



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN
LOS NIÑOS Y NIÑAS 3 AÑOS DE LA I.E. N° 80565 “SEÑOR DE
LOS MILAGROS”, SANTIAGO DE CHUCO, 2020**

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

AUTORA:

TANTAQUISPE PEREDA, ELENA MARISOL

ORCID: 0000-0002-2148-1777

ASESORA:

ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR

ORCID: 0000-0002-9392-7520

TRUJILLO – PERÚ

2021

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA:

Tantaquispe Pereda, Elena Marisol

ORCID: 0000-0002-2148-1777

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

ASESORA:

Alama Zarate, Erika Leonor

ORCID: 0000-0002-0002-9392-7520

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

JURADO

Jimenez Lopez Lita Ysabel

ORCID: 0000-0003-1061-9803

Arias Muñoz Monica Patricia

ORCID: 0000-0003-3679-5805

Arellano Jara Teresa Del Carmen

ORCID: 0000-0003-3818-5664

3. FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dra. Jimenez Lopez Lita Ysabel

Presidente

Dra. Arias Muñoz Monica Patricia

Miembro

Mgtr. Arellano Jara Teresa Del Carmen

Miembro

Dra. Alama Zarate Erika Leonor

Asesor

4. AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA

A Dios, por darme sabiduría y guiarme por el camino correcto, a los docentes por compartir sus enseñanzas y brindarme su apoyo para lograr mis metas trazadas.

DEDICATORIA

*A mí Madre; por inculcarme buenos valores,
brindarme su apoyo incondicional y ser el
motivo por quién luchar y cumplir lo que
tanto anhelabas "culminar mi carrera
profesional"*

5. RESUMEN Y ABSTRACT

Se evidenció que en el aula de 3 años los juegos didácticos no están siendo promovidos convenientemente, perdiéndose así, la oportunidad de optimizar el aprendizaje de la matemática donde se encontró problemas en la seriación, numeración y clasificación. Por ello esta investigación se propuso por objetivo general describir los juegos didácticos en el área de matemática en los niños 3 años de la I.E. N° 80565 Señor de los Milagros, Santiago de Chuco, 2020. El tipo de investigación es cuantitativo, nivel descriptivo y diseño descriptivo simple, se contó con una población de 17 niños de 3, 4 y 5 años y una muestra de 8 niños de 3 años, la técnica utilizada fue la observación y la lista de cotejo como instrumento, la que se sometió a validez y confiabilidad. El resultado global sobre los juegos didácticos indica que la mayoría (50%) tiene calificación A, en la dimensión planificación la mayoría (50%) está en proceso B, por último, en las dimensiones ejecución y evaluación empatan con el mayor porcentaje inicio y logrado con (37.5%). En las conclusiones se logró describir los juegos didácticos en el área de matemática y se conoció los juegos didácticos en el área de matemática en las dimensiones planificación, ejecución y evaluación. Se afirma que los juegos didácticos en el área de matemática son significativos en los niños de 3 años de la I.E. N° 80565 Señor de los Milagros, Santiago de Chuco, 2020.

Palabra clave: Ejecución, Evaluación, Juegos didácticos, Matemática, Planificación.

ABSTRACT

It was evidenced that in the 3-year-old classroom the didactic games are not being promoted properly, thus missing the opportunity to optimize the learning of mathematics where problems were found in serialization, numbering and classification. For this reason, this research proposed as a general objective to describe the didactic games in the area of mathematics in children 3 years of the I.E. N° 80565 Señor de los Milagros, Santiago de Chuco, 2020. The type of research is quantitative, descriptive level and simple descriptive design, there was a population of 17 children of 3, 4 and 5 years old and a sample of 8 children of 3 years, the technique used was observation and the checklist as an instrument, which was subjected to validity and reliability. The global result on the didactic games indicates that the majority (50%) have an A grade, in the planning dimension the majority (50%) are in process B, finally, in the execution and evaluation dimensions they tie with the highest percentage of beginning and achieved with (37.5%). In the conclusions, it was possible to describe the didactic games in the area of mathematics and the didactic games in the area of mathematics were known in the planning, execution and evaluation dimensions. It is affirmed that the didactic games in the area of mathematics are significant in the 3-year-old children of the I.E. N° 80565 Señor de los Milagros, Santiago de Chuco, 2020.

Keyword: Execution, Evaluation, Educational games, Mathematics, Planning.

6. CONTENIDO

1. Título.....	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Firma del jurado y asesor.....	iii
4. Agradecimiento y dedicatoria.....	iv
5. Resumen y abstract.....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de gráficos, tablas y cuadros.....	x
I. Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura.....	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.1.1. Internacional.....	4
2.1.2. Nacional.....	5
2.1.3. Local.....	7
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	8
2.2.1. Juegos didácticos.....	8
2.2.1.1. Teoría de juego.....	9
2.2.1.2. El juego didáctico en educación inicial.....	10
2.2.1.3. El juego como estrategia didáctica.....	12
2.2.1.4. Estrategias cognitivas con juegos didácticos.....	13
2.2.1.5. Elementos del juego didáctico.....	13
2.2.1.6. Juegos didácticos infantiles.....	14
2.2.1.7. Dimensiones de los juegos didácticos.....	15
2.2.1.8. Funciones del juego en la matemática.....	16
III. Hipótesis.....	18
IV. Metodología.....	19
4.1. Diseño de investigación.....	19
4.2. Población y muestra.....	20
4.2.1. Población.....	20
4.2.2. Muestra.....	20
4.2.3. Técnica de muestreo.....	20
4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusión.....	20
4.3. Definición y operacionalización de variable e indicadores.....	21

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	22
4.4.1. Técnica de recolección de datos.....	22
4.4.2. Instrumento.....	22
4.4.3. Valides y confiabilidad.....	23
4.4.3.1. Valides.....	23
4.4.3.2. Confiabilidad.....	23
4.5. Plan de análisis.....	23
4.6. Matriz de consistencia.....	24
4.7. Principios éticos.....	25
IV. Resultados.....	26
4.1. Resultados.....	26
4.2. Análisis de resultados.....	30
V. Conclusiones.....	34
5.1. Conclusiones.....	34
5.2. Recomendaciones.....	34
Referencias bibliográficas.....	36
Anexos.....	40
Anexo 1: Instrumento de recolección de datos.....	40
Anexo 2: Evidencias de validación de instrumento.....	41
Anexo 3: Evidencia de trámite de recolección de datos.....	44
Anexo 4: Formato de consentimiento informado.....	45
Anexo 5: Constancia de aceptación.....	46
Anexo 6: Base de datos.....	47
Anexo 7: Hoja de similitud.....	48

7. ÍNDICE DE GRÁFICOS, TABLAS Y CUADROS

GRÁFICOS

Gráfico 1:	26
Resultado global sobre los juegos cooperativos	26
Gráfico 2:	27
Resultados en la dimensión planificación de juegos didácticos	27
Gráfico 3:	28
Resultados en la dimensión ejecución de juegos didácticos.....	28
Gráfico 4:	29
Resultados en la dimensión evaluación de juegos didácticos.....	29

TABLAS

Tabla 1:	20
Población de estudio.....	20
Tabla 2:	20
Muestra de estudio.....	20
Tabla 3:	22
Baremo del logro de capacidades	22
Tabla 4:	26
Calificaciones en la variable de estudio	26
Tabla 5:	27
Calificaciones en la dimensión Planificación.....	27
Tabla 6:	28
Calificaciones en la dimensión Ejecución	28
Tabla 7:	29
Calificaciones en la dimensión Evaluación.....	29

I. INTRODUCCIÓN

Los juegos didácticos son hoy en día una herramienta formidable en los procesos de enseñanza aprendizaje, especialmente en el área de matemática del nivel inicial, ya que permite al niño construir y organizar conocimientos cognitivos.

