mayor parte de los estudiantes no realizan el juego didáctico adecuadamente o siguen las secuencias hacia el objetivo de enseñanza aprendizaje y esto se ve reflejado en los juegos de reglas y los juegos de construcción donde se aprecia que los estudiantes no se desenvuelvan de manera afectiva y efectiva, ya que presentan diferentes formas de comportamientos muchos de ellos que no ayudan a lograr el desarrollo pertinente de los juegos, esto se puede evidenciar en los resultados.

Palabras claves: juego didáctico, juego simbólico, juego de reglas, juego de construcción.

ABSTRACT

The present research work, developed under the line of research Educational Interventions in the Educational Institutions of the School of Initial Education of the Los Angeles de Chimbote Catholic University (Uladech), had as a general objective to describe how the children of 3 do the educational game and 4 years of EI N ° 1381 of the AH Néstor Martos Garrido. The methodology that was used in the research was descriptive and quantitative basic, with a design that was not cross-sectional experimental. The study population consisted of a sample of 19 children of the initial level of 3 and 4 years. The technique and instrument used for data collection was the observation and the checklist. The most important conclusion of the didactic game that was reached, due to the results obtained of 49.71% if you play the didactic game. However, 50.29% require attention because most of the students do not perform the didactic game properly or follow the sequences towards the objective of teaching learning and this is reflected in the rules and construction games where it is appreciated that the students do not develop in an affective and effective way, since they present different forms of behaviors many of them that do not help to achieve the relevant development of the games, this can be evidenced in the results.

Key words: didactic game, symbolic game, rules game, construction game.

ÍNDICE DE CONTENIDO

	Pág.
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
ÍNDICE DE CONTENIDO	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	5
2.1. Antecedentes	5
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	9
2.2.1. Teoría del juego	9
2.2.2. Definición de Juego.....	11
2.2.3. Juego didáctico.....	11
2.2.4. Importancia del juego didáctico.....	12
2.2.5. Clasificación del juego.....	13
2.2.5.1. Juegos simbólicos	13
2.2.5.2. Juego de reglas	15
2.2.5.3. Juegos de construcción	16

2.2.6. Características del juego didáctico	18
III. METODOLOGÍA	19
3.1. Tipo y Diseño de la investigación	20
3.2. Población y muestra	21
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	28
3.5. Plan de análisis	29
3.7. Principios éticos.....	33
IV. RESULTADOS	34
4.1. Resultados	34
4.2. Análisis de resultados.....	41
V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	45
5.1. Conclusiones	45
5.2. Recomendaciones	46
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	48
ANEXOS	51
Anexo 1. Lista de cotejo.	52
Anexo 2. Matriz de codificación de datos: juego didáctico.....	53

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población Estudiantil de la I.E.I. N° 1381.....	22
Tabla 2. Muestra Estudiantil de la I.E.I. N° 1381.....	23
Tabla 3. Distribución de frecuencias de niños de la Muestra Estudiantil de la I.E.I. N° 1381.....	34
Tabla 4. Frecuencia de Dimensión Juego Simbólico.....	35
Tabla 5. Frecuencia de la Dimensión Juego de Reglas.....	37
Tabla 6. Frecuencia de la Dimensión Juego de Construcción.....	38
Tabla 7. Variable del Juego Didáctico.....	40

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Muestra estudiantil de la I.E.N°1382.....	34
<i>Figura 2.</i> Dimensión del juego simbólico.....	36
<i>Figura 3.</i> Dimensión del juego de reglas.....	37
<i>Figura 4.</i> Dimensión del juego de construcción.....	39
<i>Figura 5.</i> Variable del juego didáctico.....	40

I. INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad que realiza el ser humano desde su nacimiento, ya sea de una manera espontánea, libre o el que se rige por reglas; el juego se convierte en un facilitador del conocimiento, además, es donde el niño puede expresar sentimientos, comportamientos, intereses y necesidades de la vida cotidiana.

A nivel mundial nosotros los seres humanos, tenemos conocimiento que el juego es el lenguaje con que mejor se comunican los niños y niñas, para reconocer, interactuar con sus pares; aprender del mundo en que vive, acompañando paralelamente a su desarrollo infantil y a la vez utilizando al juego didáctico como estrategia para el logro de los objetivos en los centros educativos ya que el juego es un recurso muy importante en la labor del docente.

En el Perú hoy en día el Ministerio de Educación del Perú ha planteado en el Nivel Inicial que el juego persiga una metodología pedagógica, donde estas actividades tomen un carácter significativo y didáctico que conlleva a poder manipular y experimentar los elementos, donde se puedan rehacer situaciones y crear relaciones bajo la supervisión de la maestra de observar de como los niños realizan tales juegos.

En nuestra región también se promueve el juego en los centros educativos de educación inicial con materiales en la mayoría de veces entregados por el

Ministerio de Educación, donde el niño lleva a cabo sus actividades relacionadas con el juego, bajo la supervisión de la docente, donde va observando como realizan los niños el juego. Cabe resaltar que hoy en día el niño se realiza la mayor parte del juego en el centro educativo porque ya no se tiene esa libertad de dejar a los niños con sus pares en un parque jugando al aire libre por el peligro que existe en nuestra sociedad.

En lo institucional se observó a los niños de 3 y 4 años realizando los juegos direccionados por la maestra, con un fin o un objetivo ; trayendo como consecuencia que los niños y niñas realicen los juegos de acuerdo a su edad con la finalidad de que se sientan motivados a interactuar y/o participar de manera libre y espontánea, permitiéndoles desarrollar adecuadamente los juegos y puedan emplear técnicas o estrategias para lograr los aprendizajes esperados, por ese motivo he llegado a plantear la siguiente pregunta problema **¿Cómo realizan el juego didáctico los niños de 3 y 4 años de la I. E. I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido- Piura, 2019?**.

Esta investigación tuvo como objetivo general: Describir cómo realizan el juego didáctico los niños de 3 y 4 años de la I.E.I N° 1381 del A.H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019. Y como objetivos específicos los siguientes:

- Identificar cómo realizan el juego simbólico los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019.

- Identificar cómo realizan el juego de reglas los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019.
- Identificar cómo realizan el juego de construcción los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019.

Para cumplir los objetivos se aplicó una metodología de tipo Básica de Enfoque Cuantitativo, siendo su nivel de investigación descriptivo, con un diseño no experimental de corte transversal. La población, está conformada por 31 niños matriculados en de 3, 4 y 5 años en el año 2019, y su muestra fue de 19 niños de 3 y 4 años de ambos sexos.

La investigación se fundamenta en querer brindar aportes significativos a nivel teórico, metodológico y práctico, que permitan conseguir mejores resultados de enseñanza donde, siempre lleven a un objetivo trazado y así mejorar la manera de realizar el Juego Didáctico, procurando en todo instante, beneficiar tanto a docentes como a los niños del aula de 3 y 4 años del nivel inicial en dicha institución.

En lo teórico, se planteó y definió la teoría de Piaget relacionadas al juego didáctico con la finalidad de aportar explicaciones científicas acerca del juego para tratar de ayudar o beneficiar a los docentes del nivel inicial, teniendo en cuenta que los juegos didácticos, que son esenciales en la vida del niño y del ser humano en general. En lo práctico, el presente trabajo se justifica en la medida que las debilidades, dificultades y fortalezas encontrados, y si estos pudieran ser tomados en cuenta en

otras investigaciones, servirán para reorientar el proceso formador que ayudarán a conseguir el logro de los aprendizajes significativos esperados.

En lo metodológico, esta investigación se fundamenta en que los resultados obtenidos en este trabajo pudieran servir como referencia para motivar a otras personas que se encuentren inmersos en el campo educativo con la finalidad que a través del juego se pudieran mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Este trabajo es importante porque nos permitió conocer, cómo realizan los juegos didácticos los niños de 3 y 4 años, ya que el juego es un factor fundamental en la actividad de los niños, que además, de placentero resulta indispensable en su crecimiento, donde ciertos juegos siempre representan un conjunto de retos, que en su mayoría de veces atraen la motivación, consiguiendo que los pequeños esfuerzos se conviertan en logros que permitan tener grandes retribuciones, y sin apenas darse cuenta se da lugar el aprendizaje, donde al docente le sirve como un recurso muy importante porque a esta edad los estudiantes aprenden jugando.

