



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**USO DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN
ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PARTICULAR ALTAIR SCHOOL –
CHICLAYO, 2020**

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

AUTOR

**ANCAJIMA QUIÑONES CENAI DA LORELINDA
ORCID: 0000-0002-5433-9689**

ASESOR

**TOLENTINO RUIZ ESTEBAN
ORCID: 0000-0001-6485-4513**

CHIMBOTE – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Ancajima Quiñones, Cénaida Lorelinda

ORCID: 0000-0002-5433-9689

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

ASESOR

Tolentino Ruiz, Esteban

ORCID: 0000-0001-6485-4513

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro
Presidente

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana
Miembro

Muñoz Pacheco, Luis Alberto
Miembro

Tolentino Ruiz, Esteban
Asesor

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme permitido llegar a poder lograr el sueño anhelado de ser un buen profesional.

Al tutor a cargo de las asesorías, que con su ardua labor y profesionalismo me ha guiado siempre por el buen camino, siendo tarea difícil, pero no imposible enfrentar juntos diversos desafíos convirtiéndolos en retos cumplidos.

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mi familia por darme a fortaleza para continuar en el largo recorrido paso a paso.

A mis hijas por ser el soporte para impulsarme a no desfallecer.

A mi esposo por estar siempre presente apoyándome en cada reto y depositar su confianza, sin dudar ni un momento en mi capacidad.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación pretende dar informe de como determinar el uso de juegos didácticos en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021, ya que debido a la situación que atraviesa la educación se ha visto interrumpida de gran manera de forma presencial, hoy en día se deben utilizar herramientas tecnológicas que constituyan un usual aspecto para la enseñanza – aprendizaje, no obstante, la labor del docente está presente en el desarrollo de las actividades, sin embargo, son los más pequeños los perjudicados debido a que la enseñanza en los niños va acompañada con el juego. Por lo consiguiente se ha elaborado un informe el cual es un estudio de tipo descriptivo, el diseño que se utilizó fue no experimental, transeccional, la muestra estuvo conformada por 20 estudiantes del nivel inicial, a quienes se les aplico el instrumento del cuestionario validado y utilizando una guía de observación. Como resultado es el 80% estudiantes se encuentran en la escala de evaluación nunca con respecto a usos de juegos didácticos. Se conclusión que el 80% (16 estudiantes) casi nunca utiliza el uso de los juegos didácticos en salón clases. Podemos afirmar que en la actualidad existe la ausencia de los usos de los juegos didácticos por parte de los docentes del nivel inicial en las clases remotas.

Palabras claves: Aprendizaje, didácticos, juegos.

ABSTRACT

This research work aims to provide a report on how to determine the use of didactic games in 4-year-old students of the Altair School Private Educational Institution - Chiclayo, 2021, since due to the situation that education is going through, it has been greatly interrupted. face-to-face way, nowadays technological tools must be used that constitute a common aspect for teaching - learning, however, the work of the teacher is present in the development of activities, however, it is the youngest who are harmed due to that teaching in children is accompanied by play. Therefore, a report has been prepared which is a descriptive study, the design that was used was non-experimental, transectional, the sample consisted of 20 initial level students, to whom the validated questionnaire instrument was applied and using an observation guide. As a result, 80% of students are on the evaluation scale never with regard to uses of didactic games. It was concluded that 80% (16 students) almost never used the use of didactic games in the classroom. We can affirm that at present there is an absence of the uses of didactic games by teachers of the initial level in remote classes.

Key words: Learning, didactics, games.

CONTENIDO

TÍTULO	i
EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO	viii
ÍNDICE TABLAS.....	xii
ÍNDICE FIGURA	xiii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	4
2.1. Antecedentes	4
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	4
2.1.2. Antecedentes Nacionales	5
2.2. Bases teóricas	12
2.2.1. Juegos didácticos.....	12
2.2.1.1. Teorías del juego	12
2.2.1.2. Definición de juegos didácticos	14

2.2.1.3. Características del juego	15
2.2.1.4. Beneficio del juego	16
2.2.1.5. Dimensiones de los juegos didácticos.....	17
2.2.1.5.1. Juegos tradicionales	17
2.2.1.5.2. Juego de salón	17
2.2.1.5.3. Juego de mesa	18
2.2.1.6. Importancia de los juegos didácticos	18
2.3. Hipótesis.....	19
2.4. Variables	20
III. METODOLOGÍA	20
3.1. El tipo y nivel de la investigación	20
3.2. Diseño de la investigación	21
3.3. Población y Muestra.....	22
3.3.1. Población.....	22
3.3.2. Muestra.....	22
3.3.4. Los criterios de inclusión y exclusión.....	23
3.4. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores.....	24
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	25
3.5.1. Técnica de recolección de datos.....	25
3.5.1. Instrumento	25
3.6. Plan de análisis	26

3.7. Matriz de consistencia.....	28
3.8. Principios éticos	29
IV. RESULTADOS	31
4.1. Resultados	31
4.1.1. Determinar el uso de juegos didácticos en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021.	31
4.1.2. Identificar el uso de juegos didácticos en su dimensión juegos tradicionales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021.....	32
4.1.3. Identificar el uso de juegos didácticos en su dimensión juegos de salón en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021.	34
4.1.4. Identificar el uso de juegos didácticos en su dimensión juego de mesas en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021.	36
4.2. Análisis de resultados.....	37
V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	40
5.1. Conclusiones	40
5.2. Recomendaciones.....	42
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
ANEXOS	48
Anexo 01 – Instrumento de recolección de datos	48

Anexo 02 – Solicitud de permiso a la Institución Educativa	49
Anexo 03 – Instrumentos de validez y confiabilidad de los instrumentos.....	50
Anexo 04 – Formatos de consentimiento informado (si aplica)	53

ÍNDICE TABLAS

Tabla 1 Institución Educativa Particular Altair School.....	22
Tabla 2 Muestra de la Institución Educativa Particular Altair School.....	23
Tabla 3 Matriz de operacionalización de las variables	24
Tabla 4 Matriz de consistencia.....	28
Tabla 5 Variable uso de juegos didácticos es según el número de estudiantes... 31	
Tabla 6 Dimensión juegos tradicionales según el número de estudiantes.	33
Tabla 7 Dimensión juegos de salón según el número de estudiantes.....	34
Tabla 8 Dimensión juegos de mesa según el número de estudiantes.....	36

ÍNDICE FIGURA

Figura 1 El uso de <i>juegos didácticos según el número de estudiantes</i>	32
Figura 2 Dimensión juegos tradicionales según el número de estudiantes.....	33
Figura 3 Dimensión juegos de salón según el número de estudiantes	35
Figura 4 <i>Dimensión juegos de mesa según número de estudiantes</i>	36

I. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de investigación titulado: Uso de juegos didácticos en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021.

Bonilla (2020) afirma que: “El reto de los sistemas educativos en los últimos meses ha sido mantener la vitalidad de la educación y promover el desarrollo de aprendizajes significativos. Esto ha representado un desafío sin precedentes, ya que la mayoría de los profesores tuvieron que generar sus propios aprendizajes para trabajar en entornos virtuales”. El mes de marzo se ha convertido para América Latina, una fecha que no se puede olvidar por la suspensión de clases que se produjo por la pandemia del virus COVID19, El coronavirus precipitó, el pánico colectivo del estrés generado por el encierro de los establecimientos educativos ante el uso de los equipos tecnológicos que tienen que soportar, además de producir un conocimiento digital improvisado.

Debido a la situación que se está viviendo en estos tiempos de confinamiento se pudieron evidenciar que hay falta de interés por desarrollar los juegos tradicionales, juegos de salón, juegos de mesa, porque es por ello que se recomienda darles la importancia que requieren los juegos en mención utilizando espacios adecuados dentro de casa, ya que el juego debe estar vinculado con la educación siendo esta una estrategia para poder lograr buenos beneficios educativos y potenciando un buen trabajo en equipo, lo cual también ayuda de gran manera a aprovechar el tiempo libre y conllevan a un aprendizaje evolutivo, ya que debido a la situación que atraviesa la educación se ha visto interrumpida de gran manera de forma presencial, hoy en día se deben utilizar herramientas tecnológicas que constituyan un usual aspecto para la

enseñanza – aprendizaje, no obstante, la labor del docente está presente en el desarrollo de las actividades, sin embargo, son los más pequeños los perjudicados debido a que la enseñanza en los niños va acompañada con el juego. Por ello se plantea la siguiente interrogante: ¿Cuál es el uso de juegos didácticos en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021?

Para poder responder la siguiente interrogante se planteó el objetivo general: Determinar el uso de juegos didácticos en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021. También se planteó objetivos específicos: Identificar el uso de juegos didácticos en su dimensión juegos tradicionales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021. Identificar el uso de juegos didácticos en su dimensión juegos de salón en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021. Identificar el uso de juegos didácticos en su dimensión juego de mesas en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021.