Suarez (2010) se reafirma en que “la importancia del juego didáctico en los procesos de aprendizaje y asimilación son indispensables, por ello plantea la necesidad de incorporarlo en las actividades del aula, para quitarle aburrimiento a la relación entre los docentes y estudiantes, facilitar los procesos cognitivos y, sobre todo, generar el deseo de aprender a aprender de los estudiantes”. (p.37)

En el contexto internacional, “los enfoques metodológicos de enseñanza activa, están intentando masificarse, con el ánimo de cambiar esta tendencia de desmotivación de los estudiantes. El argumento utilizado por las administraciones de los estados europeos es que los estudiantes estando lejos de metodologías de enseñanza tradicional dominada por la acción del profesor, se animan a participar en su propio aprendizaje mediante discusiones, trabajo en proyectos, ejercicios prácticos y otras tareas que les ayudan a reflexionar y explicar su aprendizaje de las matemáticas”. (Palomares, 2011)

En el contexto nacional, vemos bajos resultados en las calificaciones y en los exámenes PISA, ECE los niños mayormente consideran las matemáticas como algo aburrido y complicado; pero no es lo único problema, también los cambios vertiginosos de las políticas educativas en el país y el énfasis de la copia de modelos educativos de otros países que son ajenos a nuestra realidad.

En el contexto regional, se evidencia que en las instituciones educativas los juegos didácticos no están siendo promovidos convenientemente, perdiéndose así, la oportunidad de optimizar el aprendizaje a través del juego, los profesores debemos compartir con los

niños juegos, para que aprendan en la escuela y disfruten sus horas libres en forma sana, divertida y creativa.

En la I.E. N° 80565 Señor de los Milagros de Santiago de Chuco, encontramos problemas de seriación, numeración, clasificación, debido a que muchos profesores aluden falta de tiempo, falta de creatividad y capacitación para el conocimiento de nuevos materiales didácticos, desaliento frente a su labor de enseñanza, etc.

Por tanto, en base a lo anteriormente planteado, se formula como problema de investigación: ¿Cómo son los juegos didácticos en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años en la I.E. N° 80565 Señor de los Milagros Santiago de Chuco 2020? Se planteó por objetivo general determinar los juegos didácticos en el área de matemática en los niños y niñas 3 años de la I.E. N° 80565 Señor de los Milagros, Santiago de Chuco, 2020. Para el cumplimiento del objetivo general se formularon como objetivos específicos: Describir los juegos didácticos en el área de Matemáticas en la dimensión Planificación en los niños y niñas de 3 años en la I.E. N° 80565 Señor de los Milagros, Santiago de Chuco, 2020. Definir los juegos didácticos en el área de Matemáticas en la dimensión Ejecución en los niños y niñas de 3 años en la I.E. N° 80565 Señor de los Milagros, Santiago de Chuco, 2020. Detallar los juegos didácticos en el área de Matemáticas en la dimensión Evaluación en los niños y niñas de 3 años en la I.E. N° 80565 Señor de los Milagros, Santiago de Chuco, 2020.

El presente estudio tiene relevancia teórica, práctica y metodológica. La relevancia teórica se fundamenta en que los docentes tendrán información de referentes teóricos que sustentan la investigación, así podrán diseñar contenidos escolares con juegos didácticos que estimulen nuevos conocimientos matemáticos. En lo práctico, es importante porque podrán generar experiencias más significativas para construir aprendizajes que fomenten el desarrollo integral de cada niño. La importancia metodológica se da porque esta

investigación considera al juego como estrategia didáctica y como herramienta necesaria para que los docentes se cuestionen acerca de sus prácticas educativas.

En la metodología de investigación el tipo de investigación es cuantitativo, el nivel de investigación descriptivo y diseño descriptivo simple, la población fue de 17 niños de 3, 4 y 5 años y una muestra conformada por 8 niños de tres años. Seleccionada la muestra, se identificó los juegos didácticos en el área de matemática mediante la técnica de la observación y el instrumento lista de cotejo, la cual fue validada por tres expertos. El resultado global sobre los juegos didácticos en el área de matemática indica que el 50% de los estudiantes está con calificación A (Logrado), en la dimensión planificación la mayoría (50%) está en proceso B, por último, en las dimensiones ejecución y evaluación empatan con el mayor porcentaje inicio y logrado con (37.5%). En la tabulación se diseñó tablas de frecuencias y se elaboró gráficos de barras para representar las frecuencias relativas, posteriormente se hizo los respectivos cálculos estadísticos descriptivos, finalmente se procedió a explicar el significado de cada valor estadístico presentado en los gráficos. En las conclusiones se logró describir los juegos didácticos en el área de matemática y se conoció los juegos didácticos en el área de matemática en las dimensiones planificación, ejecución y evaluación. Se afirma que los juegos didácticos en el área de matemática son significativos en los niños de 3 años de la I.E. N° 80565 Señor de los Milagros, Santiago de Chuco, 2020.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes.

2.1.1. Internacional

Delgado (2016) en la tesis de maestría, *Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática de los estudiantes de la educación general básica elemental de la Unidad Educativa Salesiana María Auxiliadora*. Su objetivo fue analizar cómo trabajan los docentes las estrategias lúdicas con los estudiantes de la Básica Elemental de la UESMA para contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje de las Matemáticas. La investigación se basó en el paradigma cualitativo, el método inductivo deductivo, el nivel de investigación fue de campo, las técnicas e instrumentos aplicados fueron la observación, las encuestas y la entrevista. Sus conclusiones fueron: Entre las principales estrategias lúdicas aplicadas por las maestras para desarrollar actividades de Matemáticas según algunos estudiantes se identificaron que el empleo de palillos, bolitas de papel, ábaco y los deditos para desarrollar suma y resta la cual se ve que son pocos los recursos de apoyo para un aprendizaje significativo. Pero son pocas las maestras que utilizan ciertos materiales porque se siguen con las mismas estrategias tradicionales.