Los resultados obtenidos fueron analizados en función a los objetivos evidenciándose que 50.29% del total de la muestra no realizan el juego didáctico adecuadamente, mientras que 49.71% si lo realiza. Estos resultados permitieron evidenciar que se requiere de atención debido a que mayor parte de los estudiantes no realizan el juego didáctico adecuadamente o siguen las secuencias hacia el objetivo de enseñanza aprendizaje y esto se ve reflejado en los juegos de reglas y los juegos de construcción donde se aprecia que los estudiantes no se desenvuelvan de manera

afectiva y efectiva, ya que presentan diferentes formas de comportamientos muchos de ellos que no ayudan a lograr el desarrollo pertinente de los juegos , esto se puede evidenciar en los resultados.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

Antecedentes Internacionales

Quiroz, Yomaira (2016), realizó la tesis titulada “Los juegos como estrategia didáctica para el desarrollo de la socialización en los niños de 2 a 3 años del CNH Los Navegantes, Sector Jaime Nebot, Cantón la Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2015 – 2016” (Tesis Pregrado), (Universidad Estatal Península de Santa Elena), Ecuador. El objetivo principal de la investigación fue proponer juegos como táctica para fomentar la socialización, en los niños de 2 y 3 años del CNH “Los Navegantes I”, sector Jaime Nebot. La metodología empleada estuvo fundamentada en un enfoque cualitativo, nivel explorativo- descriptivo, técnicas e instrumentos que aplicaron fueron las entrevistas, encuestas y guía de observación. Su conclusión más importante destaca la propuesta que fortalecerá, de manera sistémica, los nuevos lazos de amistad creados en cada juego y con la práctica mejorar el lado sociable para con los demás de los niños de 2 a 3 años de este sector de la provincia.

Arevalo, Melissa & Carreazo, Yonelys (2016), en su trabajo de investigación titulado “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín A del Hogar Infantil Asociación de padres de familia de Pasacaballos”

(tesis pregrado), (universidad de Cartagena CREAD), Colombia. Su objetivo general fue analizar las causas reales por el cual los alumnos en el aula jardín de H.I.C y Asociación de padres de familia de Pasacaballo presentan la falta de interés por las labores escolares. Su metodología de la investigación es cualitativa con un diseño descriptivo. Su conclusión más importante de esta investigación fue capacitar a maestros y padres de familia donde fortalecieron sus conocimientos con las tareas realizadas que fueron llevadas a cabo durante el desarrollo.

Pilozo, Esperanza & Hernández, Gladys (2015), realizaron la tesis titulada “El juego didáctico como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 a 4 años” (tesis pregrado), (Universidad de Guayaquil), Ecuador. Tuvo como objetivo general demostrar la incidencia del juego didáctico como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 y 4 años. La metodología utilizada en este proyecto es de tipo descriptivo donde muestra el acopio de datos y tabulación de los productos obtenidos. La conclusión a la que llegaron fue que los juegos didácticos tienen como finalidad contribuir al desarrollo multilateral de los niños a través de las actividades físicas y recreativas, para llevar a cabo un buen desarrollo de buena manera, a la capacidad de los niños.

Antecedentes Nacionales

Soto, Susy (2018), realizó la tesis titulada “Los Juegos didácticos y de aprendizaje significativo en los niños de 5 años del nivel inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho” (tesis maestría), (universidad Cesar Vallejo), Lima. Su objetivo general fue 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. La

investigación se llevó a cabo usando el diseño no experimental, de tipo descriptivo correlacional, el instrumento empleado fue la ficha de observación. Su conclusión más importantes a la que llego es que no existe una relación directa entre Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños 5 años del nivel inicial "Divino Niño Jesús" Distrito de Huacho.

Huillaro, Nicolasa (2017), realizó la presente investigación “El juego desde el punto de vista didáctico en el nivel Inicial de la I.E.I. N° 2140 Santo Barato – Distrito Pichanaki 2017”, (tesis pregrado), (Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión), Huacho. Teniendo como objetivo general determinar la relación que existe entre el juego desde el punto de vista didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. N°2140 “Santo Barato” – distrito de Pichanaki 2017. La metodología empleada en la investigación es de tipo básica descriptiva y de diseño no experimental descriptivo correlacional, Llegando a la conclusión según los datos obtenidos que existe una relación significativa entre el juego desde el punto de vista didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. N° 2140 “Santo Barato” – distrito de Pichanaki 2017.

Yapo, Eva (2016), realizó la investigación titulada “Conocimiento del juego en los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016” (tesis pregrado), (universidad César Vallejo), Lima. Su objetivo principal fue determinar el grado de conocimiento del juego que poseen los estudiantes de 4 años nivel inicial. Se empleó el tipo de investigación es cuantitativa, con un nivel descriptivo, con un diseño no experimental transversal el instrumento que utilizo es la ficha de observación y la técnica la observación. Su conclusión más importante de

los resultados de la variable Conocimiento del juego se ha obtenido que el 5 % se encuentren en el nivel inicio; el 78,3 %, en el nivel proceso y el 16,7% ha obtenido el nivel logrado. Entonces, se concluye que el nivel de percepción sobre el grado de conocimiento de los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016, tiene una tendencia en proceso.

Antecedentes Locales

Agramonte, Yessenia (2018), realizó la tesis titulada “el juego didáctico como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa particular San Francisco de Asís del distrito de Chulucanas, en el año 2015” (tesis pregrado), (Universidad los Ángeles de Chimbote), Piura. Su objetivo principal es definir que el uso del juego didáctico como táctica, mejora la motricidad gruesa en los niños de 3 años de inicial. Cuenta con una metodología de tipo cuantitativo con proyecto pre experimental con aplicación de un pre –test y pos –test a un grupo; como conclusión principal se obtuvo que el juego educativo si incrementa su motricidad gruesa en niños de 3 años de inicial.

Rojas, Danitza. (2017), realizó la tesis titulada “el juego didáctico para fortalecer el aprendizaje de la seriación en los niños de educación inicial de 05 años de una I. E. P. del distrito de Castilla – Piura, 2015” (tesis pregrado), (Universidad Católica los Ángeles de Chimbote), Piura. Cuyo objetivo principal fue definir el impacto del juego en el estudio de la seriación de los niños de 05 años de edad de una institución educativa privada del distrito de Castilla – Piura. El tipo de investigación que desarrollo fue cuantitativa de nivel explicativo, para recolectar información se

utilizó la lista de cotejo. Su principal conclusión Luego de haber aplicado el programa basado en juegos didácticos, los niños mostraron la mejora de sus aprendizajes relacionados con la capacidad de la seriación. Al desarrollar el niño la capacidad de agrupar por las semejanzas y ordenar por las diferencias, adquiere la posibilidad de clasificar y seriar simultáneamente.

Castro, Liliana (2016), realizó la tesis titulada “Los juegos didácticos y su influencia en el fortalecimiento del valor de solidaridad en los niños de cinco de edad de la I.E.I. N° 374 Pueblo Nuevo – Buenos Aires, 2015” (tesis pregrado), (Universidad los Ángeles de Chimbote), Piura. Su objetivo fue precisar la ascendencia del juego educativo en la consolidación del valor de la fraternidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 374 Pueblo Nuevo Buenos Aires. La metodología utilizada es de tipo cuantitativa de nivel correlacional, con un diseño no experimental transversal. Su principal conclusión fue que el estudio de las variables que se desarrolló con el objetivo de fomentar las múltiples facultades que se plantean en el nivel, se evidenciaron incentivados y se manifestaron, auspiciando su comunicación entre ellos o con la profesora, percibiéndoles: fraternizar entre sí, acatar el turno de juego, esto; en beneficio de mejorar su egoísmo y entender el parecer de sus semejantes.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Teoría del juego

Para Piaget (1956), citado por (Blanco, 2012, pág.25), considera que el “Juego forma parte de la inteligencia del niño, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva; las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, aspectos del desarrollo que condicionan al origen y la evolución del juego”.

La diversión modela el desarrollo del conocimiento del niño, ya que simboliza la comprensión práctica o productiva del contexto, según el periodo progresivo del ser humano. En la etapa pre operacional el niño realiza una operación mental que requiere pensamiento lógico, ya que en esta etapa no se tiene la mentalidad necesaria para pensar de manera lógica, es por eso que los niños manejan su universo de una manera simbólica y algunas veces estructurada; esta etapa es esencial porque se desarrolla en el niño el juego simbólico y el juego reglado. En juego simbólico refleja en el niño el conocimiento de la realidad en que lo rodea, imitando las diferentes conductas, cuando más variado sea la realidad que conozca mayor serán los motivos para que puedan realizar una imitación. En el juego de reglas el niño en su juego respeta normas y reglas con el propósito que todos los participantes del juego participen en igualdad de condiciones en esta etapa los niños y niñas disfrutan jugando al construir como armar y desarmar estructuras ya que pueden comprender y asimilar juegos de reglas simples.

2.2.2. Definición de Juego

El juego es una actividad usada por el ser humano desde que nace y que lo ayuda a entender el mundo que lo rodea, donde se divierte haciendo lo que más le gusta hacer que es jugar y disfrutar de las diferentes actividades que este le proporciona, según el lugar en donde se encuentre y la mayoría de veces se rige por ciertas reglas.