La presente investigación se justifica en el hecho de mejoría continua en los estudiantes, en base de describir los juegos didácticos en el estudiante podrá el cual podrá interactuar en forma conjunta de tal manera que no discrimine condiciones de los demás, del mismo modo utilizar la estrategia didáctica para potenciar su trabajo pedagógico y fortalecer su conocimiento. En lo teórico, Se busca tratar de proporcionar a los estudiantes una educación de calidad, en particular de su entorno de su localidad o comunidad, a través de los juegos didácticos, lo cual puede llevar un impacto en el camino hacia el aprendizaje tanto del conocimiento como la formación como persona, teniendo en cuenta que el niño tiene entusiasmo por el movimiento enérgico para

diferentes actividades de juegos. En lo práctico, La investigación que se realiza actual llevara un beneficio a los estudiantes, porque ellos no tienen una idea del desarrollo que da los juegos didácticos, y si estos pudieran tomar en cuenta otras investigaciones, servirán para orientar los procesos formadores que ayudare a conseguir el logro de los aprendizajes esperados. En lo metodológico, Los compromisos de la investigación, serían la obtención de conocimientos de los problemas juegos didácticos los que trascienden en diferentes aulas del nivel inicial: Emocional, integración social y el fin es ayudarles a crecer vitalmente para enfrentar las dificultades y desafíos de su vida estudiantil y personal, También esta investigación se fundamentos con los resultado obtenidos en este trabajo de investigación puede ser de gran referencia para nuevos investigadores.

Esta investigación no tienes hipótesis. La presente investigación tiene metodología tipo cuantitativa, del nivel descriptivo, investigación de diseño no experimental – transaccional – descriptivo. La población en total son 45 estudiantes entre 3, 4, 5 años entre niños y niñas de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, la muestra poblacional estuvo conformada por los niños de 4 años con 20 estudiantes. Utilizó la técnica de la observación, el instrumento de recolección de datos fue la guía de observación, ese planteó ítems de cuerdo a las dimensiones una cantidad proporcional, en los cuales 6 ítems por cada dimensión, haciendo un total de 18 ítems. La guía de observación se aplicó a 20 estudiantes del nivel inicial, la muestra fue no probabilística por elección de acuerdo la autora. Para proceso de los datos estadísticos de la información se tomó en cuenta el programa informático Excel para la elaboración de tablas y gráficos.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Para realizar este trabajo de investigación se revisó diferentes Notas de repositorios de diferentes universidades internacionales y nacionales.

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Quiroz (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”, 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 & Carreazo & González (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”, 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. Conclusión que, 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.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Soto (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”, 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 guía de observación. Su conclusión más importante a la que llegó 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 (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”, 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 (2016), realizó la investigación titulada “Conocimiento del juego en los estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2016”, 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 cuantitativa, con un nivel descriptivo, con un diseño no experimental transversal el instrumento que utilizó es la guía 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.

Agramonte (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”, 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 (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”, 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 (2017), 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”, 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.

Gonzales (2017) En su investigación titulada “Aplicación de juegos didácticos con el enfoque significativo para mejorar el aprendizaje de las nociones numéricas en el área de matemáticas, en los estudiantes de 4 años de educación inicial I.E. N° 1555 Coishco, Chimbote, 2016”. Se propuso como objetivo general determinar si la aplicación de juegos didácticos con el enfoque del aprendizaje significativo, mejora el aprendizaje de las nociones numéricas en el área de matemática en los estudiantes de 4 años de Educación inicial IE N°1555 Coishco, Chimbote, 2016. La metodología La metodología de la investigación fue de tipo explicativa, nivel cuantitativo y diseño pre experimental, su muestra se conformó por 30 estudiantes. Se concluyó que si existe una diferencia significativa entre el pre test y el pos test, en los resultados obtenidos con la prueba willcoxon lo que generó la aceptación de la hipótesis planteada, expresada en la mejora significativa del aprendizaje de las nociones numéricas con un nivel de significancia del 5% y que la aplicación de juegos didácticos con el enfoque significativo si mejoró el aprendizaje de las nociones numéricas en el área de matemática, en los

estudiantes de 4 años de educación inicial I.E. N°1555 Coishco, Chimbote, 2016.

Córdova (2018) En su investigación titulada: “Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. san Gerardo Trujillo 2017”. Se propuso como objetivo general determinar en qué medida la aplicación del programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. San Gerardo. La metodología utilizada fue de tipo explicativa, se determinó la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. El procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Concluyendo que la aplicación del pre - test, mejoraron el aprendizaje en los niños de la muestra, siendo evaluados fue que el 52.2% obtuvieron un nivel de logro del aprendizaje en inicio, en la escala de calificación C, un 21.7% obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje en proceso, en la escala de calificación B y sólo un 26.1% obtuvieron en la escala de calificación A, es decir lograron el aprendizaje previsto.

Gavedia (2016) En la investigación titulada “Los juegos didácticos en el desarrollo del área de matemática en niños del 1er grado de primaria de la institución educativa mercedes indacochea lozano de huacho, 2016”. Se propuso como objetivo general Determinar la relación de los juegos didácticos en el desarrollo del área matemática en niños del

1er grado de primaria de la Institución Educativa Mercedes Indacochea Lozano de Huacho, 2016. La metodología que utilizo fue diseño utilizado fue no experimental – descriptivo correlacional. Para la recolección de datos, se utilizó como técnica la encuesta, y como instrumento se aplicó una guía de observación a 17 alumnos del 1er grado de primaria para recoger información. Concluyendo que los juegos didácticos se relacionan con el aprendizaje del área de matemática.

Idrogo (2017) En la investigación titulada “El juego como recurso didáctico en la resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de primer grado de educación secundaria de la I.E.P. “Getsemaní” - Paita, 2015” se propuso como objetivo general: Describir el juego como recurso didáctico en la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E.P. “Getsemaní” - Paita, 2015. La metodología utilizada La investigación es cuantitativa, pertenece al grupo de investigaciones descriptiva, específicamente corresponde a una investigación explicativa. La población de esta investigación estuvo constituida por 40 estudiantes que cursan el primer grado de educación secundaria en la I.E.P. “Getsemaní” – Paita. Concluyendo que al medir la capacidad de la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes de primer grado de la I.E.P. “Getsemaní” – Paita los resultados evidencian que pocos tienen dificultad para aprender la

matemática, que participan durante el desarrollo de la clase, tienen mejor capacidad de identificar datos y aprenden mejores problemas de adicción.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos didácticos

2.2.1.1. Teorías del juego

a. Teoría psicoanalista

Freud (1916) De acuerdo con esta idea, el juego es una de las actividades más vitales de la expresión del niño en el desarrollo psíquico y está conectado desde el principio, en el que toma región una catarsis liberadora de sentimientos reprimidos, dejando al niño en una función de ser libre. exacto. Según Freud, el juego simbólico es visto como un medio para expresar necesidades y gratificarlas, considerando el hecho de que brindan una oportunidad para la expresión de la sexualidad (Freud, 1920). El juego simbólico es la manera de obtener placer y satisfacer las metas insatisfechas del inconsciente. Freud es consciente de que los niños crean su global no público en el que insertan las materias en un orden a su gusto, un internacional simpático (Cañizares & Carbonero, 2016).

b. Teoría sociocultural

Vygotsky (1926). Según esta técnica, lo que caracteriza al deporte, de manera esencial, es que el niño pasa desde el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas, es decir, la afición del niño, en algún grado del deporte, le quita lugar. De portales de fe directa, en una situación imaginaria. La esencia del deporte radica fundamentalmente en una

situación imaginaria, que altera toda la conducta del niño, obligándose a ser mencionado en sus movimientos y a continuar a través de una situación completamente imaginaria (Vygotsky, 1932).

Asimismo, para la antigua idea sociocultural de Vygotsky, el juego no es el interés fundamental de la adolescencia, por el hecho de que el niño pasa más tiempo configurando condiciones reales que ficticias, pero la actividad lúdica constituye el motor de mejora del volumen en que suele crear zonas. De mejora proximal (Vygotsky, 1996) Complementan una idea sobre el inicio social del juego, llegando a la creencia de que el juego crea un lugar de desarrollo proximal dentro del pequeño y, a través de él, llegan a entenderse a sí mismos y a sus pequeños. Otros (Cañizares Y Carbonero, 2016).

c. Teoría genética-cognitiva

Piaget (1949) y sus colegas de la Escuela de Ginebra respaldan que el juego y la imitación son una parte fundamental del desarrollo de la inteligencia (Piaget, 1932). En consecuencia, Piaget ha destacado la importancia del juego en los métodos de desarrollo, donde ha relacionado el desarrollo de rangos cognitivos con la mejora del interés lúdico (Piaget, 1946, 1951), los numerosos tipos de juego que surgen en el camino. A lo largo del desarrollo del niño hay una instantánea atribuible a las variaciones que experimentan en paralelo los sistemas cognitivos del niño (Piaget, 1968, 1976). Se accede al deporte mediante el uso de niveles de talentos que

dependen de la evolución del asombro infantil (Cañizares & Carbonero, 2016).