Arévalo y Carreazo (2016) en su investigación de licenciatura, *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín "A" del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos*. Su objetivo fue analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín "A" de H.I.C. Asociación de Padres de Familia de Pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas. La investigación tuvo una metodología cualitativa de carácter descriptivo, con propuesta de investigación - acción participación, la población fue 150 estudiantes y una muestra de 28 estudiantes de 4 años, la técnica e instrumento fue la encuesta y charlas. Entre sus conclusiones afirman que: Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los

contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera. Esta integración que se exige en el nuevo diseño curricular está presente en el juego como estrategia de aprendizaje en el aula, lo importante allí fue que el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos para que los pusiese en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo. Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos.

2.1.2. Nacional

Accilio, Chacpa y Gonzales (2017) en la tesis de licenciatura, *“Efectos de la aplicación del juego en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria I.E. N° 1193 Emilio del Solar- Chosica, 2015”*. Su objetivo fue demostrar los efectos de la aplicación del juego en el aprendizaje del área de Matemática. En ella se llegó a las siguientes conclusiones: “Se demostró mediante la ejecución del Programa de Intervención Juguimate los efectos de la aplicación del juego del área de matemática en los estudiantes del 2° grado de Educación Primaria I.E. N° 1193 Emilio del Solar en Chosica. La aplicación de los juegos motrices y sensoriales contribuye a mejorar el aprendizaje del área de Matemática en los estudiantes del 2° grado de Educación Primaria I.E. N° 1193 Emilio del Solar en Chosica. Según los resultados de la Prueba de Hipótesis, las diferencias de puntajes entre el Grupo de Control y el Grupo Experimental en el Post Test son significativas, a un nivel de confianza del 95%”.

Arias y García (2016) en la tesis de maestría, *“Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa El*

Jardín de Ibagué – 2015”. Su objetivo fue determinar de qué manera los juegos didácticos influye en el pensamiento lógico matemático. El nivel de la investigación es explicativo y utilizo un diseño experimental. Sus conclusiones fueron: “Los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de preescolar, debido a que estimulan en ellos la clasificación, seriación, concepto de número y conservación de cantidad. Los juegos didácticos (bloques lógicos), influyen en la clasificación de los niños de preescolar, por que hace que ellos reconozcan diferencias de forma, tamaño, color y grosor en las fichas, facilitando que a partir de estas características puedan construir conjuntos y encontrar elementos diferentes”.

Cruz (2016) en la tesis de maestría, *“Los juegos educativos en el aprendizaje de matemáticas en los alumnos del 2º grado de la I.E. Ludwig Van Beethoven del nivel primario del distrito de Alto Selva Alegre de Arequipa, 2015”*. Su objetivo fue determinar la influencia de los juegos educativos en el aprendizaje de las matemáticas. Tipo de investigación es descriptiva explicativa y el diseño de investigación corresponde al cuasi experimental. Sus conclusiones fueron: “En el presente trabajo de investigación se determinó la influencia de los juegos educativos en el aprendizaje de las matemáticas, donde los resultados obtenidos en la prueba ECE 2015 muestran que el 71% de las respuestas fueron acertadas, mientras que los resultados obtenidos en el año 2014 fueron del 29 % donde no se aplicaron los juegos educativos. Existe una mayor asertividad en los alumnos del 2015, donde se aplicaron los juegos, con respecto a resolver situaciones aditivas donde se pide hallar la suma o diferencia de dos números menores que 100 presentados en diversos formatos, acertaron en un 92% , identifica la secuencia numérica que cumple con un patrón dado, acertaron el 88%, expresa números menores que 100 desde su representación gráfica hasta su representación compacta acertaron el 84%,

resuelve situaciones asociadas a la relación directa de doble o mitad de una cantidad, presentada en diverso tipo de texto, acertaron el 80%”.

2.1.3. Local

Noriega y Pérez (2017) en la tesis de licenciatura, *Aplicación de juegos educativos para mejorar el aprendizaje de la matemática en niños de 4 años, Florencia de Mora-Trujillo 2017*. Su objetivo fue demostrar la eficacia de la aplicación de los juegos educativos para mejorar el aprendizaje del área de matemática. El diseño de investigación fue pre experimental, sus instrumentos fueron la observación y análisis documental. Sus conclusiones fueron: En la variable dependiente del aprendizaje de la matemática, los niños de cuatro años antes de la aplicación del programa de juegos educativos, registraron el nivel de proceso al obtener una media de 32.7 puntos, mientras que después de la aplicación del programa la media ascendió a 50.7 puntos con la consecuente ventaja a favor del post test en 31.1 puntos y una eficacia de 51.8%. Se aceptan las hipótesis propuestas de las dimensiones de actuación y pensamiento matemático en situaciones de cantidad; regularidad, equivalencia y cambio; forma, movimiento y localización y, la gestión de datos e incertidumbre porque $z=-4.397$; $z= -4.339$; $z=-4.307$ y $z=-4.398$ con $p = 0.000011$; $p=0.000014$; $p= 0.000017$ y $p=0.000011$.

Acosta y Jara (2018) en la tesis de licenciatura, “Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de matemática en niños de educación inicial”. Su objetivo fue determinar la eficacia de un programa de actividades lúdicas en el aprendizaje del área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la I.E. Jardín de Niños N° 1598 Sagrado corazón de Jesús de Huamachuco, en el año 2017. El tipo de investigación fue experimental, el diseño fue cuasi experimental. Sus conclusiones fueron: “El programa de actividades lúdicas influye significativamente en la dimensión Número y operaciones del aprendizaje del área de Matemática en los niños y niñas de 5 años del aula anaranjada (Grupo Experimental). En

pre test el 69% de niños y niñas se ubican en el nivel bajo y solamente el 8% en el nivel alto. En pos test los resultados fueron favorables, ya que el nivel alto se incrementó al 27%. En el Grupo Control (aula azul) los resultados iniciales no variaron. Estadísticamente se demostró que $t_c = 3,7698$ $t > t_T = 1,6753$ $T t$ por lo que existe un incremento en los niveles de la dimensión Número y operaciones de la variable Aprendizaje del área de Matemática. El programa de actividades lúdicas influye significativamente en la dimensión Cambio y relaciones del aprendizaje del área de Matemática en los niños y niñas de 5 años del aula anaranjada (Grupo Experimental). En pre test el 69% de niños y niñas se ubican en el nivel bajo y solamente el 8% en el nivel alto. En pos test los resultados fueron favorables, ya que el nivel alto se incrementó al 35%. En el Grupo Control (aula azul) los resultados iniciales no variaron, encontrándose en el nivel bajo el 30%. Estadísticamente se demostró que $t_c = 3,6939$ $t > t_T = 1,6753$ $T t$ por lo que existe un incremento en el nivel alto de la dimensión Cambio y relaciones de la variable Aprendizaje del área de Matemática”.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juegos didácticos

Ferrero (2003) nos dice que “el juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución. El juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es un modelo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad, por lo tanto, el niño mientras juega aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto”. (p.33)

Por otra parte, Jiménez (2002) afirma que “la lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute,

goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego”. (p.51)