Venegas, García y Venegas (2010), el juego es toda acción lúdica y voluntaria de recreación, que muchas veces demanda y libera energía en los niños y que requieren de esfuerzo físico y mental para poder realizar con toda libertad, se puede realizar en un tiempo y espacio aunque esta reglado y se puede adaptar a las necesidades de los niños; a pesar de ser una acción y de no ser necesaria una razón para jugar este es muy importante para el desarrollo pleno de cada niño o niña (pag.16, 17).

2.2.3. Juego didáctico

Según chacón (2008), citado por (Rojas, 2017), hace referencia que “el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del sistema educativo y 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 enseñanza –aprendizaje”

Para Yvern (1998) citado Rojas (2017) manifiesta que el juego didáctico surge a favor de un “objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta de lo vivido para el logro de la enseñanza, cuyo objetivo es la apropiación por parte del jugador fomentando la construcción y creatividad”.

El juego didáctico es una técnica de enseñanza utilizada en su gran parte de veces para fomentar en los alumnos normas de dirección y conducta, alentando la disciplina con un apropiado nivel de independencia y decisión, estos juegos comprometen la obtención y el reforzamiento de algún aprendizaje.

2.2.4. Importancia del juego didáctico

El juego didáctico es importante porque favorece al aprendizaje llevado dentro de las aulas de clase, asimismo los maestros quieren jugar y este tipo de metodología acepta el desarrollo en diversas áreas como la social, física, emocional y cognitiva incluyendo actitudes sociales que comprende la creatividad, el respeto, comunicación y la responsabilidad, otros Marín, Ramos, Montes, Hernández y López (2011) citado por Montero (2017).

El juego es sumamente importante en la vida de todo ser humano especialmente en la del niño porque es un instrumento que posee para aprender y conocerse así mismo, ayuda a la concentración y el placer que

refleja al momento de llevar a cabo el juego; ya que el trabajo y el juego están estrechamente relacionados porque no se puede separar uno del otro. Gracias al juego el niño desarrolla su creatividad, su imaginación; constituyendo su desarrollo ya que sin manipulación, sin experimentación sin la invención de estrategias el sujeto no podrá conquistar, descubrir ni recorrer nuevos senderos considerando que el juego junta todos los condimentos para ser el mejor plato que se le pueda presentar a un niño.

2.2.5. Clasificación del juego

Existen diferentes tipos de juegos pero en este caso nos centraremos en juegos de acuerdo a las edades determinadas del niño tratando de facilitar una organización útil para su aplicación en el ámbito escolar, según Moyles (1990), citado por Castro (2016), menciona que para Piaget los juegos se pueden clasificar de acuerdo al proceso evolutivo del niño entre ellos tenemos:

2.2.5.1. Juegos simbólicos

Los juegos simbólicos se inician alrededor de la edad de 2 años a 7 años que corresponde a la etapa pre operacional, este estadio es donde el niño simula situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento o a la hora del juego estos pueden ser reales o imaginarios Castro (2016).

“Esta clase de juegos es considerada como la que mejor representa el juego infantil y también la que cumple con mayores posibilidades educativas de socialización” según (Isaez, 2010) citado por Castro (2016).

A través del juego simbólico el niño representa de forma simbólica los roles y las situaciones del mundo que lo rodea; coincidiendo con el desarrollo de la expresión oral, en este tipo de juego adquiere gran peso la fantasía con lo que el niño recrea, transforma, imita la realidad que lo rodea. Mayormente juegan hacer como si fueran papá, mamá, profesora, doctor, su personaje favorito y una infinidad de imitaciones que realizan utilizando su imaginación.

En los juegos simbólicos tenemos los siguientes indicadores:

Desarrollo del lenguaje, donde el niño desarrolla diferentes modos de comunicación verbal (gestual) de acuerdo a las consignas del juego y simula a imitar a los animales usando sonidos onomatopéyicos. Representación corporal de lo imaginario, en grupo imitan a su personaje favorito de forma espontánea.

➤ **Beneficios del juego simbólico**

Mediante el juego simbólico el niño asimila y comprende el mundo que lo rodea, expresa sus emociones, también favorece al ensayo del razonamiento moral diferenciando lo bueno delo malo, el niño a través del juego ensaya tipos de habilidades sociales y emociones; favorece al imaginación y la creatividad; aprende a practicar

conocimientos sobre los roles establecido de la vida adulta Palomero (2012).

2.2.5.2. Juego de reglas

El juego de reglas o reglado se empieza a presentar en los niños a partir de los 3 años de edad, durante el estadio pre-operacional, donde empieza a surgir los primeros juegos de reglas, entre los 4 y 5 años empiezan a ponerse en lugar de los demás pero aún sigue presente con ellos el egocentrismo; pero es hasta la edad de 6 años del estadio de operaciones concretas donde la mente del niño evoluciona y con ella las normas del juego, es así que gracias al crecimiento social que presenta el niño durante el juego simbólico, se irá comprometiendo de a pocos en los juegos de reglas aceptando las diferentes normas en acuerdo con los demás jugadores Castro (2016).

El juego de reglas es aquel que se desarrolla o se lleva a cabo en el marco de normas o reglas, que a partir de los 2 y 5 años reciben las reglas u orientación de un adulto, que se encargan de cierto modo de limitar la acción pero a la vez sea posible realizar la actividad en gran parte del juego. El juego de reglas o juego reglado está basado en fijar normas básicas simples antes de dar inicio al juego, con la finalidad de conseguir y disfrutar al máximo del mismo, las reglas pueden ser sencillas dependiendo de la edad de los niños y niñas.

En el juego de construcción se ha tomado en cuenta los siguientes indicadores teniendo en cuenta la edad del niño:

Realiza el juego simbólico siguiendo las instrucciones del niño, donde el niño realiza el juego de memoria de animales respetando reglas y realizan diversos juegos en grupo junto a la maestra siguiendo instrucciones.

Sigue las instrucciones dadas por la docente aquí el niño aprende acatar normas, Turnos y acciones dadas por la maestra a la hora del juego.

➤ **Beneficios del juego de reglas en el niño**

El beneficio del juego de reglas en los niños favorecen el desarrollo de conductas éticas, estimula a los procesos cognitivos como la percepción, el razonamiento, inteligencia, la atención, el lenguaje, otros; de alguna manera se vuelven empáticos, al permitir que el niño pueda meterse en la piel del otro; favorecen a la socialización y enseñan a los niños a perder o ganar respetando normas y turnos considerando a las opiniones del compañero de juego. Mejora la creatividad y la capacidad lingüística y expresiva Palomero (20129).

2.2.5.3. Juegos de construcción

El juego de construcción aparece aproximadamente cuando el niño cumple el año de vida, manteniéndose en el estadio sensorio-motor considerándose su

manifestación de manera simple. Este juego va evolucionando a los largo de los años, durante el estadio preoperacional; alrededor de los tres años empiezan apilando objetos unos encima de otros e ir poco apoco perfeccionando la acción, construyendo de manera simbólica como un puente, garajes, castillos, realizados con materiales que el niño pueda manipular y que son de gran ayuda para la construcción y descubrimiento dando rienda suelta a la creatividad e imaginación según Castro (2016).

Los juegos de construcción, son aquellos que en su apariencia fundamental se disminuye a una simple utilización, que de a poco se va asociando a esta labor diversos ejercicios para lograr algo más específico. Por lo común, el niño une este modelo de juego con su capacidad de construir. Los juguetes aportan una gran ayuda para la constitución y el descubrimiento de un extenso espacio de unión de piezas, pero asimismo engloban un factor fundamental en la etapa del niño como la creatividad y la imaginación.

En los juegos de construcción se han considerado los siguientes indicadores para la edad de 3 y 4 años:

Crea patrones utilizando material concreto, donde el niño realiza diversas construcciones a partir de materiales manufacturados y reciclaje y arma diferentes figuras simples con bloques, tarros de leche, rompecabezas, otros.

Comunica o explica la serie que realizó aquí el niño explica en su propio lenguaje el criterio que utilizó para construir diferentes patrones.

➤ **Beneficios del juego de construcción**

Los juego de construcción favorecen a que los niños aprendan a reconocer el mundo que les rodea, comenzando por obtener percepción visual de su entorno como el tamaño, formas; favorece al desarrollo de las habilidades motrices beneficiando la coordinación ojo- mano, fomenta la estimulación mental y creatividad, ayuda a desarrollar el concepto de trabajo en grupo llegando a relacionarse socialmente con sus pares obteniendo una visión participativa y colaborativa , son ideales para su seguridad y autoestima (Chamorro, 2010).

2.2.6. Características del juego didáctico

Ortiz (2009) citado por Salazar, G. (2017) menciona características muy importantes de los juegos didácticos donde menciona que los conocimientos obtenidos sean aplicados de alguna manera en las diferentes áreas o materias siempre y cuando estén relacionadas con éste, son empleados para verificar y fortalecer los conocimientos logrados en clases demostrativas y para acrecentar las habilidades en los niños, despiertan el afecto de los temas, apresuran la adecuación de los niños en sus procesos sociales, generan la necesidad de acoger decisiones motivados por el bienestar del niño, crear en los niños la capacidad de la tarea o labor relacionado entre sí para la cooperación solidaria en la realización de las tareas propuestas.