2.2.1.2. Definición de juegos didácticos

Son las actividades espontaneas libres y placenteras por la que los niños y niñas puedan desplegar toda su iniciativa al conocer y descubrir su entorno mediante el uso de juegos tradicionales, juegos didácticos, juegos de mesa, etc. con la finalidad lúdica educativa. Minedu (2016).

Del mismo modo para el autor Federico Froebel en sus textos “La hoja de doblar de Froebel” y “El noveno Don de Froebel” nos menciona lo siguiente:

“En los niños más pequeños que empiezan a jugar, se mueve una inclinación para medir el espacio, ya la mayor parte de sus juegos son basados en medir espacios. Observando un niño pequeño, vemos como junta sin ninguna dirección especial, tablitas, piedrecitas y otras cosas, formando círculos y otras figuras. Sobre todo, es necesario despertar temprano el aprendizaje la libre voluntad; lo que en casualmente es aprender por medio del juego, si tomamos severo interesen llenar en nuestras escuelas el referido vacío, entonces es necesario qué tales juegos sean recomendados a las madres y a las personas quien están encomendados nuestros hijos y a los profesores sigan con empeño edificando sobre este cimiento”.

Este texto nos hace referencia de la importancia que tiene el juego para desarrollar en el niño grandes habilidades, todo ello debe estar

fomentado por los docentes a cargo, ya que en ellos recae la tarea de forjar el aprendizaje y de la misma manera involucrar a los padres de familia para obtener un mejor resultado. (p.3)

Chacón (2008) nos dice 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”.

El juego didáctico es una técnica de enseñanza utilizada en su parte notable de tiempos para promover estándares de liderazgo y conducta en los estudiantes, Ámbito propicio con la etapa adecuada de independencia y decisión, esos juegos comprometen la adquisición y el refuerzo de alguna masterización.

2.2.1.3. Características del juego

Rubiales & Rubiales & Ortega (2018) nos mencionan que se deben tener en cuenta las siguientes características para realizar el juego:

- ✓ El juego debe ser de manera libre y de forma espontánea, ya que de esta manera ellos pueden realizar las actividades que más les gusten sin sentirse presionados.
- ✓ El juego debe producir satisfacción, la misma que va acompañada de diversión con el entorno que lo rodea y así mismo comparten sus deseos y necesidades.

- ✓ El juego es innato propio de cada niño y por ende ellos necesitan experimentar su conocimiento, explorando y de esta manera también van adquiriendo nuevos aprendizajes.
- ✓ Mediante el uso de su cuerpo en movimiento mejora la actividad física, el mismo que mantiene activa la mente.
- ✓ El juego establece la comunicación con sus compañeros y ayuda a los niños a socializarse e integrarse con sus compañeros, lo cual permite que los niños aprender a convivir.
- ✓ El juego debe ser motivador, ya que es de esta manera es la mejor opción para que el niño sienta entusiasmado con lo que hace, facilitando su aprendizaje (p.18).

2.2.1.4. Beneficio del juego

Según Díaz (2018) Nos refiere que el juego está vinculado con el desarrollo y el aprendizaje de los niños adquiriendo grandes beneficios como:

- ✓ Descubren grandes experiencias.
- ✓ Se desenvuelven de manera autónoma.
- ✓ Exploran el mundo que los rodea a través de diversas actividades.
- ✓ Potencian su curiosidad y despiertan el deseo de aprender.
- ✓ Las neuronas establecen el desarrollo de cualquier parte intelectual mediante el movimiento. (p.21)

- ✓ Obtienen la capacidad para perfeccionar su razonamiento.

2.2.1.5. Dimensiones de los juegos didácticos

2.2.1.5.1. Juegos tradicionales

Bonilla (2019) Los juegos tradicionales son manifestaciones culturales de una población o estado y se han venido practicando generación tras generación, en el cuál hemos visto el transferir diversas costumbres de un lugar determinado y compartir de manera fructífera en sociedad.

Actualmente en este tiempo se muestra que ha perdido importancia, siendo estos reemplazados por juegos digitales, ocasionando el abandono y el ejercicio de los juegos tradicionales, los mismos que con el transcurrir de las épocas se han ido adoptando otras formas de distracción y dejan de lado a sus juegos tradicionales. (p.10)

2.2.1.5.2. Juego de salón

Zamora (2019) El colegio es la parte fundamental, en la cual el niño adquiere sus conocimientos, ya que está denominada como el segundo hogar. Esto se rige a que el niño pasa mucho tiempo en el colegio y es de esta manera como se socializa con diferentes personas, las mismas que van formando parte de su entorno cotidiano. En el colegio, los juegos de salón se tornan indispensables para obtener

valores sociales y es el docente el que promueve dichos juegos utilizando diversas estrategias.

2.2.1.5.3. Juego de mesa

Beltrán (2017) Los juegos de mesa son representados por distintos materiales, acompañados de enérgicas actividades por parte del docente, la misma que encaja para ser utilizada desde los niños más pequeños. El juego de mesa consta de la clasificación de guías o tableros de varias formas ordenadas en una mesa, es el momento en el cual los niños aprenden a esperar su turno, potenciando el trabajo en equipo y facilitando la participación de todos los niños, los mismos que son de suma importancia para su evolución educativa, esta técnica se puede utilizar también tanto en aula como en su casa con sus familiares. (p.56).

2.2.1.6. *Importancia de los juegos didácticos*

El juego didáctico es vital ya que favorece el estudio terminado Dentro de las aulas de la escuela, los instructores también deben jugar y este hombre El método acepta el desarrollo en diversas regiones que incluyen aspectos sociales, corporales, emocionales y cognitivas junto con actitudes sociales que incluyen la creatividad, aprecio,

comunicación y deber, otros Marín, Ramos, Montes, Hernández y López (2011) citado a través de Montero (2017).

El juego es extraordinariamente crucial dentro de los estilos de vida de cada hombre o mujer, en particular en el del niño porque es un dispositivo que deben aprender y realizar ellos mismos, ayuda a la conciencia y al deleite que refleja al practicar el deporte; sobre la base de que el trabajo y el juego están estrechamente asociados debido al hecho de que no pueden separarse de forma diferente. Gracias al juego el niño desarrolla su creatividad, su imaginación; constituyéndose en su perfeccionamiento por lo que, sin manipulación, sin experimentación sin la invención de estrategias, la inquietud ya no podrá triunfar, descubrir o recorrer nuevos caminos pensando que el deporte trae colectivamente todos los condimentos para ser el buen plato que se le puede dar a un niño.

2.3. Hipótesis.

Según el autor Córdova (2003); si leemos su libro sobre la investigación cuantitativa encontramos una referencia que concita la atención cuando sostiene de manera contundente que los trabajos descriptivos no necesariamente deben consignar el término hipótesis por lo siguiente: No es necesario consignar la hipótesis dado que la explicación se hace muy evidente, el lector sin la presencia de hipótesis al leer el trabajo de investigación lo entiende con facilidad. En consecuencia, que el presente trabajo de

investigación da su aporte sustentándose en la revisión de Notas confiables que valida su aplicación.

2.4. Variable

Flores (2009) Nos dice que el juego didáctico, “Es una técnica participativa encaminada a desarrollar en los estudiantes en métodos de dirección y conducta correcto, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p.38). Entonces podemos decir que esta definición explica claramente que el estudiante desarrolla muchos aspectos, con sus dimensiones que evalúa la actitud de los estudiantes, con las siguientes: Juegos tradicionales, juegos de salón, juegos de mesa.

III. METODOLOGÍA

3.1. El tipo y nivel de la investigación

El tipo de investigación será cuantitativa por el hecho de trabajar con una encuesta del cual obtendremos resultados cuantificables o numéricos que se deberá tratar para obtener el resultado numérico de cada variable y dimensión.

Respecto a lo mencionado, Hernández (2014) refiere que la investigación cuantitativa es aquella que: “Representa un conjunto de procesos, es secuencial y probatorio. El orden es riguroso, aunque desde luego, se puede

3.3. Población y Muestra

3.3.1. Población

Scheaffer & Mendenhall & Lyman (2007); La población es el conjunto de sujetos o cosas que tienen una o más propiedades en común, se encuentran en un espacio o territorio y varían en el transcurso del tiempo.

En este caso, La población estuvo integrada 45 estudiantes del nivel Inicial de la Institución Educativa Particular Altair School, del distrito de Chiclayo - Lambayeque, 2020. Solo cuenta con un aula. Este cargo del director a cargo es la docente Lic. Zavaleta Piñella María Pía Elena.

Tabla 1

Institución Educativa Particular Altair School

Nivel	Grado/Sección	Varones	Mujeres
Inicial	3 años	7	7
	4 años	12	8
	5 años	6	5
TOTAL		25	20

Nota: Nómina de matrícula, 2020.