Benedito (2000) indica para los docentes que “el juego se puede utilizarse como un método de enseñanza en la educación infantil y que se puede tomar como una estrategia, para lograr una adecuada educación, y facilitara la puesta en práctica de diversas actividades haciendo uso de elementos claves para favorecer la presencia del juego en las aulas de clases y que para nuestros niños ir a la escuela sea ir a aprender jugando. La cual se focaliza la mirada en los diseños curriculares y e puede comprender como un diálogo entre la teoría y la práctica del juego y que en el desarrollen su creatividad, imaginación, liderazgo”. (p.84)

2.2.1.1. Teoría de juego

Teoría piagetiana

Para Jean Piaget (citado por Córdova, 2012) “el juego forma parte de la inteligencia de todo niño, ya que representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del hombre. Señala que, aquellas capacidades sensorio motrices, las simbólicas o de razonamiento, como los aspectos esenciales del desarrollo del hombre, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Además, Piaget une tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: Primero, que el juego es un simple ejercicio; Segundo, que el juego es simbólico; y Tercero, el juego reglado que viene a ser un resultado de un acuerdo del grupo.

Piaget se centró primordialmente en la cognición sin prestar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. Su trabajo tiene como tema central una inteligencia o una lógica que va adoptando diferentes formas a medida que la persona se va desarrollando. Además, presenta una teoría del desarrollo por etapas, en donde cada etapa va a suponer la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un

determinado nivel de desarrollo. Pero también va a implicar discontinuidad, lo que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden ir construyendo e incorporando elementos de la etapa anterior”.

2.2.1.2. El juego didáctico en educación inicial

Oppenheim (2000) indica que “la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona. Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite, por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias. En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica. El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser. La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente”. (p.36)

“Esta área está diseñada para facilitar a los niños experiencias de dramatización espontáneas, donde el niño experimenta cómo se sienten otras personas en sus oficios, hogar y profesión, en cuanto a sus logros, miedos y conflictos, favoreciendo así su desarrollo socioemocional”. (López, 2002, p.45)

Para Calero (2006) “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende sobre todo a conocer y a comprender el mundo social que le rodea, el juego es un factor espontáneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza y estructura diferencial, por el contrario, si se

fuerzan los comportamientos espontáneos que la actividad lúdica demanda, en un intento por hacer del juego un instrumento educativo más allá de lo que por sí mismo es capaz de ofrecer, se habrá roto tanto el juego en sí como su potencialidad educativa; por eso es tan importante que la intencionalidad educativa no destruya la propia estructura del juego”. (p.55)

Aguirre (2010) aclara que “para los niños de 4 a 5 años no solo porque le ayuda en su armónico desarrollo sino porque es una actividad inherente a su entorno, no solamente diversión , es el aspecto más significativo de la vida , pues le proporciona conocimientos que ninguna otra actividad le pueda dar por ello el juego sea cual fuera su modalidad es educativo es la primera introducción a las formas sociales de la vida del niño o niña pues la enseñanza, reglas la necesidad de tener en cuenta a sus compañeros, a tomar conocimiento de la asistencia de los demás”. (p.19)

“Considerando lo anterior, el juego debe potenciar el desarrollo de aprendizajes significativos en el niño y niña a través de técnicas entretenidas y dinámicas, que permitan explorar variadas soluciones para un problema, siendo el educando el principal agente en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Calero, 2006, p.40).

“Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno y alumna en la misma. Se logra además: Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la disposición que se despierta en el estudiante; de igual modo profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas, incentivando el espíritu competitivo y de superación; interiorizar el conocimiento por medio de la repetición sistemática, dinámicas y variada; lograr el colectivismo del grupo a la hora del juego y desarrollar la responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo que eleva el estudio individual”. (Arévalo, 2006, p.63)

2.2.1.3. El juego como estrategia didáctica

Díaz (2000) nos dice que “es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, para que no haya temor en resolver problemas. El compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial bajo la dirección de los docentes. Los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos no garantizan la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario. Se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación. En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social”. (pp.29-30)

Por otro lado, González (2008) indica que “se ha pensado en el juego como manera de aprender, reforzar y retener información de una forma más amigable, ya que aprender jugando puede llegar a disminuir la presión de tener que recordar y aprender muchas cosas, y al mismo tiempo el alumno se sentirá motivada para seguir aprendiendo. Por ello lo lúdico como apoyo a la enseñanza, permite que exista una cierta interacción entre creatividad, competición, entretenimiento y participación, lo cual favorece ampliamente, y de forma amena, al proceso enseñanza-aprendizaje”. (p.29)

2.2.1.4. Estrategias cognitivas con juegos didácticos

Emilio (2003) menciona que “las estrategias cognitivas como formular hipótesis, deducir o inferir reglas, se pueden activar en aquellos juegos en los que se deben descubrir, acertar, adivinar, resolver un problema, descifrar un acertijo o encontrar una palabra oculta. Un ejemplo sería el juego que consiste en adivinar el significado de esta palabra que funciona de comodín contextualizada, es decir, se debe deducir por el contexto qué significa. Los juegos proporcionan a los estudiantes posibilidades de practicar la lengua en una situación real, de forma natural y espontánea; por lo que se tendrán que activar y desarrollar las estrategias de comunicación. En muchos juegos la interacción entre los alumnos es la clave para ganar, especialmente en los juegos de vacío de información en los que el alumno debe preguntar a sus compañeros para completar una información o resolver un problema; o los juegos de roles y simulaciones, en los que deben representar un personaje con unas características o una personalidad concreta, los estudiantes deben interactuar para convencer, argumentar, pedir consejo o ayuda, o conseguir unos fines concretos”. (p.61)

2.2.1.5. Elementos del juego didáctico

“El juego nos presenta dos elementos muy importantes como son: la creatividad y la libertad, esto implica valores morales como: espíritu de superación, lealtad, cortesía, alegría, responsabilidad, perseverancia, espíritu deportivo, dominio de sí mismo” (López, 2002, p.71).

“Sería importante conocer las características por parte de los profesores que deben tener los juegos para llevarlos al aula. Cuando los juegos se incorporan a las aulas, se pretenden que no se desvirtúen, hay que cuidar las características que los definen:

Lúdica e improductiva: En el momento de su presentación, mientras los alumnos se familiarizan con ellos, tienen que considerarlos un divertimento y utilizarlos

exclusivamente para jugar.

Libre: Si no se consigue despertar en los estudiantes el deseo de juego, éste perderá su sentido y se convertirá en un simple ejercicio rutinario.

Con reglas propias, limitados espaciales y temporalmente: Las sesiones de clase están limitadas temporalmente por lo que, si queremos sacar provecho de un juego, conviene que éste sea de pocas reglas y de fácil comprensión.

De resultado incierto: Si son muy previsibles los estudiantes se cansarán enseguida” (Chamoso, Duran, García, Martín y Rodríguez, 2004).

2.2.1.6. Juegos didácticos infantiles

“El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos, el juego le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes, si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más. Entonces, mientras más oportunidades tienen los niños para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial”. (Ferreiro, 2011, p.43)

“El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos. El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma”.