Las características de los juegos didácticos, deben despertar el interés del niño, motivándolos a que despierte la disposición e interés hacia las áreas curriculares, tareas, teniendo la necesidad de adoptar o tomar decisiones cuando la vida lo requiera, creando esa habilidad por el trabajo en conjunto, mostrando el compañerismo con sus pares y por supuesto acelerando la adaptación de los niños durante el proceso de enseñanza aprendizaje; apoyándolos a liberar las potencialidades creativas que poseen los niños.

Según el Ministerio de Educación (2016), menciona que en el área de psicomotricidad según la Competencia **“se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”** donde se observan dos capacidades: Comprende su cuerpo y Se expresa corporalmente; podemos definir de que el juego logra estimular y afianzar su autoestima, ya que los estudiantes mediante el juego expresan un sin número de emociones, al momento de desarrollarse, los estudiantes poco a poco van entrando en un clima de confianza, de seguridad lo que les permite tener control de sus expresiones y emociones lo que sin lugar a dudas lo hará crecer personalmente, aquí la docente juega un papel preponderante, ya que de las estrategias que utilice y los espacios que genere servirán en gran medida para lograr de manera efectiva y pertinente el objetivo trazado en los juegos.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y Diseño de la investigación

La presente investigación se enmarcó dentro de una metodología de enfoque cuantitativo – básico, con un nivel descriptivo y un diseño no experimental de corte transversal.

Es cuantitativa porque según Sampieri & Collado, (2006) considera que es cuantitativa porque se aportará y cuantificará la prueba para poder conocer la realidad en la búsqueda de la información determinada, emplea herramientas y técnicas de análisis para poder justificar la hipótesis, con respecto al cálculo numérico y estudio estadístico e implantar normas de conducta y demostrar teorías. Es básica porque según Sanca, (2011), manifiesta que también es llamada pura o teórica, que busca el avance científico aumentando los conocimientos teóricos con la intención de proponer teorías nuevas o en todo caso reformar las existentes, este trabajo es más formal y busca la extensión llegando a hacer lo que se expresa siendo el desarrollo de una teoría fundamentada en leyes y principios pero sin comparar con ningún aspecto práctico.

El nivel de investigación fue de nivel descriptivo y según Sampieri & Collado, (2006) manifiesta porque nos permite definir coyunturas y actividades, es decir, cómo se evidencia cierto fenómeno e indaga para explicar propiedades trascendentes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que es sometido a análisis.

En la investigación se asumió el diseño no-experimental transversal con el cual se realiza estudios que se hacen sin el manejo deliberado de variables, en los que se observan acontecimientos en su ámbito natural para posteriormente ser estudiados. (Sampieri_& Collado, 2006). Este diseño exige que la observación de la variable de estudio se dé sin manipular ni afectar directamente.

Este diseño se muestra de la siguiente manera:

No experimental transversal



Dónde:

M = Muestra

O = Observación de la variable: El juego didáctico

3.2. Población y muestra

a. Población

La presente investigación estará representada por una población constituida por 31 alumnos de las edades que fluctúan entre los 03, 04, 05 años respectivamente de la Institución Educativa Inicial N°1381 del A.H. Néstor Martos Garrido – Piura,2019.

Tabla 1 Población Estudiantil de la I.E.I. N° 1381.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	EDAD	CANTIDAD
N° 1381 del A. H. Néstor Martos	05 años	12
Garrido – Piura	04 años	10
	03 años	9
Total		31

Fuente: Extraído de la nómina de matrícula 2019.

b. Muestra

Sampieri & Collado,(2006) “la muestra es un subgrupo de la población, o también se puede decir que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población”. La muestra que se realizará en la presente investigación es a una parte de la población estudiantil, donde el grupo está conformado por los niños de 3 y 4 años.

Tabla 2 Muestra Estudiantil de la I.E.I. N° 1381.

Institución Educativa	Edad	Sexo		Total
		Femenino	Masculino	
N° 1381 del A. H.	03 años	08	01	09
Néstor Martos Garrido- Piura	04 años	05	05	10
TOTAL				19

Fuente: Extraído de la nómina de matrícula 2019.

3.3. Matriz de operacionalización de variables

Título de la investigación.	Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Definición de dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición	
								Variable Nominal	
								SI	No
El juego didáctico en niños de 3 y 4 años de la I. E. I. N° 1381 del A.H. Néstor Martos	El juego didáctico	El juego didáctico es una estrategia que se emplea en cualquier nivel del sistema educativo que a los niños les permite afianzar sus	El juego es una actividad de recreación asumida por las personas con la finalidad de diversión y disfrute; en el sistema educativo son herramientas	Juego simbólico	Con el juego simbólico el niño representa roles y situaciones del mundo, objetos y personajes que no están presentes en el momento a la hora del juego, éstos pueden ser reales o imaginarios Castro	Desarrollo del lenguaje	Desarrolla diferentes modos de comunicación verbal y gestual de acuerdo a la consigna del juego.		
					Simula a imitar a los animales usando sonidos onomatopéyicos.				
							Representación corporal de lo imaginario	En grupo imitan a su personaje favorito de forma espontánea.	

Garrido – Piura, 2019.		conocimiento de enseñanza s de manera que buscan que afectiva y los alumnos placentera; mejoren y ayuda a enriquezcan su socializar y a coordinación y convivir estimulación y afectuosamen desarrollan su te entre ellos actividad y se lúdica con los estructura juegos de como un construcción, juego reglado controlan sus que incluye emociones momentos de respetando acción pre normas y	Juego de reglas	(2016)				
				El juego de reglas consiste en establecer normas básicas previas al inicio del juego y se desarrolla o se lleva a cabo en el marco de normas o reglas, que se encargan de cierto modo de limitar la acción pero a la vez sea posible realizar la actividad, en gran parte del	Realiza el juego siguiendo las instrucciones	Ejecutan el juego de memoria de animales respetando reglas.		
					Sigue las indicaciones dadas por la docente.	Realizan diversos juegos en grupo junto a la maestra siguiendo instrucciones. Aprende a acatar normas, turnos, opiniones y acciones dadas por la maestra a la hora del juego.		

		reflexiva y de simbolización abstracta – lógica de lo vivido por el logro de enseñanza – aprendizaje (Según Chacon, 2008) citado por Rojas, (2017).	pautas con los juegos simbólicos y de reglas en busca del aprendizaje previsto.		juego se realiza siguiendo indicaciones Castro (2016).				
				Juegos de construcción.	Los juegos de construcción son aquellos que van asociando diversos ejercicios para lograr algo más específico, el niño une este modelo con su capacidad de construir siendo un factor fundamental para la	Crea patrones utilizando material concreto.	Realiza diversas construcciones a partir de materiales manufacturados y reciclaje.		
						Comunica o explica la serie que realizó.	Arma diferentes figuras simples con bloques, tarros de leche, rompecabezas, otros.	Explica con su propio lenguaje el criterio que utilizo para construir	

					creatividad e imaginación del niño Castro (2016).		diferentes patrones.		
--	--	--	--	--	---	--	----------------------	--	--

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

a. Técnica

La propuesta para esta investigación es la observación, cuya función es recoger la información de natural y espontánea acerca del elemento en estudio, posibilitando al investigador registrar todo lo observado, sin llegar a interactuar directamente con los involucrados.

La observación (Hernandez, 2010, pág. 260) considera que la técnica de la observación consiste en tomar registro de determinados hechos, de manera ordenada que permite encausar la acción, de observar situaciones y conductas mediante la observación.

b. Instrumento

Según (Sampieri & Collado, 2006, pág. 199) menciona que el instrumento es un “recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre sobre las variables que tiene en mente”. El instrumento de la investigación es aquel que siempre registrar aquellos datos que en la mayoría de casos observar para poder recoger la información deseada para medir la variable en estudio.

Lista de cotejo

Gómez, Salas, Valerio, Gamboa, Jiménez, &Umaña (2013) es un instrumento de evaluación que nos permite registrar la existencia o ausencia de una característica específica, conducta o serie de acciones. La lista de cotejo se caracteriza por constar solo de dos alternativas como si, no; lo logra, no lo logra; presente o ausente, entre otros.

La elaboración de la lista de cotejo de este informe de investigación fue adaptada en la cual e reemplazo algunos ítems de estudio del instrumento, el presente instrumento pertenece a sus autores Montenegro, D & Tello, G (2017).