3.3.2. Muestra

La muestra se determinó por el no probabilístico, por el número de estudiantes y aulas de determino como muestra de estudio la población muestral o censal, que estuvo conformado por 20 estudiantes. En esta

investigación se tomó en cuenta a las tres edades, por ser una población pequeña. Por ende, se utilizó el muestreo no pirobalística ya que se da por elección y conveniencia del investigador.

Tabla 2

Muestra de la Institución Educativa Particular Altair School

Nivel	Edad	Varones	Mujeres
Inicial	4	12	8
TOTAL			20

Nota: Nómina de matrícula, 2020.

Se utilizará un muestreo No probabilístico:

Sánchez (1995); Manifiesta que el muestreo no probabilístico es: Es un método de muestreo en la cual exhiben la muestra y son recogido en una secuencia donde no brinda a todos estudiantes de la dicha población.

3.3.4. Los criterios de inclusión y exclusión

1) Criterios de inclusión

- ✓ Niños con 4 años cumplidos.
- ✓ Niños matriculados en el 2020.

2) Criterios de exclusión

- ✓ Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.

3.4. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores

Tabla 3

Matriz de operacionalización de las variables

Variable	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Instrumento	Escala de Medición
El uso de Juegos didácticos	El juego didáctico es una estrategia que se emplea en cualquier nivel del sistema educativo que a los niños les permite afianzar sus conocimientos de manera afectiva y placentera; ayuda a socializar y a convivir afectuosamente entre ellos y se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre reflexiva y de simbolización abstracta – lógica de lo vivido por el logro de enseñanza – aprendizaje (Según Chacón, 2008) citado por Rojas, (2017).	El juego didáctico es una actividad de recreación asumida por las personas con la finalidad de diversión y disfrute; en el sistema educativo son herramientas de enseñanza que buscan que los alumnos mejoren y enriquezcan su estimulación y desarrollan su actividad lúdica con los juegos de juegos tradicionales, juegos de salón, juegos de mesa, controlan sus emociones respetando normas y pautas con los usos de los juegos didácticos y de reglas en busca del aprendizaje previsto.	Juegos tradicionales Juegos de salón Juegos de mesas	Guía de observación.	1: Nunca 2: A veces 3: Casi Siempre 4: Siempre

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Técnica de recolección de datos

Respecto a las técnicas de recolección de datos Peña (2009); afirma: Las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas, encuestas. Las técnicas e instrumentos que se han utilizado en el presente trabajo para la recolección de la información, se han desarrollado de acuerdo con las características y necesidades de cada variable. Así tenemos:

Observación: Fue a través de la observación directa, que consiste en recolectar datos a través de la percepción y visualización de participación de los estudiantes en los juegos didácticos.

Summers (1999) afirma que: “El instrumento se encarga de medir todas las características de un individuo mediante el uso de la escala”. (p. 10). La encuesta de tipo observación. Este instrumento nos va a permitir registrar las actitudes en base a los ítems preparados para determinar el nivel de jugos didácticos de los niños.

3.5.1. Instrumento

Guía de observación: Que miden los juegos didácticos de los estudiantes en una escala numérica y cualitativa. Escala valorativa de los juegos didácticos. Educar en los juegos didácticos, conlleva a valorar la diversidad de aprendizajes. El presente instrumento, significa un aporte para la educación ciudadana en el nivel inicial, sobre los juegos didácticos.

Estructura: Las dimensiones que evalúa la conservación del medio ambiente son las siguientes: Juegos tradicionales, juegos de salón, juegos de mesas.

Validez y Confiabilidad del instrumento

La validación: Hernández & Fernández & Baptista (2003) consideran que, “La validez es lo que se establece al correlacionar las puntuaciones resultantes de aplicar el instrumento con las puntuaciones obtenidas. Grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes” (p.200); Se realizó mediante el juicio de expertos, conformados por 3 docentes de la especialidad de Educación con experiencia y formación continua en la especialidad de educación. Las mismas que verificaron la coherencia interna del instrumento, la relación variable, dimensiones, indicadores.

La confiabilidad: Hernández & Fernández & Baptista (2003); consideran que, “Se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto produce resultados iguales” (p. 200); Se determinó, mediante prueba de piloteo, en una muestra de 20 estudiantes en la Institución Educativa Particular Altair School. Cuyo Alfa de Cronbach fue = 0,813 que evidencia que el instrumento fue confiable.

3.6. Plan de análisis

De acuerdo con Hernández & Fernández & Baptista (2003); después de realizar la codificación de los datos, transferirlos a una matriz, guardarlo en un archivo y tamizado los posibles errores, el investigador procede a su análisis.

Por esta razón nos centramos en la interpretación de los resultados empleando los métodos de análisis cuantitativo. Y elegimos los elementos de la estadística se realizó mediante las siguientes acciones:

1. Se conformaron la muestra de estudios los niños de 4 años de la sección “Única” con 20 estudiantes con desigual proporción de niños y niñas.
2. La investigación se realizó en siete fases:
 - a. Selección de población: Institución Educativa Particular Altair School.
 - b. Gestión ante director para permiso para poder realizar el proyecto de investigación.
 - c. Validación de los instrumentos de recolección de datos por 3 jueces, de la carrera de educación grado Magister.
 - d. Gestión ante director para permiso para realizar el permiso de aplicación del proyecto de investigación.
 - e. Evaluación a través de la guía de observación para medir los juegos didácticos de los estudiantes. La recolección de datos se realizó durante el mes setiembre del 2020.
 - f. Procesamiento de la información cuidando de proteger la identidad de los estudiantes participantes en el estudio.
 - g. Realizar los procesamientos resultado análisis (Tabla y Figura).

La guía de observación de los juegos didácticos aplicó determinar el desarrollo en los juegos didácticos a la muestra en estudio. El instrumento presenta 18 ítems, considerándose para la valoración: Nunca, A veces, Casi Siempre, Siempre.

3.7. Matriz de consistencia

Tabla 4

Matriz de consistencia

Título: LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ALTAIR SCHOOL – CHICLAYO, 2021			
Problemas	Objetivos	Variables	Metodología
<p>General: ¿Cuál es el uso de juegos didácticos en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021?</p>	<p>General: Determinar el uso de juegos didácticos en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021.</p> <hr/> <p>Específicos: Identificar el uso de juegos didácticos en su dimensión juegos tradicionales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021.</p> <p>Identificar el uso de juegos didácticos en su dimensión juegos de salón en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021.</p> <p>Identificar el uso de juegos didácticos en su dimensión juego de mesas en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021.</p>	<p>Los juegos didácticos Dimensión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos tradicionales. ✓ Juegos de salón. ✓ Juegos de mesas. 	<p>Tipo de investigación: Cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación: Descriptivo.</p> <p>Diseño de investigación: No experimental Transeccional.</p> <p>Población: Se Analizo con 45 estudiantes de la Institución Educativa Particular Altair School.</p> <p>Muestra: Estudiantes del nivel inicial de 4 años. Con un total de estudiantes de 20.</p> <p>Técnicas e Instrumentos de evaluación: Se utilizará la técnica observación y recolección de datos guía de observación.</p>

3.8. Principios éticos

Todas las fases de la actividad científica deben conducirse en base a los principios de la ética que rigen la investigación en la ULADECH Católica aprobado por Resolución N° 0916-2020-CU- ULADECH Católica:

Protección de la persona: El bienestar y seguridad de las personas es el fin supremo de toda investigación, y por ello, se debe proteger su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión. Este principio no sólo implica que las personas que son sujeto de investigación participen voluntariamente y dispongan de información adecuada, sino que también deben protegerse sus derechos fundamentales si se encuentran en situación de vulnerabilidad.

Libre participación y derecho a estar informado: Las personas que participan en las actividades de investigación tienen el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la investigación que desarrollan o en la que participan; y tienen la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia.

Beneficencia y no-maleficencia: Toda investigación debe tener un balance riesgo-beneficio positivo y justificado, para asegurar el cuidado de la vida y el bienestar de las personas que participan en la investigación. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

Cuidado del medio ambiente y respeto a la biodiversidad: Toda investigación debe respetar la dignidad de los animales, el cuidado del medio

ambiente y las plantas, por encima de los fines científicos; y se deben tomar medidas para evitar daños y planificar acciones para disminuir los efectos adversos y tomar medidas para evitar daños.

Justicia: El investigador debe anteponer la justicia y el bien común antes que el interés personal. Así como, ejercer un juicio razonable y asegurarse que las limitaciones de su conocimiento o capacidades, o sesgos, no den lugar a prácticas injustas.