(Oppenheim, 2000, p.69)

2.2.1.7. Dimensiones de los juegos didácticos

Moreno (2002) indica que el juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje, por ende, es un proceso que debe ser programado en tres momentos, planificación, ejecución y evaluación:

Planificación

“Los niños comunican sus preferencias por la actividad de juego que van a realizar, se ubican en un espacio cómodo dentro o fuera del aula y a través del dialogo conversan acciones previas como reconocer la propuesta de juego que se va a realizar. La docente orienta, coordina y apoya la estructuración de un plan para ser desarrollado como propuesta propia de los niños. Se tendrá en cuenta la implementación adecuada de los sectores del aula con materiales que puedan apoyar en sus aprendizajes de los estudiantes, como también, el reconocimiento y la organización.

Ejecución

En este momento se plasma lo planificado por los niños y se pone de manifiesto toda la actividad lúdica. Los niños interactúan y dialogan con sus compañeros, defendiendo sus ideas y solicitando ayuda si es necesario, al interactuar, manipular, experimentar, dialogar, etc. están asimilando las características de los objetos y sus relaciones, están intercambiando puntos de vista, expresando sus ideas, confrontando con los hechos. Los niños de 5 años, por lo general ejecutan su juego con una verdadera organización grupal diferenciándose marcadamente todas las actividades que puedan estar realizando los diferentes grupos simultáneamente en los diferentes sectores. Asimismo, manifiestan claridad al dialogar y opinar sobre el proyecto que están realizando y son capaces de dividirse las tareas, mostrando independencia y responsabilidad.

Avaluación

Es este momento los niños valoran lo realizado durante el momento de la ejecución, explican lo que hicieron teniendo como intención promover una reflexión sobre lo sucedido. Esto implica la confrontación de lo previsto en el momento de la planificación con lo realizado en el momento de la ejecución, tienen la oportunidad de evocar lo que sucedió en el desarrollo del juego. Este aspecto, permitirá a los estudiantes hacerse progresivamente más responsables de sus propias acciones, estableciendo fallas y progresos en relación al uso de los materiales y su accionar con los demás”. (pp.52-56)

2.2.1.8. Funciones del juego en la matemática

Caneo (2001) indica que “el juego y la matemática, en su naturaleza misma, tienen rasgos comunes. Es necesario tener en cuenta esto, al buscar los métodos más adecuados para transmitir a los alumnos el interés y el entusiasmo que las matemáticas pueden generar, y para comenzar a familiarizarlos con los procesos comunes de la actividad matemática.

Un juego comienza con la introducción de una serie de reglas, una determinada cantidad de objetos o piezas, cuya función en el juego está definida por esas reglas, de la misma forma en que se puede proceder en el establecimiento de una teoría matemática por definición implícita

Al introducirse en la práctica de un juego, se adquiere cierta familiarización con sus reglas, relacionando unas piezas con otras, del mismo modo, el novato en matemáticas compara y hace interactuar los primeros elementos de la teoría unos con otros. Estos son los ejercicios elementales de un juego o de una teoría matemática. El gran beneficio de este acercamiento lúdico consiste, en su potencia para transmitir al estudiante la forma correcta de colocarse en su enfrentamiento con problemas matemáticos.

Creo que hay que permitir jugar a quien más le gusta, y a quien más se beneficia con el juego matemático con juegos de compra-venta, las canciones de conteo, los álbumes de

figuritas, las cartas, los tableros de juegos de pista, son excelentes oportunidades para poner en juego los números, provistos de sentido. Al hablar de juegos lúdicos, me refiero a juegos cargados de intencionalidad educativa; es decir, que el niño en este juego, sienta la necesidad de pensar para resolverlo; que el juego permita juzgar al mismo niño, sus aciertos y desaciertos, y ejercitar su inteligencia en la construcción de relaciones; y que permita la participación activa de cada integrante, y la interacción entre pares, durante la realización del juego”. (pp.38-39)

III. HIPÓTESIS

La investigación no cuenta con hipótesis por ser de tipo descriptivo simple.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2004) los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de investigación

El tipo de investigación fue cuantitativo, puesto que se recogieron y analizaron datos cuantificables. Según Mendoza (2013) indica que “la investigación cuantitativa posibilita unir y examinar antecedentes matemáticos referentes a variantes ya establecidos. Así como el estudio de vínculos de componentes que fueron cuantificados ya que esto posibilita un análisis del producto”.

El nivel de investigación fue descriptivo porque se orientará a describir los juegos didácticos en el área de matemática en los niños de la muestra. Según Morales (2012) el propósito de la investigación descriptiva radica en arribar a comprender la localización, hábito y postura sobresalientes por medio de la explicación precisa del trabajo, elementos, sucesiones y los individuos. Su finalidad no delimita a la recaudación de antecedentes, excepto al pronóstico y reconocimiento de los vínculos que presiden de dos o más variantes”.

El diseño de investigación fue no experimental – transeccional descriptivo, debido a que el investigador no manipula ninguna variable y sólo describe los hechos en su propia naturaleza; es decir, sin la intervención en lo absoluto para alterar alguna variable de estudio. También es de corte transversal debido a que se recolectó datos en una sola ocasión a cada elemento de estudio. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014)

Se siguió el siguiente esquema

M —————> **Ox**

Dónde:

M = Muestra seleccionada

O = Observación a la variable juegos didácticos en el área de matemáticas

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

Lo conformaron 17 niños de 3, 4 y 5 años de la I.E. N° 80565 Señor de los Milagros, ubicada en Santiago de Chuco.

Tabla 1:

Población de estudio

Nivel	Edad	Niños	Niñas	Total
	3 años	4	4	8
Inicial	4 años	3	2	5
	5 años	1	3	4
Total		8	9	17

Fuente: Nómina de matrícula 2020

4.2.2. Muestra

Lo conformaron 8 niños del aula de 3 años.

Tabla 2:

Muestra de estudio

Nivel	Edad	Niños	Niñas
Inicial	3 años	4	4
Total		8	

Fuente: Nómina de matrícula niños de 3 años 2020

4.2.3. Técnica de muestreo

La técnica de muestreo utilizada en esta investigación fue no probabilística de tipo por conveniencia, considerando los criterios de inclusión y exclusión

4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

- Niños matriculados
- Niños que sus padres firmaron el consentimiento informado para que participen en

la investigación.

Criterios de exclusión

- No se tomaron en cuenta a los niños de 4 y 5 años.
- Niños que nos asistieron regularmente a clases.
- Niños que sus padres no desearon que participe en la investigación.
- Niños con licencia por salud u otros casos.