3.5. Plan de análisis

El procesamiento del plan de análisis, compromete un proceso luego de realizar la aplicación de la técnica de la observación y el instrumento que es la lista de cotejo, a los sujetos del estudio, en este caso a los niños y niñas de 3 y 4 años de edad con la finalidad de apreciar el comportamiento de la variable. Los datos fueron ingresados a una base de datos de Microsoft Excel para luego ser exportado a una base de datos en el software SPSS/info/software versión 24.0, para su respectivo procesamiento. Para el análisis de datos se construyeron tablas de distribución de frecuencia y referentes porcentuales. Así como sus gráficos estadísticos y su interpretación correspondiente. En esta fase del estudio se utilizó

la estadística descriptiva para poder interpretar el instrumento de la investigación donde nos permitieron presentar y organizar un conjunto de datos estadísticos de tal modo que describan de forma precisa la variable haciendo rápida su lectura e interpretación.

3.6. Matriz de consistencia

Título de la Investigación	Enunciado del problema	Objetivos	Variable	Metodología
<p>El juego didáctico en niños de 3 y 4 años de la I.E.I.N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019.</p>	<p>Problema general:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo realizan el juego didáctico los niños de 3 y 4 años de la I. E. I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019? <p>Problemas específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo realizan el juego simbólico los niños de 3 y 4 años de la I. E. I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019? 	<p>Objetivo general:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir cómo realizan el juego didáctico los niños de 3 y 4 años de la I. E. I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019. <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar cómo realizan el juego simbólico los niños de 3 y 4 años de la I. E. I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019. • Identificar cómo realizan el juego de 	<p>Juego didáctico</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego simbólico. • Juego de reglas. • Juego de 	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Básica de enfoque Cuantitativa.</p> <p>Nivel de investigación:</p> <p>Descriptivo</p> <p>Diseño de la investigación:</p> <p>No experimental</p> <p>Transversal</p> <p>Población:</p> <p>31 niños de la I.E.I. N°</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo realizan el juego de reglas los niños de 3 y 4 años de la I. E. I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019? • ¿Cómo realizan el juego de construcción los niños de 3 y 4 años de la I. E. I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019? 	<p>reglas los niños de 3 y 4 años de la I. E. I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar cómo realizan el juego de construcción los niños de 3 y 4 años de la I. E. I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019. 	<p>Construcción.</p>	<p>1381 del A.H. Néstor Martos Garrido – Piura.</p> <p>Muestra:</p> <p>19 niños de 3 y 4 años de la I.E. N°1381 del A.H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019.</p> <p>Técnica:</p> <p>La observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Lista de cotejo.</p>
--	--	--	----------------------	--

3.7. Principios éticos.

La presente investigación se desarrolló, teniendo en cuenta el respeto y acatamiento por los principios éticos establecidos por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote en instructivo titulado Código de Ética para la Investigación (2019):

- **Protección a las personas:** A todos los niños y personas que intervinieron en el presente trabajo de investigación, fueron tratados con respeto teniendo en cuenta sus derechos fundamentales, la dignidad humana, la diversidad, su identidad, la privacidad y confidencialidad.
- **Justicia:** Todo participante en la investigación tuvieron derecho a un trato justo, durante su participación en el proyecto, realizándose una selección justa y no se discriminó a nadie y se evitó en todo momento cualquier tipo de práctica injusta y/o desigualdad entre ellos.
- **Integridad Científica:** En la presente investigación se pudo observar en todo momento, un adecuado procedimiento durante su desarrollo, mostrando transparencia, justicia, honestidad y lo más esencial la responsabilidad por parte del investigador

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

En este apartado se presenta a continuación la recolección de datos obtenidos mediante el instrumento aplicado durante el proceso de la investigación del presente trabajo. Los resultados se presentan en función a los objetivos propuestos en la investigación.

Tabla 3 Distribución de frecuencias de niños de la Muestra Estudiantil de la I.E.I. N° 1381.

	Frecuencia	%
03 años	9	47.37
04 años	10	52.63
Total	19	100

.Fuente: Extraído de la nómina de matrícula de la I.E.I. N° 1381 (2019).

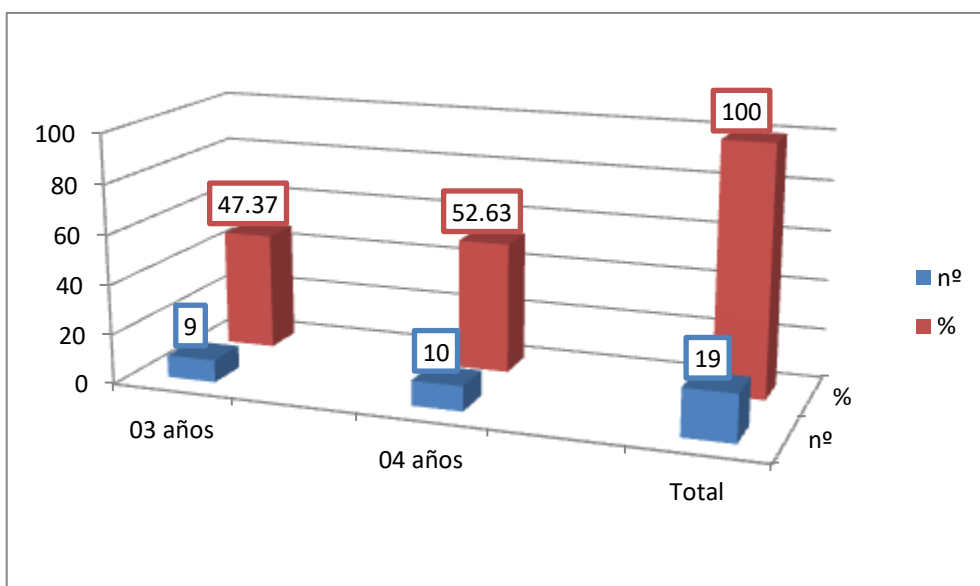


Figura 1. Muestra estudiantil de la I.E. N° 1381.

Fuente: Tabla 3.

En la tabla 3 y figura 1, se aprecia que el 47.37% que equivale a 9 niños corresponden a 3 años, mientras que el 52.63% que equivale a 10 niños corresponden a 4 años, sumando al 100% equivalente a 19 niños con los que se trabajó en esta investigación.

Los resultados son detallados a continuación:

Según el Objetivo Específico 1:

Identificar cómo realizan el juego simbólico los niños de 3 y 4 años de la I. E. I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019.

Tabla 4 Frecuencia de Dimensión Juego Simbólico

Ítems	Si		NO		Total	
	f	%	f	%	f	%
Desarrolla diferentes modos de comunicación oral y gestual de acuerdo a la consigna del juego.	10	52.63	9	47.37	19	100%
Simula a Imitar a los Animales Usando Sonidos Onomatopéyicos.	15	78.95	4	21.05	19	100%
En grupo imitan a su personaje favorito de forma espontánea.	11	57.89	8	42.11	19	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicado a niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 1381 (2019).

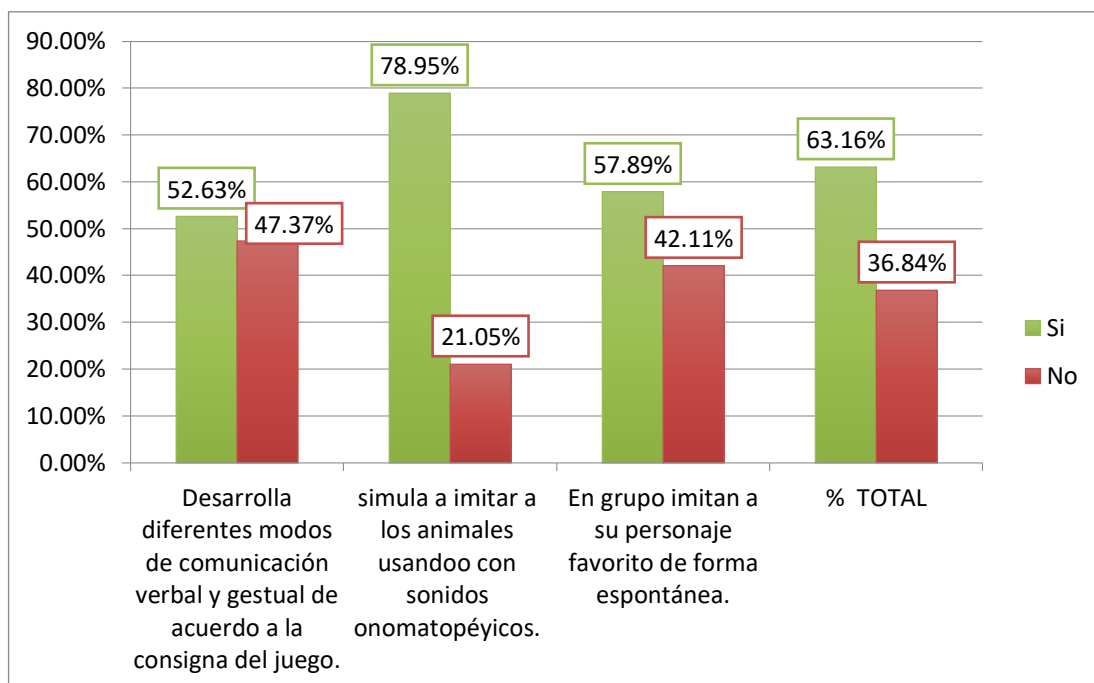


Figura 2. Dimensión Juego Simbólico.