Integridad científica: El investigador (estudiantes, egresado, docentes, no docente) tiene que evitar el engaño en todos los aspectos de la investigación; evaluar y declarar los daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, el investigador debe proceder con rigor científico, asegurando la validez de sus métodos, Notas y datos. Además, debe garantizar la veracidad en todo el proceso de

investigación, desde la formulación, desarrollo, análisis, y comunicación de los resultados.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

Después de haber aplicado el instrumento de evaluación en los resultados daremos a conocer el resultado de investigación de los juegos didácticos, la presente investigación está organizada de manera concreta para dar respuesta al objetivo general que busca: El uso de juegos didácticos en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021., la muestra fue recolectada a través de un método no probabilístico y la obtención de datos bajo un protocolo de evaluación, hemos planteado datos en cuatro niveles para poder hacer la mejora de su manejo e interpretación:

4.1.1. Determinar el uso de juegos didácticos en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021.

Tabla 5

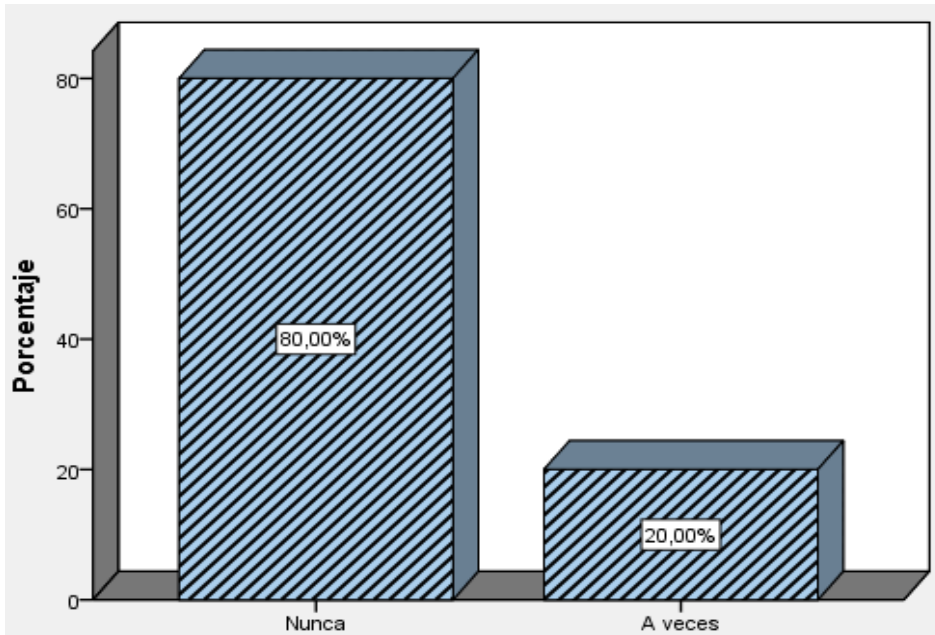
Variable uso de juegos didácticos es según el número de estudiantes.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	16	80,0
	A veces	4	20,0
	Total	20	100,0

Nota: Guía de observación aplicado niños de 4 años, 2020.

Figura 1

El uso de *juegos didácticos* según el número de estudiantes.



Nota: Resultados de variable uso de juegos didácticos, tabla 5.

Interpretación:

Según resultado la tabla 5 y figura 1, se observa que el 80% (16) estudiantes se encuentran en la escala de evaluación nunca eso quiere decir que los estudiantes tienen un bajo desarrollo en el uso de los juegos didácticos, el 20% (4) estudiantes se encuentran en a veces eso quiere decir uno pocos estudiantes a alcanzado el aprendizaje de juegos didácticos.

4.1.2. Identificar el uso de juegos didácticos en su dimensión juegos tradicionales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021.

Tabla 6

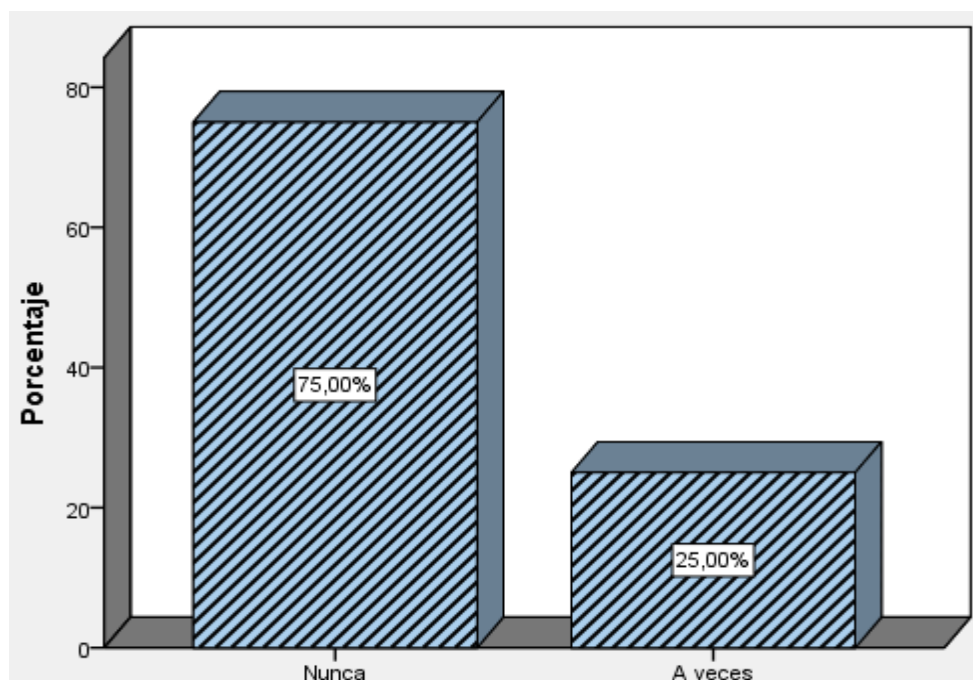
Dimensión juegos tradicionales según el número de estudiantes.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	15	75,0
	A veces	5	25,0
Total		20	100,0

Nota: Guía de observación aplicado niños de 4 años, 2020.

Figura 2

Dimensión juegos tradicionales según el número de estudiantes.



Nota: Resultado de la dimensión juegos tradicionales, tabla 6.

Interpretación:

Según resultado la tabla 6 y figura 2, se observa que el 75% (15) estudiantes se encuentran en la escala de evaluación nunca eso quiere decir que los estudiantes tienen un bajo desarrollo en el uso de los juegos tradicionales, el 25% (5) estudiantes

se encuentran en proceso eso quiere decir uno pocos estudiantes a alcanzado el aprendizaje juegos tradicionales.

4.1.3. Identificar el uso de juegos didácticos en su dimensión juegos de salón en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021.

Tabla 7

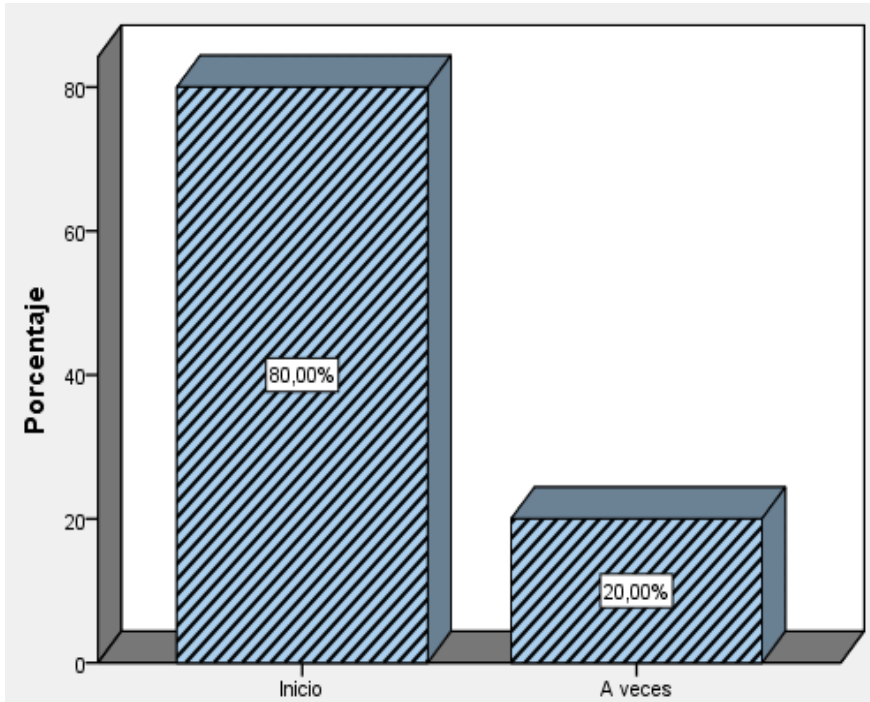
Dimensión juegos de salón según el número de estudiantes.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	16	80,0
	A veces	4	20,0
Total		20	100,0

Nota: Guía de observación aplicado niños de 4 años, 2020.

Figura 3

Dimensión juegos de salón según el número de estudiantes



Nota: Dimensión juegos de salón, tabla 7.