4.3. Definición y operacionalización de variable e indicadores

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Juegos didácticos	Moreno (2002) el juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje, adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas	Los juegos didácticos han sido medidos mediante las puntuaciones en lista de cotejo de 12 ítems que evalúa las dimensiones planificación, ejecución y evaluación.	Planificación	Expresa sus intenciones del día y se organiza en el desarrollo de la actividad	1,2,3,4
			Ejecución	Juega libremente con sus compañeros compartiendo materiales.	5,6,7,8
			Evaluación	Valora y expresa sus ideas, sentimientos vividos durante el juego	9,10,11,12

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3:

Baremo del logro de capacidades

	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
Tipo de Calificación	15-20	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	11-14	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	0-10	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Diseño Curricular Nacional

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica de recolección de datos

Se utilizó como técnica la observación, según Barberá (1999) es la manera de captar de un modo descriptivo y contextualizado lo que sucede, en un período de tiempo limitado, en una secuencia didáctica elegida en función de unos criterios establecidos previamente, que son el objeto de la observación.

4.4.2. Instrumento

El instrumento empleado fue la ficha de observación, según Grados (2005) “es un instrumento de evaluación que permite registrar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos realizados por los estudiantes”.

El instrumento denominado ficha de observación de juegos didácticos consta de 12 ítems, los 4 primeros fueron orientados a evaluar el desempeño en la dimensión

planificación, 4 ítems fueron orientados a evaluar la dimensión ejecución y los 4 restantes permitieron evaluar la dimensión evaluación.

4.4.3. Valides y confiabilidad

4.4.3.1. Valides

En esta investigación se utilizó como instrumento para recoger los datos la ficha de observación, la que fue dividido en tres dimensiones y con un total de doce ítems, para darle validez se recurrió a tres expertos, los que evaluaron la claridad, objetividad, actualidad organización, intencionalidad, coherencia y pertinencia. El instrumento fue sometido a juicio de los expertos: Mg. Silva Lavalle, Ruth Marely, Dra. Guilianna Cabanillas Vizconde y Mg. Janny Petronila Ramírez Tejada, quienes consideraron al instrumento como BUENO para evaluar el nivel de juegos didácticos de la muestra de estudio, lo que permitió contar con la validez de parte de profesionales especialista en torno a la variable en estudio. (Ver anexo 2)

4.4.3.2. Confiabilidad

Para hallar la confiabilidad del instrumento, se aplicó una prueba piloto a 12 estudiantes. Asimismo, se utilizó el estadígrafo Alfa de Cronbach, con el cual se halló el nivel de confiabilidad.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,881	12

4.5. Plan de análisis

Para obtener el resultado global de la variable juegos didácticos y para las dimensiones planificación, ejecución y evaluación, se aplicó la ficha de observación a 8 niños que conformaron la muestra de estudio, esto permitió describir y conocer los juegos didácticos en el área de matemática.

Finalmente, se procedió a interpretar con el respectivo análisis estadístico implementado en el programa Excel 2013, el mismo que nos permitió conocer la evolución de la variable en estudio. El análisis de datos se realizó haciendo uso de la estadística descriptiva, se utilizaron tablas estadísticas donde se representaron la frecuencia absoluta y de sus dimensiones correspondientes, así mismo para la representación gráfica, se utilizó gráficos de barras. También se tomó en cuenta que los datos procesados fueron distribuidos de acuerdo a la escala de calificación de los aprendizajes en educación básica regular del currículo nacional propuesta por el Ministerio de Educación.

4.6. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Variable	Dimensiones	Indicadores	Metodología
¿Cómo son los juegos didácticos en el área de matemática en los niños y niñas de 3 años en la I.E. N° 80565 Señor de los Milagros, Santiago de Chuco 2020?	Objetivo General Determinar los juegos didácticos en el área de matemática en los niños y niñas 3 años de la I.E. N° 80565 Señor de los Milagros, Santiago de Chuco, 2020.	Juegos didácticos	Planificación	Expresa sus intenciones del día y se organiza en el desarrollo de la actividad.	Tipo: Cuantitativo Nivel: Descriptivo Diseño: No experimental – transeccional descriptivo Población: 17 niños de 3, 4 y 5 años de I.E. N° 80565 Señor de los Milagros.
	Objetivos específicos: Describir los juegos didácticos en el área de Matemáticas en la dimensión Planificación en los niños y niñas de 3 años en la I.E. N° 80565 Señor de los Milagros, Santiago de Chuco, 2020.		Ejecución	Juega libremente con sus compañeros compartiendo materiales.	Muestra: 8 niños de 3 años. Técnica: Observación. Instrumento: Ficha de observación.
	Definir los juegos didácticos en el área de Matemáticas en la dimensión Ejecución en los niños y niñas de 3 años en la I.E. N° 80565 Señor de los Milagros, Santiago de Chuco, 2020.		Evaluación	Valora y expresa sus ideas, sentimientos vividos durante el juego.	Procesamiento de datos: Se empleó Excel V. 2013. Técnicas de procesamiento y análisis de datos: Se utilizó la clasificación, codificación, calificación, tabulación estadística e interpretación.

Fuente: Elaboración propia

4.7. Principios éticos

Protección de la persona. Se tuvo en cuenta la confidencialidad para asegurar y proteger a los estudiantes que formaron parte de la muestra de estudio en calidad de informantes de la investigación, por ello se trabajó con códigos evitando en el informe la identificación de los participantes.

Libre participación y derecho a estar informado. Se llevó a cabo el consentimiento informado y expreso, es decir los estudiantes tuvieron la total libertad de participar en la investigación y solo fueron considerados en el estudio luego que sus padres dieran el respectivo consentimiento.

Justicia. Las personas involucradas en la investigación fueron tratadas con respeto y consideración pensando que los estudiantes constituyen un fin en sí mismo y no un medio para conseguir algo.

Integridad científica. Se respetó la autenticidad de los datos obtenidos, se evitó manipulaciones de tal manera que los resultados muestren calidad y autenticidad dando valor y fiabilidad a la investigación.

Buenas prácticas de los investigadores. Los datos fueron utilizados estrictamente para la investigación.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

Tabla 4:

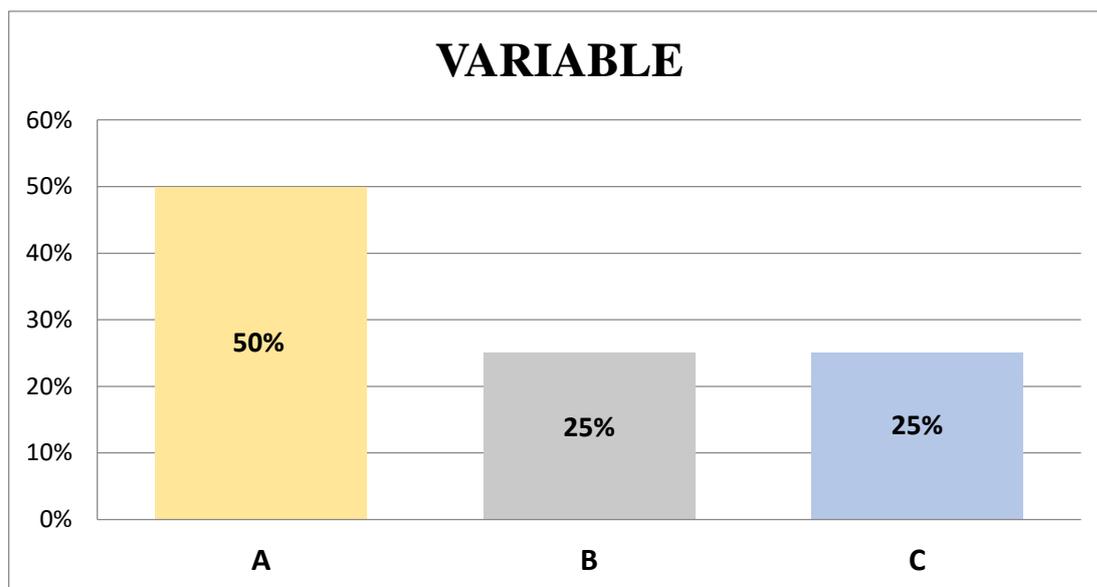
Calificaciones en la variable de estudio