Fuente: Tabla 4

En la tabla 4 y figura 2 se puede apreciar que la dimensión del juego simbólico a determinado que un 63.16% si realiza, frente a un 36.84% que no realiza. Lo que quiere decir que los estudiantes en esta dimensión si son motivados pero es necesario fortalecer habilidades de juego simbólico en relación a la dimensión para poder atender al grupo que no lo realiza.

Según el Objetivo Específico 2:

Identificar cómo realizan el juego de reglas los niños de 3 y 4 años de la I. E. I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019.

Tabla 5 Frecuencia de la Dimensión Juego de Reglas.

Ítems	Si		No		Total	
	f	%	f	%	f	%
Ejecutan el Juego de Memoria de Animales Respetando Reglas.	6	31.58	13	68.42	19	100
Realizan Diversos Juegos en Grupo Junto a la Maestra Siguiendo Instrucciones.	9	47.37	10	52.63	19	100
Aprende a Acatar Normas, Turnos, Opiniones y Acciones Dadas por la Maestra a la Hora de Juego.	9	47.37	10	52.63	19	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 1381 (2019).

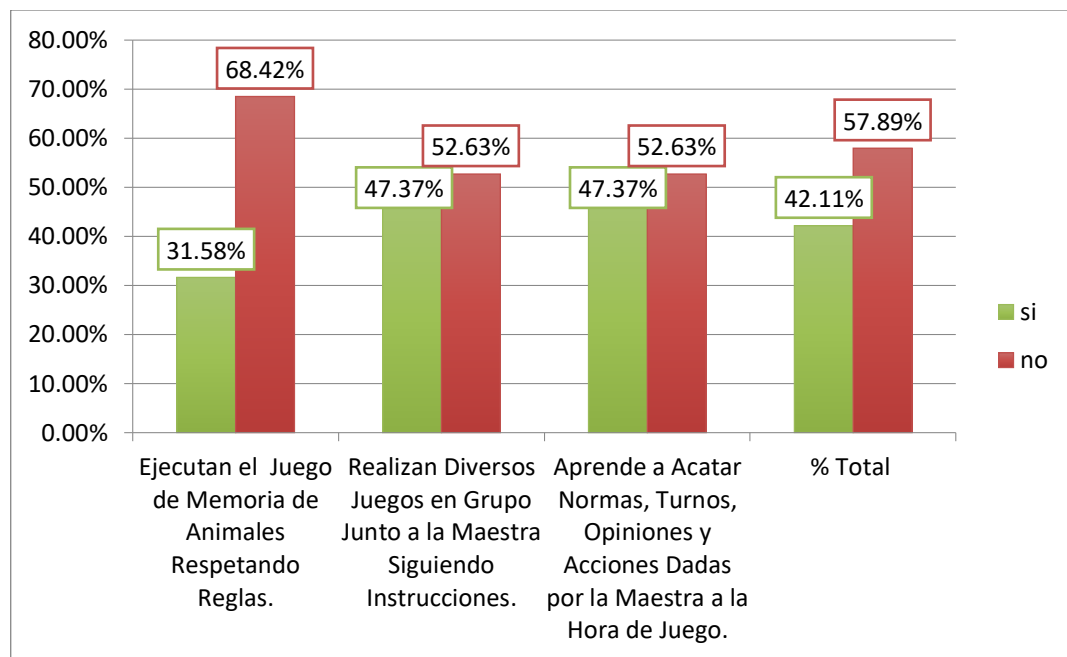


Figura 3. Dimensión Juego de Reglas.

Fuente: Tabla 5.

En la tabla 5 y figura 3, en la dimensión de juego de reglas se ha logrado encontrar que un 42.11% si realiza el juego de reglas, frente al 57.89% que no realiza, lo que significa que los maestros no usan las reglas en los grupos como estrategia para moldear la conducta de los niños, siendo fundamental para establecer conductas y habilidades con función a su conducta.

Según el Objetivo Específico 3:

Identificar cómo realizan el juego de construcción los niños de 3 y 4 años de la I. E.

I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019.

Tabla 6. Frecuencia de la Dimensión Juego de Construcción

Ítems	Si		No		Total	
	f	%	f	%	f	%
Realiza Diversas Construcciones a Partir de Materiales Manufacturados y de Reciclaje	7	36.84	12	63.16	19	100
Arma Diferentes Figuras Simples con Bloques, Tarros de Leche, Rompecabezas, otros.	10	52.63	9	47.37	19	100
Explica con su propio lenguaje el criterio que utilizó para armar los diferentes juegos.	8	42.11	11	57.89	19	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 1381 (2019).

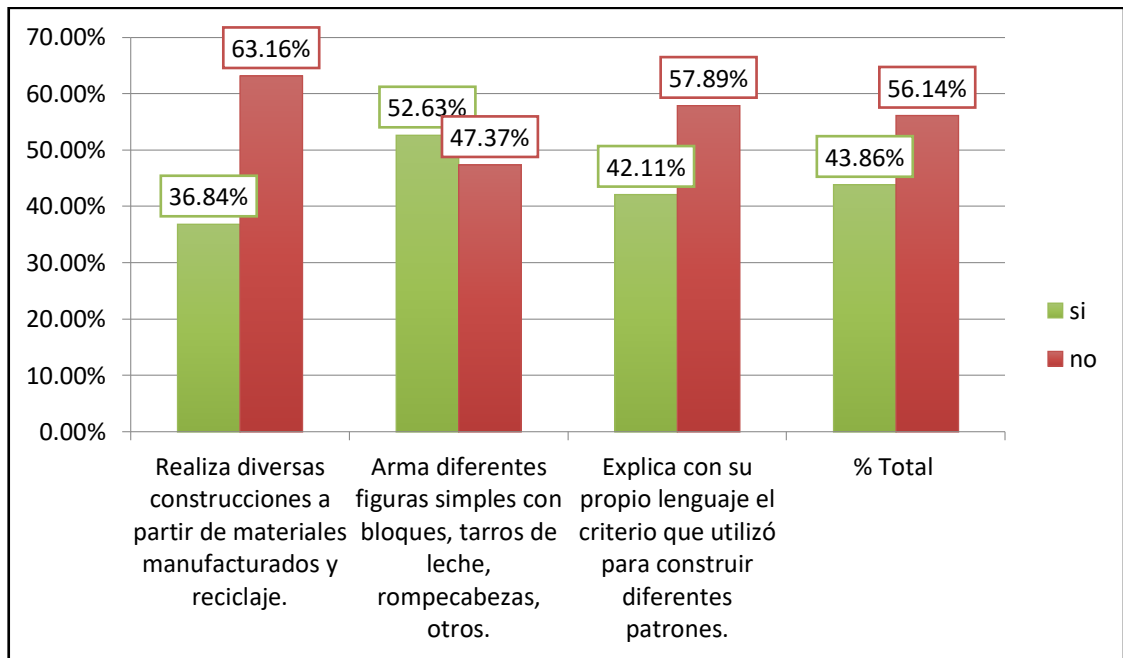


Figura 4. Dimensión del Juego de Construcción.

Fuente: Tabla 6.

En la tabla 6 y figura 4, se aprecia que en la dimensión juego de construcción alcanza un 43.86% que si realiza frente al 56.14% que no realizan el juego de construcción. Lo que quiere decir que los estudiantes presentan una necesidad de atención en esta dimensión.

Según el Objetivo General:

Describir cómo realizan el juego didáctico los niños de 3 y 4 años de la I. E. I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019.

Tabla7 Variable Juego Didáctico

Dimensión	SÍ	No
Juego simbólico	63.16	36.84
Juego de reglas	42.11	57.89
Juego de construcción	43.86	56.14
TOTAL %	49.71	50.29

Fuente: Lista de cotejo aplicado a niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 1381 (2019).