Interpretación:

Según resultado la tabla y figura, se observa que el 80% (16) estudiantes se encuentran en la escala de evaluación nunca eso quiere decir que los estudiantes tienen un bajo desarrollo en el uso de los juegos de salón, el 20% (4) estudiantes se encuentran en a veces eso quiere decir uno pocos estudiantes a alcanzado el aprendizaje de los juegos de salón.

4.1.4. Identificar el uso de juegos didácticos en su dimensión juego de mesas en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021.

Tabla 8

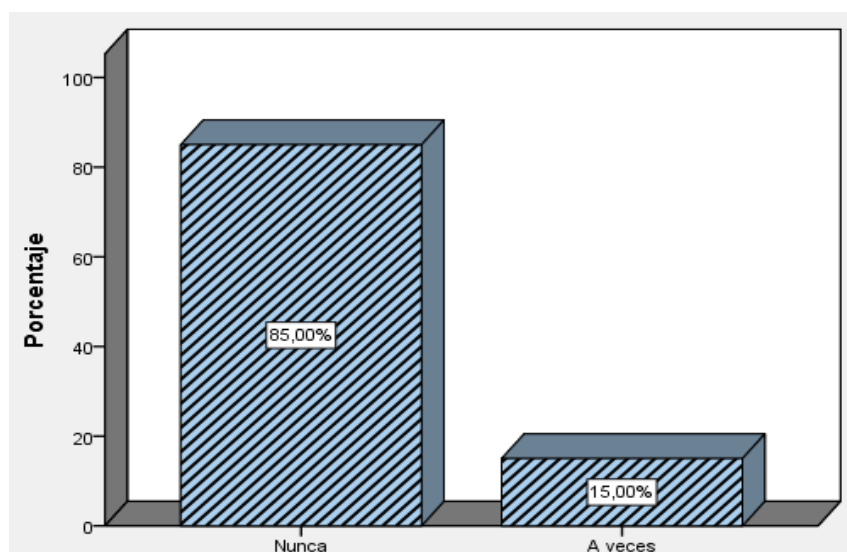
Dimensión juegos de mesa según el número de estudiantes.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	17	85,0
	A veces	3	15,0
	Total	20	100,0

Nota: Guía de observación aplicado niños de 4 años, 2020.

Figura 4

Dimensión juegos de mesa según número de estudiantes.



Nota: Dimensión juegos de mesa, tabla 8.

Interpretación:

Según resultado la tabla 8 y figura 4, se observa que el 85% (17) estudiantes se encuentran en la escala de evaluación nunca eso quiere decir que los estudiantes tienen un bajo desarrollo en el uso de los juegos de salón juegos de mesa, el 15% (3) estudiantes se encuentran en a veces eso quiere decir uno pocos estudiantes a alcanzado el aprendizaje juegos de mesa.

4.2. Análisis de resultados

Se analizo los resultados obtenidos al utilizar programa SPSS versión 23.0 para construir las tablas y figuras teniendo en cuenta el baremo de la variable (Uso de juegos de didácticos) y las escalas de evaluación (Nunca, A veces, Casi siempre, siempre).

Respecto a la variable se observa que el 80% (16) estudiantes se encuentran en la escala de evaluación nunca eso quiere decir que los estudiantes tienen un bajo en el desarrollo en el uso de juegos didácticos. Que la mayor parte de los estudiantes desconoces de los juegos didácticos.

Con respecto al objetivo general: Determinar el uso de juegos didácticos en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021. Los resultados de los datos obtenidos indican que, un 80% de los niños y niñas de 4 años no realizan el usos de los juegos didácticos, lo que indica que se debe priorizar su atención en este grupo de estudiantes, Por el hecho de querer incrementar los talentos que contribuyan a su identificación y libertad, cuando se considera en esta variable es crítica para su mejora psicosocial, además de que el grado que atraviesa el estudiante es

oportuno para desarrollar esas capacidades y habilidades a través de los juegos didácticos. Así mismo, un resultado similar fue el de Soto (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”. Concluye 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”. De igual manera, esta dentro del currículo nacional en el entorno Psicomotor, competencia: Se desarrolla de forma autónoma a través de sus capacidades motoras, dentro de las capacidades que conoce su marco y se expresa oralmente, implica la creencia de que pocos alumnos logran esta capacidad, debido a que la mayoría no practica el deporte didáctico, por lo que se debe priorizar la ayuda directa y pertinente del entrenador para que los escolares se preocupen de manera autónoma dentro del juego didáctico y consecuentemente obtengan esta competencia en el lugar antes mencionado.

Con respecto al objetivo específicos 1: Identificar el uso de juegos didácticos en su dimensión juegos tradicionales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021, se observa que el 75% (15) estudiantes se encuentran en la escala de evaluación nunca eso quiere decir que los estudiantes tienen un bajo desarrollo en el uso juegos tradicionales, el 25% (5) estudiantes se encuentran en proceso eso quiere decir uno pocos estudiantes a alcanzado el aprendizaje juegos tradicionales.

Los resultados lo pueden afirmar en su 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 al objetivo específicos 2: Identificar el uso de juegos didácticos en su dimensión juegos de salón en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021, se observa que el 80% (16) estudiantes se encuentran en la escala de evaluación nunca eso quiere decir que los estudiantes tienen un bajo desarrollo en el uso juegos de salón. Entonces podemos decir que su resultado no coincide con Yapó (2016) en su investigación titulada: “Conocimiento del juego en los estudiantes de 4 años nivel inicial de la Institución Educativa Villas de Ancón, 2016”. Concluye que, “Respecto de la variable Conocimiento del juego, se ha alcanzado el 78,3 % en el nivel proceso, el 5 % en el nivel inicio el Conocimiento del juego y el 16,7 % ha obtenido el nivel en logro en el Conocimiento del juego. En conclusión, la variable Conocimiento del juego tiene predominancia en el nivel en proceso con 78,3 % de los datos, lo cual implica que todavía para algunos estudiantes el Conocimiento del juego están todavía en proceso de desarrollo y consolidación”. Entonces podemos decir que en esa institución educativa seguro que practican más los juegos en el salón el resultado 78,3% en proceso, nosotros diagnosticamos que el 80% de estudiantes están escala nunca.

Con respecto al objetivo específicos 3: Identificar el uso de juegos didácticos en su dimensión juego de mesas en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021, se observa que el 85% (17) estudiantes se encuentran en la escala de evaluación nunca eso quiere decir que los estudiantes tienen un bajo desarrollo en el uso juegos de

mesa. Entonces podemos decir que coincidimos con el autor: Peñaloza (2016) en su investigación: “Juegos de movimiento en el desarrollo de la expresión corporal de los niños de 4 a 5 años de edad en el centro educativo Ism Kids, Quito”. Concluye que, “se obtiene como resultado que 63 %, en su mayoría, 38 muestra que los niños no respetan el juego de reglas al realizar las actividades de movimientos, el 37 % sí respetan el juego de reglas”. Es decir, que muchas veces los estudiantes no respetan al momento jugar, siempre rompen reglas cuando están en un juego de mesa, o piensan hacer trampas en el juego. Ya que también nosotros tenemos resultado 85% en el nivel inicio, podrías ser el motivo que docente no incentiva a los juegos de mesa en el salón.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

En este trabajo de investigación se concluyó como objetivo general:

Se determinó el uso de juegos didácticos en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021, se concluye que el 80% (16) estudiantes se encuentran en la escala de evaluación nunca con respecto a los juegos didácticos, porque requiere más interés por el hecho de que los estudiantes no realizan bien el juego didáctico, lo cual puede perjudican en su desarrollo.

En este trabajo de investigación también se concluyó con los objetivos específicos:

Se identificó el uso de juegos didácticos en su dimensión juegos tradicionales en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021, se concluye que el 75% (15) estudiantes se encuentran en la escala de evaluación nunca eso quiere decir que los estudiantes tienen un bajo desarrollo en el uso juegos tradicionales, es decir que si no realizan este juego los estudiante no podrán desarrollarse en forma normal, porque es lo primordial que los estudiantes realicen juegos en primeros edades de infancia, ya que siempre lo practican en su entorno social.

Se identificó el uso de juegos didácticos en su dimensión juegos de salón en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021, se concluye que, el 80% (16) estudiantes se encuentran en la escala de evaluación nunca, eso quiere decir que los estudiantes tienen un bajo desarrollo en el uso juegos de salon, podría ser un factor muy desfavorable en las relaciones entre compañeros, porque los estudiantes mediante el juego pueden relacionar en forma natural.

Se identificó los juegos didácticos en su dimensión juego de mesas en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular Altair School – Chiclayo, 2021, se concluye que, el 85% (17) estudiantes se encuentran en la escala de evaluación nunca, eso quiere decir que los

estudiantes tienen un bajo desarrollo en el uso juegos de mesa, que los estudiantes no practican juegos mesa, porque una porque podrían ocasionar desorden, pero docente debe buscar un espacio adecuado y monitorear el juego, porque es muy importante el juego de ajedrez en su desarrollo del estudiante.