Escala de calificación	F	%
A	4	50
B	2	25
C	2	25
Total	8	100

Fuente: Puntuaciones de la ficha de observación de juegos didácticos

Gráfico 1:

Resultado global sobre los juegos cooperativos



Fuente: Tabla 4

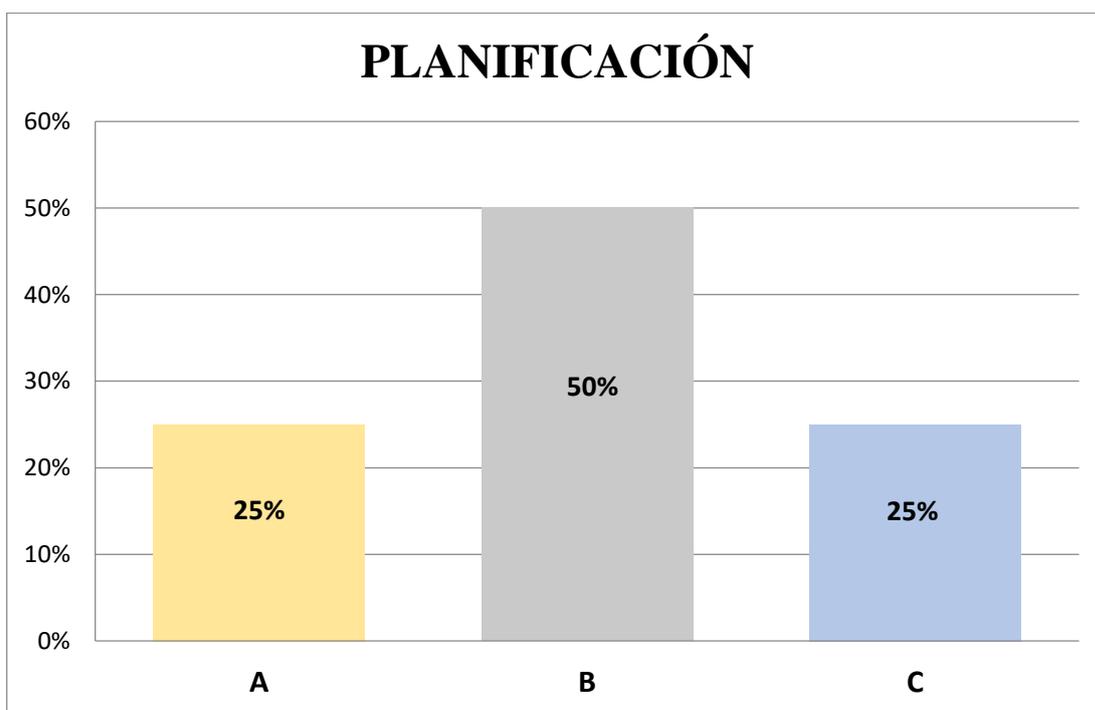
El resultado en la variable de estudio muestra que el 50% de niños recibió una calificación A; el 25% recibió una calificación B y el 25% recibió una calificación C. De esta manera se comprueba que los juegos didácticos son aportes positivos en el aprendizaje del área de matemática y una herramienta trascendente en el contexto de asimilación de las diferentes materias escolares.

Tabla 5:
Calificaciones en la dimensión Planificación

Escala de calificación	fi	%
A	2	25
B	4	50
C	2	25
Total	8	100

Fuente: Puntuaciones de la ficha de observación de juegos didácticos

Gráfico 2:
Resultados en la dimensión planificación de juegos didácticos



Fuente: Tabla 5

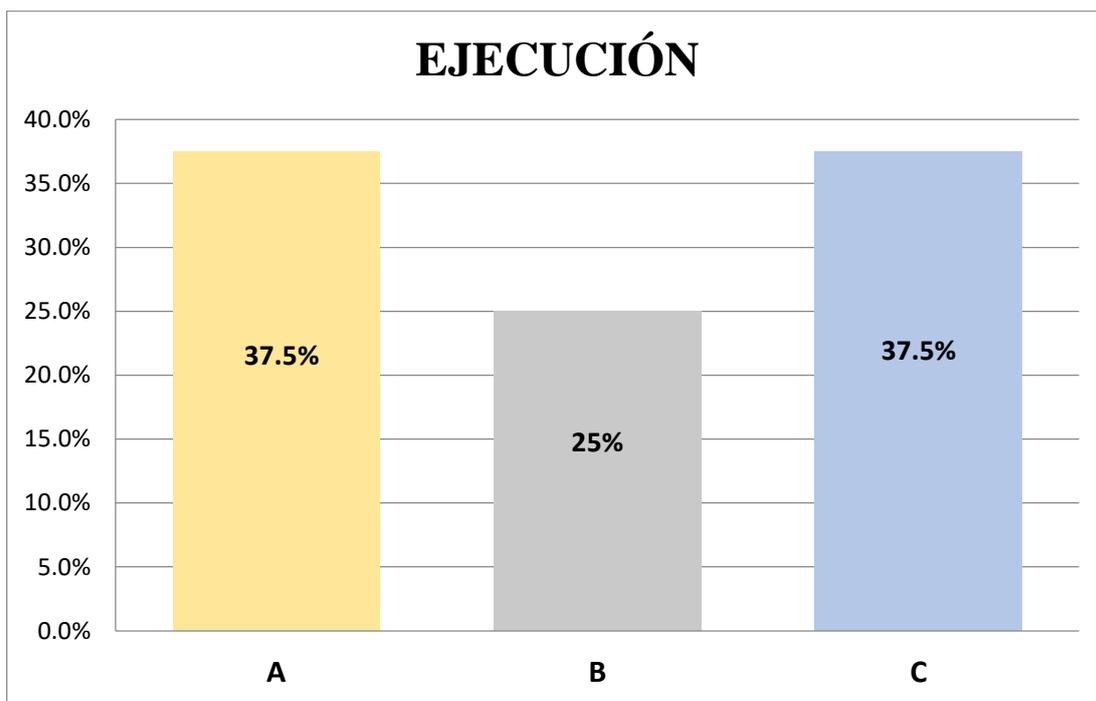
La dimensión planificación muestra que 25% de niños recibieron una calificación A; el 50% recibió una calificación B y el 25% recibió una calificación C. Esto indica que los educandos planifican su juego tomando acuerdos, son capaces de proponer nuevos juegos; lo que demuestra que los juegos didácticos son de mucha utilidad para los estudiantes.