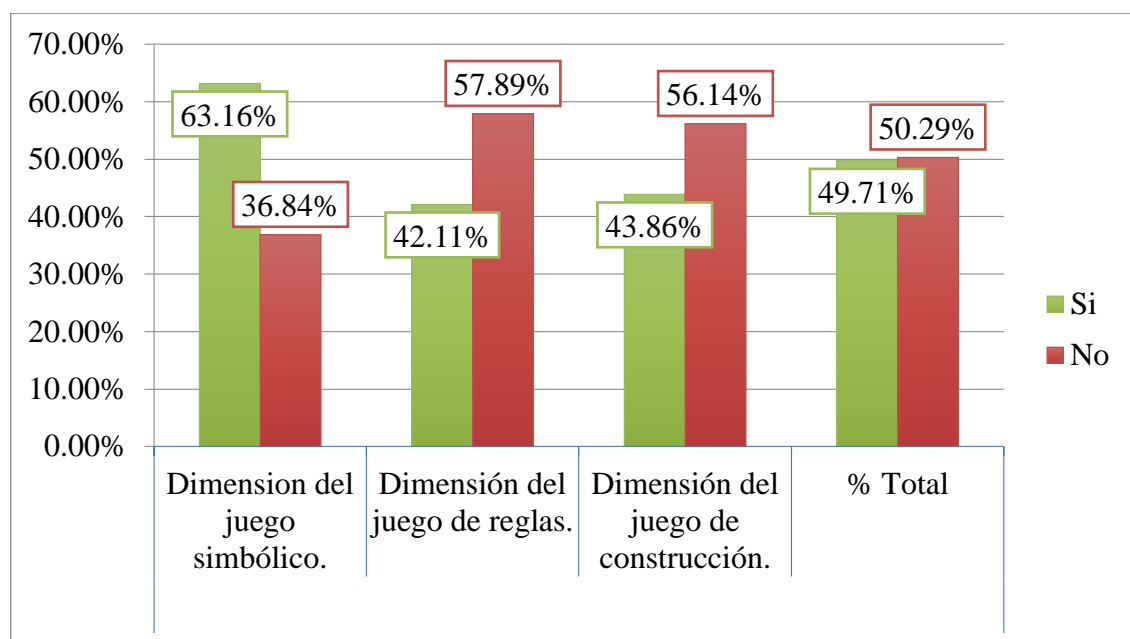


Figura 05. Variable juego Didáctico en la I. E. I. N° 1381.

Fuente: Tabla 7

De la tabla 7 y figura 5 se observa que se puede establecer una comparación descriptiva de las tres dimensiones en estudio de la variable juego didáctico, apreciando que un 49.71% sí realizan el juego didáctico con relación al 50.29% que

no lo realizan el juego didáctico. El puesto de atención es la dimensión de juego de reglas y juego de construcción en donde se debe atender oportunamente para mejorar la calidad de aprendizaje de los niños.

4.2. Análisis de resultados

Los resultados de esta investigación del juego didáctico, cuya finalidad fundamental fue describir cómo realizan el didáctico los niños de 3 y 4 años de la I. E. I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido. La investigación se desarrolló con tres dimensiones de la variable: **Juego Simbólico, Juego de Reglas y Juego de Construcción.**

Con respecto al objetivo general: Describir cómo realizan el juego didáctico los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 1381 del A.H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019. Los resultados de los datos obtenidos indican que, un 49.71% de los niños y niñas de 3 y 4 años sí realizan juegos didácticos. En relación al 50.29% que no realizan los juegos didácticos, lo que indica que se debe priorizar su atención en este grupo de estudiantes, puesto que necesitan desarrollar habilidades que contribuyan con su identidad y libertad, puesto que esta dimensión es indispensable para su desarrollo psicosocial además que la etapa por la que atraviesa el estudiante es oportuna para desarrollar estas capacidades y habilidades a través del juego didáctico.

Así mismo, un resultado similar fue el de Soto, Susy (2018), en su tesis titulada “Los juegos didácticos y de aprendizaje significativo en los niños de 5 años del nivel inicial I.E. Divino Niño Jesús distrito de Huacho” (tesis maestría), (universidad Cesar Vallejo), Lima. En su estudio sus resultados a los que llegó indica que los juegos didácticos no tienen una relación directa con el aprendizaje significativo en los niños 5 años del nivel inicial "Divino Niño Jesús" Distrito de Huacho.

Del mismo modo, lo establecido el currículo nacional en el área Psicomotriz, **competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad**, en las capacidades comprende su cuerpo y se expresa oralmente, se llega a la conclusión que son pocos los estudiantes que logran esa capacidad, dado que la mayoría no realizan el juego didáctico, por lo que se tiene que priorizar ayuda directa y pertinente de parte de la docente para que los estudiantes se involucren de manera autónoma en el juego didáctico y logren así esta competencia en el área antes mencionada.

Con respecto a la dimensión del juego simbólico y dando respuesta objetivo específico, identificar como realizan los juegos simbólicos los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura. Los resultados de la dimensión fue que un 63.16% si realizan los juegos simbólicos, sin embargo requiere de atención el 36.84% que no realizan el juego simbólico. Retomando el ítem más resaltante se obtiene que un 78.95% **sí simula a imitar a los animales usando sonidos onomatopéyicos** mientras que un 21.05% **no simula a imitar a los animales usando sonidos onomatopéyicos**. Estos resultados concuerdan con la

teoría de Piaget quien afirma que el “juego forma parte de la inteligencia del niño, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva; las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, aspectos del desarrollo que condicionan al origen y la evolución del juego”.

Con respecto, a la dimensión del juego de reglas y dando respuesta al objetivo específico, identificar como realizan los juegos de reglas los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura. Resulta que la dimensión del juego de reglas logra evidenciar un 57.89%, no realizan el juego de reglas, determinando que este es el punto crítico de atención, y que se tiene que atender. Sin embargo, el 42.11% si realiza el juego de reglas que es una fortaleza para iniciarlos en la construcción de su conducta personal. Resaltando el ítem más relevante se puede apreciar que un 68.42% no ejecutan el juego de memoria de animales respetando reglas, mientras que un 31.58% si ejecuta el juego. Este resultado coincide con lo presentado por Yapó, Eva (2016) realizo la investigación titulada “Conocimiento del juego en los estudiantes de 4 años nivel inicial de la Institución Educativa Villas de Ancón, 2016” (tesis pregrado), (universidad César Vallejo), Lima. En su dimensión de juego de reglas donde la mayoría de los estudiantes representada por el 60% de los estudiantes no respetan reglas al momento del juego. Esto describe que los estudiantes de la I.E.I. N° 1381 del A.H. Néstor Martos Garrido – Piura no respetan las reglas al momento del juego.

Con respecto a la dimensión del juego de construcción, y dando respuesta al objetivo específico, identificar cómo realizan los juegos de construcción los niños de 3 y 4

años de la I.E.I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura. Los resultados de la dimensión del juego de construcción es que un 56.14%, no realizan los juegos de construcción, y es allí donde se debe poner atención y atender esta problemática para mejorar el aprendizaje de los estudiantes frente a un 43.86%, que si lo realiza. Resaltando el ítems más relevante según lo observado a los estudiante se puede apreciar que un 63.16% **no realiza diversas construcciones a partir de materiales manufacturados y de reciclaje, mientras que un 36.84%** si realiza diversas construcciones a partir de materiales manufacturados. Estos resultados concuerdan con lo presentado por Soto, Susy (2018) la tesis titulada “Los Juegos didácticos y de aprendizaje significativo en los niños de 5 años del nivel inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho” (tesis maestría), (universidad Cesar Vallejo), Lima. No existe una relación directa entre las variables Juegos didácticos y la variable Aprendizaje significativo en los niños 5 años del Nivel Inicial Divino Niño Jesús Distrito de Huacho.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Después de haber estudiado la variable del juego didáctico se llegó a las siguientes conclusiones:

La conclusión más importante del juego didáctico a la que se llegó, debido a los resultados obtenidos de que un 49.71% si realiza el juego didáctico. Sin embargo, un 50.29% requiere de atención debido a que mayor parte de los estudiantes no realizan el juego didáctico adecuadamente o siguen las secuencias hacia el objetivo de enseñanza aprendizaje y esto se ve reflejado en los juegos de reglas y los juegos de construcción donde se aprecia que los estudiantes no se desenvuelvan de manera afectiva y efectiva, ya que presentan diferentes formas de comportamientos muchos de ellos que no ayudan a lograr el desarrollo pertinente de los juegos, esto se puede evidenciar en los resultados.

Se ha identificado que con respecto al juego simbólico se evidencia que un 63.16% de los niños si realizan este juego ya que en este juego prima la imitación y ellos se encuentran en esta edad de que mientras más conozcan el mundo más variado va ser sus imitaciones.

Se ha identificado que con respecto al juego de reglas donde se puede evidenciar que 57.89% presentan rechazo a acatar reglas, normas, turnos y opiniones porque su contexto o forma de vida (muchas veces proviene de los hogares), contribuye a esto, además la docente no involucra y planifica con ellos la elaboración de acuerdos en el aula, generando muchas veces un clima hostil o de fastidio, ya que no están acostumbrados a seguir y respetar pautas y recomendaciones.