5.2. Recomendaciones

A las autoridades de la Institución Educativa Particular Altair School, especialmente al director o personal administrativo, para poder seguir la investigación y planificar o ejecutar programas o talleres de adiestramiento a todos docentes de dicha institución educativa, para que se promuevan los juegos didácticos en su estudiante.

A las autoridades universitarias de investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, que siga promoviendo la investigación sobre juegos didácticos, que es muy importante que sigan esta investigación para poder solucionar el problema en esta Institución Educativa, tomar en cuentas lo resultado y los objetivos de estudio, De esa manera incorporar los juegos didácticos en la Institución Educativa, para el desarrollo académico eficiente que responda al contexto social.

A la Institución Educativa, que todo docente debe incorporar juegos didácticos en todas las áreas académicos del nivel inicial, también deben planificar en el año lectivo, con un fin de lograr la importancia de diferentes

competencias, capacidades, conocimientos, sobre la visión de los juegos didácticos en torno a la institución educativa, también realizar una capacitación a todos los docentes, así ellos pueden aplicar en sus estudiantes.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agramonte Herrera, Y. A. (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 Asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2015.
- Alba, E. L. C. Federico Froebel y la educación en México. In XI Congreso Nacional de Investigación Educativa (p. 2).
- Arévalo Berrio, M., Carreazo Torres, Y., & González Pérez, M. T. (2016). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín—al del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).
- Beltrán-Pellicer, P. (2017). Una propuesta sobre probabilidad en educación infantil con juegos de mesa. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 6(1), 53-61.
- Bonilla López, S. A. (2019). Diseño editorial como aporte a la recuperación de los juegos tradicionales en niños de educación básica de la ciudad de Ambato (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Diseño, Artes y Arquitectura. Carrera de Diseño Gráfico Publicitario.).
- Castro Cortez, L. D. S. (2017). Los juegos didácticos y su influencia en el fortalecimiento del valor de solidaridad en los niños de cinco años de edad de la IEI 374—Pueblo Nuevo-Buenos Aires, 2015.
- Córdova Baldeón, I. (2003). El proyecto de investigación cuantitativa. San Marcos. <https://books.google.com.pe/books?id=KJDcxgEACAAJ&dq=El+proyecto+de+investigación+cuantitativa.+Lima:+San+Marcos.&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewjIws6Qk57sAhXsRd8KHyoJAAsQ6AEwAHoECAAAQAQ>

- Cordova Quispe, C. E. (2018). Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la IE San Gerardo Trujillo 2017.
- Díaz Pérez, M. D. R. (2018). Importancia de los juegos didacticos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes–California-Viru 2017.
- Gavedia García, G. M. (2016). Los juegos didácticos en el desarrollo del área de matemática en niños del 1er grado de primaria de la institución educativa Mercedes Indacochea Lozano de Huacho, 2016.
- Gonzáles de La Cruz, L. J. (2017). Aplicación de juegos didácticos con el enfoque significativo para mejorar el aprendizaje de las nociones numéricas en el área de matemáticas, en los estudiantes de 4 años de educación inicial IE N° 1555 Coishco, Chimbote, 2016.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2003). Metodología de la investigación -. McGraw-Hill.
[https://books.google.com.pe/books?id=76QzvwEACAAJ&dq=Hernández,+Fernandez+y+Baptista+\(2006\)&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj07pmLIJ7sAhUnD7kGHXa-CDkQ6AEwAHoECAEQAAQ](https://books.google.com.pe/books?id=76QzvwEACAAJ&dq=Hernández,+Fernandez+y+Baptista+(2006)&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj07pmLIJ7sAhUnD7kGHXa-CDkQ6AEwAHoECAEQAAQ)
- Hillaro Sullo, N. (2018). El juego desde el punto de vista didáctico en el nivel inicial de La IEI N° 2140 “Santo Barato”–distrito Pichanaki 2017.
- Idrogo Ortiz, L. E. (2017). El juego como recurso didáctico en la resolución de problemas matemáticos de los estudiantes de primer grado de educación secundaria de la IEP “Getsemaní”-Paita, 2015.

- MINEDU (2015) Rutas del Aprendizaje de Matemática del Nivel Inicial. Desarrollo del pensamiento matemático II Ciclo. Lima. Editorial Metrocolor S.A. Lima – Perú.
- Peña Acuña, B. (2009). Métodos científicos de observación en educación. Vision Libros.
[https://books.google.com.pe/books?id=1JXcMRQuAdQC&pg=PA59&dq=tecnica+de+observacion+en+educacion&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjF17zqoJ7sAhUEJ7kGHS2aAfwQ6AEwAHoECAUQA#v=onepage&q=tecnica de observacion en educacion&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=1JXcMRQuAdQC&pg=PA59&dq=tecnica+de+observacion+en+educacion&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjF17zqoJ7sAhUEJ7kGHS2aAfwQ6AEwAHoECAUQA#v=onepage&q=tecnica%20de%20observacion%20en%20educacion&f=false)
- Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista. (2015). [Blog]. Retrieved from <http://juegosdidacticoseduccioninicial.blogspot.com/2015/06/piaget-y-el-valor-deljuego-en-su.html>
- Piaget, G. (1973) La formación del símbolo en el niño. 2 ° reimpresión. México.
- Quiroz Suárez, Y. E. (2016). Los juegos como estrategia didáctica para el desarrollo de la socialización en los niños de 2 a 3 años del CNH'Los Navegantes 1', sector Jaime Nebot, cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2015–2016 (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2015.).
- Rojas Zapata, D. L. (2017). El juego didáctico para fortalecer el aprendizaje de la seriación en los niños de educación inicial de 5 años de una IEP del distrito de Castilla-Piura, 2015.
- Rubiales, A. M. V., Rubiales, F. V., & Ortega, M. D. P. G. (2018). El juego infantil y su metodología. SSC322_3. IC Editorial.

- Sánchez Puentes, R. (1995). Enseñar a investigar: Una didáctica nueva de la investigación científica en ciencias sociales y Humanas. Universidad Nacional Autónoma de México. [https://books.google.com.pe/books?id=NuZ0oWr_qN4C&printsec=frontcover&dq=Sánchez+\(2014\).+Manifiesta+que+el+muestreo+no+probabilístico+es:+Es+un+método+de+muestreo+en+la+cual+exhiben+la+muestra+y+son+recogido+en+una+secuencian+donde+no+brinda+a+todos+estud](https://books.google.com.pe/books?id=NuZ0oWr_qN4C&printsec=frontcover&dq=Sánchez+(2014).+Manifiesta+que+el+muestreo+no+probabilístico+es:+Es+un+método+de+muestreo+en+la+cual+exhiben+la+muestra+y+son+recogido+en+una+secuencian+donde+no+brinda+a+todos+estud)
- Scheaffer, R. L., Mendenhall III, W., & Lyman Ott, R. (2007). Elementos de muestreo. Thomson Editores Paraninfo, S.A.
- Soto Sánchez, S. I. (2018). Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del Nivel Inicial IE Divino Niño Jesús distrito de Huacho, 2014.
- Yapo Mamani, E. N. (2017). Conocimiento del juego en estudiantes de 4 años nivel inicial de la Institución Educativa Villas de Ancón, 2016.
- Zamora Galvez, E. (2020). Juegos de salón para desarrollar aprendizajes matemáticos en estudiantes. IEI N° 630, Naranjomayo, 2017.

ANEXOS

Anexo 01 – Instrumento de recolección de datos

INSTRUMENTO DE EVALUACION CUESTIONARIO

Estudiante: _____

Instrucciones: Marca con x en los casilleros, según criterios que estime convenientemente o se acerquen a la respuesta correcta; sabiendo que:

1: Nunca, 2: A veces, 3: Casi Siempre, 4: Siempre.

VARIABLE 1: Los juegos didácticos		PUNTAJE			
		1	2	3	4
DIMENSIÓN: Juegos tradicionales					
1	Juegas a las escondidas en tus hermanos.				
2	Juegas a los avioncitos en tus hermanos.				
3	Juegas a las salta sogas en tus hermanos.				
4	Juegas a las cometas en tus hermanos.				
5	Juegas al kiwi en tus hermanos.				
6	Juegas a los 7 pecados en tus hermanos.				
DIMENSIÓN: juegos salón					
7	Juegas a las charadas en tus hermanos.				
8	Juegas a las secuencias con tus padres.				
9	Juegas a las máscaras con tu familia.				
10	Juegas a los circuitos con tus vecinos.				
11	Juegas al rey manda con tus hermanos.				
12	Juegas de la gallinita ciega con tus hermanos.				
DIMENSIÓN: juegos de mesa					
13	Juegas al juego del ludo en casa.				
14	Juegas al jenga en casa.				
15	Juegas al domino en casa.				
16	Juegas al ajedrez con tu familia.				
17	Juegas al laberinto mágico con tus amigos.				
18	Juegas a las cartas en casa en familia.				

Anexo 02 – Solicitud de permiso a la Institución Educativa



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

"Año de la Universalización de la Salud"

SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA
REALIZAR MI PROYECTO DE TALLER DE
INVESTIGACION

SRA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA P. ALTAIR SCHOOL

ANCAJIMA QUIÑONES, Cenaida Lorelinda, con código de estudiante N° 2607172002, con domicilio Inca Roca 1280, distrito de la Victoria, a provincia de Chiclayo, de la región Lambayeque, con el debido respeto me presento y expongo lo siguiente:

Que, siendo estudiante del VI ciclo de la Facultad de Educación y Humanidades de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Filial Chimbote. SOLICITO, que me permita realizar mi proyecto de Investigación: LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ALTAIR SCHOOL – CHICLAYO, 2020, para poder realizar mi investigación en los niños 4 de años de su dicha Institución Educativa.

Chiclayo, 10 de mayo del 2020



Directora
I.E.P. Altair School

Anexo 03 – Instrumentos de validez y confiabilidad de los instrumentos



REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

Facultad de Educación y Humanidades

INFORME DE EVALUACIÓN A CARGO DEL EXPERTO



Trabajo de investigación: LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ALTAIR SCHOOL – CHICLAYO, 2021

Docente Validador: VALERO MISARI, EDITH KARINA

Especialidad: Gestión Educativa

Grado Académico: Magister en Educación

Variables	Dimensión	Nº	ÍTEMS	Suficiencia	Coherencia	Relevancia	Claridad	Evaluación cuantitativa según ítems	Observaciones
Juegos didácticos	Juegos tradicionales	1	Juegas a las escondidas en tus hermanos.	3	3	3	3		
		2	Juegas a los avioncitos en tus hermanos.	3	4	3	3		
		3	Juegas a las salta sogas en tus hermanos.	3	3	3	3		
		4	Juegas a las cometas en tus hermanos.	3	3	3	4		
		5	Juegas al kiwi en tus hermanos.	3	3	3	3		
		6	Juegas a los 7 pecados en tus hermanos.	3	3	3	4		
	Juegos de salón	7	Juegas a las charadas en tus hermanos.	4	3	3	3		
		8	Juegas a las secuencias con tus padres.	3	4	3	3		
		9	Juegas a las máscaras con tu familia.	3	3	4	3		
		10	Juegas a los circuitos con tus vecinos.	3	4	4	4		
		11	Juegas al rey manda con tus hermanos.	3	3	3	4		
		12	Juegas de la gallinita ciega con tus hermanos.	4	3	3	4		

Juegos de mesa	13	Juegas al juego del ludo en casa.	4	3	3	3		
	14	Juegas al jenga en casa.	3	3	4	3		
	15	Juegas al domino en casa.	3	3	3	4		
	16	Juegas al ajedrez con tu familia.	3	3	3	4		
	17	Juegas al laberinto mágico con tus amigos.	3	3	3	3		
	18	Juegas a las cartas en casa en familia.	3	3	3	4		
Evaluación cualitativa de la variable por criterios.								

Ficha de informe de la evaluación final por el experto por ítems y criterios tomando como medida de tendencia la moda

Calificación

1. No cumple con el criterio
2. Nivel bajo
3. Nivel moderado
4. Nivel alto

Evaluación final del experto acerca de la encuesta

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítems	Criterio
VALERO MISARI, Edith Karina	Mgr. en Educación	18	

Firma: 
Mg. Edith Karina Valero Misari
TUTOR DIDÁCTICO



REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
Facultad de Educación y Humanidades
INFORME DE EVALUACIÓN A CARGO DEL EXPERTO



Trabajo de investigación: LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ALTAIR SCHOOL – CHICLAYO, 2021

Docente Validador: EDWIN HIDALGO JUSTINIANO

Especialidad: Educación

Grado Académico: Magister

Variables	Dimensión	Nº	ÍTEMS	Suficiencia	Coherencia	Relevancia	Claridad	Evaluación cuantitativa según ítems	Observaciones
Juegos didácticos	Juegos tradicionales	1	Juegas a las escondidas en tus hermanos.	3	3	3	3		
		2	Juegas a los avioncitos en tus hermanos.	3	4	3	3		
		3	Juegas a las salta sogas en tus hermanos.	3	3	3	3		
		4	Juegas a las cometas en tus hermanos.	3	3	3	4		
		5	Juegas al kiwi en tus hermanos.	3	3	3	3		
		6	Juegas a los 7 pecados en tus hermanos.	3	3	3	4		
	Juegos de salón	7	Juegas a las charadas en tus hermanos.	4	3	3	3		
		8	Juegas a las secuencias con tus padres.	3	4	3	3		
		9	Juegas a las máscaras con tu familia.	3	3	4	3		
		10	Juegas a los circuitos con tus vecinos.	3	4	4	4		
		11	Juegas al rey manda con tus hermanos.	3	3	3	4		
		12	Juegas de la gallinita ciega con tus hermanos.	4	3	3	4		
Juegos de mesa	13	Juegas al juego del ludo en casa.	4	3	3	3			
	14	Juegas al jenga en casa.	3	3	4	3			
	15	Juegas al domino en casa.	3	3	3	4			
	16	Juegas al ajedrez con tu familia.	3	3	3	4			
	17	Juegas al laberinto mágico con tus amigos.	3	3	3	3			
	18	Juegas a las cartas en casa en familia.	3	3	3	4			
Evaluación cualitativa de la variable por criterios.									

Ficha de informe de la evaluación final por el experto por ítems y criterios tomando como medida de tendencia la moda

Calificación

1. No cumple con el criterio
2. Nivel bajo
3. Nivel moderado
4. Nivel alto

Evaluación final del experto acerca de la encuesta

Experto	Grado académico	Evaluación	
EDWIN HIDALGO JUSTINIANO	Mgtr. en Educación	Ítems	Criterio
		18	

Firma: 
Mg. EDWIN HIDALGO JUSTINIANO
CORES, SATIRO



REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
 Facultad de Educación y Humanidades
INFORME DE EVALUACIÓN A CARGO DEL EXPERTO



Trabajo de investigación: LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ALTAIR SCHOOL – CHICLAYO, 2021

Docente Validador: HUAMANLAZO CHAUPIN, JOHN WATTNER

Especialidad: Educación

Grado Académico: Magister

Variables	Dimensión	Nº	ÍTEMS	Suficiencia	Coherencia	Relevancia	Claridad	Evaluación cuantitativa según ítems	Observaciones
Juegos didácticos	Juegos tradicionales	1	Juegas a las escondidas en tus hermanos.	3	3	3	3		
		2	Juegas a los avioncitos en tus hermanos.	3	4	3	3		
		3	Juegas a las salta sogas en tus hermanos.	3	3	3	3		
		4	Juegas a las cometas en tus hermanos.	3	3	3	4		
		5	Juegas al kiwi en tus hermanos.	3	3	3	3		
		6	Juegas a los 7 pecados en tus hermanos.	3	3	3	4		
	Juegos de salón	7	Juegas a las charadas en tus hermanos.	4	3	3	3		
		8	Juegas a las secuencias con tus padres.	3	4	3	3		
		9	Juegas a las máscaras con tu familia.	3	3	4	3		
		10	Juegas a los circuitos con tus vecinos.	3	4	4	4		
		11	Juegas al rey manda con tus hermanos.	3	3	3	4		

Juegos de mesa	12	Juegas de la gallinita ciega con tus hermanos.	4	3	3	4		
	13	Juegas al juego del ludo en casa.	4	3	3	3		
	14	Juegas al jenga en casa.	3	3	4	3		
	15	Juegas al domino en casa.	3	3	3	4		
	16	Juegas al ajedrez con tu familia.	3	3	3	4		
	17	Juegas al laberinto mágico con tus amigos.	3	3	3	3		
	18	Juegas a las cartas en casa en familia.	3	3	3	4		
Evaluación cualitativa de la variable por criterios.								

Ficha de informe de la evaluación final por el experto por ítems y criterios tomando como medida de tendencia la moda

Calificación

1. No cumple con el criterio
2. Nivel bajo
3. Nivel moderado
4. Nivel alto

Evaluación final del experto acerca de la encuesta

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítems	Criterio
HUAMANLAZO CHAUPIN, JOHN WATTNER	Maestro Docencia Universitaria	18	

Firma:


Mg. John W. Huamanlazo Chaupin
 Facultad de Educación y Humanidades
 Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Anexo 04 – Formatos de consentimiento informado (si aplica)



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) (Ciencias Sociales)

Título del estudio:

Investigador (a):

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

.....

..... Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

.....

.....

.....

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1.

2.

3.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....

.....

.....

Beneficios:

.....

.....

.....

Costos y/o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

**Nombres y Apellidos
Participante**

Fecha y Hora

**Nombres y Apellidos
Investigador**

Fecha y Hora