Se ha identificado que un 56.14%, de los niños en su dimensión juego de construcción, no se sienten motivados a realizar construcciones a partir de materiales manufacturados de reciclaje y explicar en su propio lenguaje lo que construyó, porque la docente no los involucra en su planificación de actividades, conllevando a que no se sientan parte de esos juegos, además no existe un monitoreo permanente por parte de la docente al momento de efectuar dicho juego, no se prioriza los objetivos que deben de seguir para lograr aprendizajes esperados.

5.2. Recomendaciones

Se debe buscar y aplicar estrategias que nos permitan enfatizar el desarrollo del juego didáctico, con la finalidad de fortalecer el trabajo en grupo, respetando normas, reglas; para de esta manera afianzar en los estudiantes la capacidad de construcción de acuerdo a situaciones reales y motivadoras que llame la atención de los estudiantes, lo que favorecerá su desenvolvimiento de manera autónoma.

La docente debe planificar, elaborar y desarrollar estrategias que permitan que los estudiantes realicen de manera adecuada los juegos didácticos ya que estos estimulan la creatividad e imaginación de los estudiantes.

Al momento de planificar las actividades, la docente debe de priorizar la atención diferenciada de los estudiantes para involucrándolo de manera asertiva en la realización de los juegos didácticos, se deben establecer actividades retadoras estratégicas y de interés del estudiantes a seguir con los juegos didácticos, la retroalimentación debe ser oportuna para que el estudiante se sienta atendido de manera que descubra el amor y placer al momento de realizarlo la tarea.

Se deben generar espacios adecuados para que el estudiante juegue de manera libre y espontánea, estos espacio deben de tener características y material adecuado para que los estudiantes se sientan motivados y desarrollen sus potencialidades al momento de jugar.

En la planificación de actividades a desarrollarse a lo largo del año escolar se debe de tener en cuenta el diagnóstico de la Institución Educativa y de acuerdo a ello planificar actividades que involucren la participación de los padres y madres de familia ya que las conductas como no seguir reglas, pautas, normas vienen de casa, para ello es necesario trabajar escuela de padres ya que muchos estudiantes de esta Institución Educativa provienen de familias disfuncionales y el contexto en el que se desarrollan no son adecuados para la formación de un niño.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agramonte, Y. (2018). *El juego didáctico como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa particular San Francisco de Asis del distrito de Chulucanas, en el año 2015*. Piura: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Arevalo, M., & Carreazo, Y. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín " A" del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasaballos*. Cartagena: Universidad de Cartagena.
- Blanco, V. (12 de Noviembre de 2012). *Teoría de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos*. Recuperado el 16 de noviembre de 2018, de *Teorías del Juego*: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/.../teorias-de-los-juegos-piaget-vig...>
- Castro, L. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el fortalecimiento del valor de solidaridad en los niños de cinco años de edad de la I.E.I. 374- Pueblo Nuevo- Buenos Aires, 2015*. Piura: Universidad Católica los Angeles de Chimbote.
- Chamorro, I. L. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- Hernandez, R. (2010). *Metodología de la Investigación- Quinta Edición*. Mexico: MCGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S. A. DE C. V.
- Huillaro, N. (2017). *El juego desde el punto de vista didáctico en el nivel inicial de la I.E.I. N° 2140 "Santo Barato" - Distrito Pichanaki 2017*. Huacho: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.

- Ministerio de Educación (2017) *programación curricular de educación inicial. Área psicomotriz.*
- Montero, B. (2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza. Revista de Investigación, 18.*
- Montenegro, D &Tello, G. (2017). *Los juegos recreativos en el desarrollo de la autoestima en niños de Educación Inicial – Chiclayo – 2017. Trujillo: Universidad Católica de Trujillo*
- Palomero, E. (08 de Marzo de 2012). *El valor del juego en el desarrollo infantil. Obtenido de El valor del juego en el desarrollo infantil: <https://aufop.blogspot.com/2012/03/el-valor-del-juego-en-el-desarrollo.html>*
- Piaget, J. (1956). *Teoría piagetana. Recuperado el 13 de noviembre de 2018, de teorías de los juegos : <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/.../teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky>*
- Pilozo, E. I., & Hernandez , G. C. (2015). *El juego didáctico como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 y 4 años. Propuesta de una guía didáctica para docentes y representantes legales. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.*
- Rojas, D. (2017). *El juego didáctico para fortalecer el aprendizaje de la seriación en los niños de educación inicial de 05 años de una I.E.P. del distrito de Castilla- Piura- 2015. Piura: Universidad Católica los Angeles de Chimbote.*
- Salazar, G. V. (2017). *Los juegos didácticos como estrategia metodológica en el aprendizaje de las operaciones matemáticas en alumnos de la I.E. N° 7080, 2016. Lima: Universidad César Vallejo.*

- Sampieri, H., & Collado, F. (2006). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Sanca Tinta, M. D. (2011). *Tipos de investigación científica*. *Revista de actualización clínica investiga*, 12, 621.
- Sánchez Díaz, M., & Sánchez Guevara, J. (2017). *El juego como recurso didactico en los niños del aula de 5 años Institución Educativa Inicial N° 355. Caserío Lirio de los Valles. Distrito Cajaruro-Utcubamba. Bagua: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.*
- Sánchez, S. S. (2018). *Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del Nivel Inicial I.E. Divino niño Jesús distrito de Huacho, 2014*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Universidad Católica los Angeles de Chimbote. (2019). *Código de Ética para la Investigación*. Chimbote: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Yapo, E. N. (2016). *Conocimiento del juego en estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancon, 2016*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Venegas, R. F., García, O. M., & Venegas, R. A. (2010). *El juego infantil y su Metodología*. Málaga: IC Editorial.
- Yomaira, Q. S. (2016). *Los juegos como estrategia didáctica para el desarrollo de la socialización en los niños e 2 a 3 años del CNH los Navegantes 1 Sector Jaime Nebot, Cantón la Libertad, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2015 - 2016*. Santa Elena - Ecuador: Universidad Estatal Península de Santa Elena

ANEXOS

Anexo 1. Lista de cotejo.

Instrumento de la variable juego didáctico.

DIMENSIONES	ITEMS	CATEGORIA	
		SI	NO
JUEGO SIMBÓLICO	Desarrolla diferentes modos de comunicación oral y gestual de acuerdo a la consigna del juego		
	Simula a imitar a los animales usando sonidos onomatopéyicos.		
	En grupo imitan a su personaje favorito de forma espontánea.		
JUEGO DE REGLAS	Ejecutan el juego de memoria de animales respetando reglas.		
	Realizan diversos juegos en grupo junto a la maestra siguiendo instrucciones.		
	Aprende a acatar normas, turnos, opiniones y acciones dadas por la maestra a la hora del juego.		
JUEGO DE CONSTRUCCIÓN	Realiza diversas construcciones a partir de materiales manufacturados y de reciclaje.		
	Arma diferentes figuras simples con bloques, tarros de leche, rompecabezas, otros.		
	Explica con su propio lenguaje el criterio que utilizó para armar los diferentes juegos.		

Fuente: Adaptado (Montenegro & Tello. 2017).

Anexo 2. Matriz de codificación de datos: juego didáctico.

N° de estudia ntes	Juego simbólico			Juego de reglas			Juego de construcción			Escala de valoración	
	Ítems			Ítems			Ítems			Nominal	
	Desarrolla diferentes modos de comunicaci ón oral y gestual de acuerdo a la consigna dl grupo.	Simula a imitar a los animales usando sonidos onomatop éyicos.	En grupo imitan a su personaj e favorito de forma espontán ea.	Ejecutan el juego de memoria de animales respetan do reglas	Realizan diversos juegos en grupo junto a la maestra siguiendo instruccio nes.	Aprende a acatar normas, turnos, opiniones y acciones dadas por la maestra a la hora del juego.	Realiza diversas construccio nes a partir de materiales manufactur ados y de reciclaje.	Arma diferentes figuras simples con bloques, tarros de leche, rompecabeza s, otros.	Explica con su propio lenguaje el criterio que utilizo para armar los diferentes juegos.	SI 1	NO 0
01	1	1	1	1	1	0	1	1	1		
02	0	0	0	0	0	1	0	0	0		
03	1	1	1	0	1	1	1	1	0		
04	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
05	0	0	0	0	0	0	0	1	0		
06	1	1	1	0	1	0	1	1	1		
07	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
08	0	0	0	0	0	1	0	0	0		
09	1	1	1	1	1	0	1	1	1		
10	1	1	1	0	0	0	0	1	1		
11	0	1	0	1	0	0	0	0	0		
12	0	1	0	0	1	0	0	0	1		

13	1	1	1	1	0	1	0	0	0		
14	0	1	0	0	0	0	0	1	0		
15	0	1	1	0	1	1	0	0	0		
16	1	1	1	0	0	0	0	1	1		
17	1	1	1	0	1	1	1	1	1		
18	0	1	0	1	0	1	0	0	0		
19	1	1	1	0	1	1	1	0	0		
Total Si	10	15	11	6	9	9	7	10	8		