Tabla 6:
Calificaciones en la dimensión Ejecución

Escala de calificación	hi	%
A	3	37.5
B	2	25
C	3	37.5
Total	8	100

Fuente: Puntuaciones de la ficha de observación de juegos didácticos

Gráfico 3:
Resultados en la dimensión ejecución de juegos didácticos



Fuente: Tabla 6

La dimensión ejecución muestra que 37.5% de niños recibieron una calificación A; el 25% recibió una calificación B y el 37.5% recibió una calificación C. Con esto se precisa que los juegos didácticos dan paso a la espontaneidad, a los automatismos, a la libertad, donde los niños participan sin restricciones ni temores.

Tabla 7:

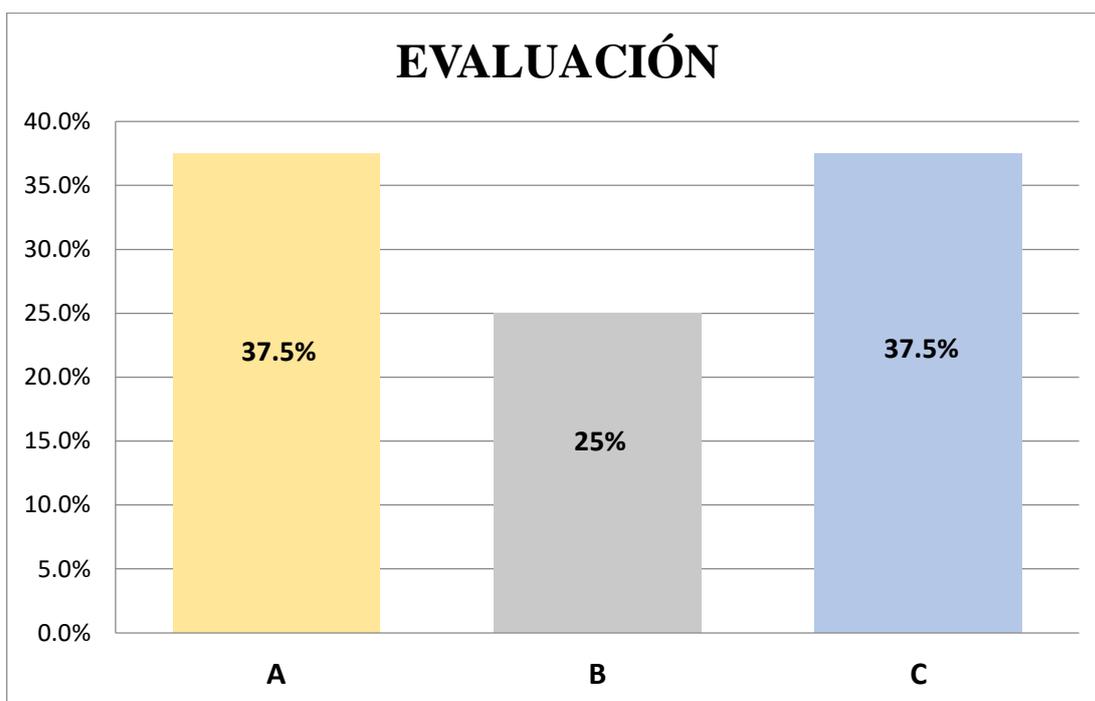
Calificaciones en la dimensión Evaluación

Escala de calificación	hi	%
A	3	37.5
B	2	25
C	3	37.5
Total	8	100

Fuente: Puntuaciones de la ficha de observación de juegos didácticos

Gráfico 4:

Resultados en la dimensión evaluación de juegos didácticos



Fuente: Tabla 7

La dimensión evaluación muestra que 37.5% de niños recibieron una calificación A; el 25% recibió una calificación B y el 37.5% recibió una calificación C. Tales resultados indican que los niños expresan lo que les agrada o desagrada de las actividades con juegos, valorando de esta manera los juegos didácticos implementada por la docente.

4.2. Análisis de resultados

En relación a la variable de estudio:

Respecto a la variable de estudio juegos didácticos en el área de matemática, una vez que se aplicó el instrumento, los resultados fueron 50% de niños con una calificación A; el 25% con una calificación B y el 25% con una calificación C. La mayoría de niños demostraron estar en logro previsto en el desarrollo de los juegos. Estos resultados tienen similitud con la investigación de Noriega y Pérez (2017) en la tesis de licenciatura, “Aplicación de juegos educativos para mejorar el aprendizaje de la matemática en niños de 4 años, Florencia de Mora-Trujillo 2017”. En sus conclusiones afirman que: “En la variable dependiente del aprendizaje de la matemática, los niños de cuatro años antes de la aplicación del programa de juegos educativos, registraron el nivel de proceso al obtener una media de 32.7 puntos, mientras que después de la aplicación del programa la media ascendió a 50.7 puntos con la consecuente ventaja a favor del post test en 31.1 puntos y una eficacia de 51.8%”.

Lo descrito evidencia la concordancia de este estudio con los resultados en nuestra investigación, en ambos casos la utilización de juegos contribuye excepcionalmente en el logro de aprendizaje de los estudiantes, logrando que estos aprendan de una manera divertida y sin esfuerzo. En la misma línea Ferreiro (2011) indica que “el juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos, el juego le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes, si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más”.

En relación a la dimensión Planificación:

Respecto a la dimensión Planificación, una vez que se aplicó el instrumento, los resultados que se obtuvieron fueron 25% con una calificación A; el 50% con una calificación B y el 25% con una calificación C. Esto indica que la mitad de niños están en proceso de planificar y ordenar su juego. Este resultado guarda muy poca relación con los obtenidos en la investigación de Delgado (2016) en la tesis de maestría, “Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática de los estudiantes de la educación general básica elemental de la Unidad Educativa Salesiana María Auxiliadora”. La Tesista concluye que: “Entre las principales estrategias lúdicas aplicadas por las maestras para desarrollar actividades de Matemáticas según algunos estudiantes se identificaron que el empleo de palillos, bolitas de papel, ábaco y los deditos para desarrollar suma y resta la cual se ve que son pocos los recursos de apoyo para un aprendizaje significativo. Pero son pocas las maestras que utilizan ciertos materiales porque se siguen con las mismas estrategias tradicionales”.

Esto evidencia una cierta discordancia con nuestra investigación porque aquí se priorizó la aplicación de juegos sin una rigurosa planificación por parte de la docente, por tanto, tampoco hay participación de los estudiantes en planificar y proponer juegos, por otro lado, en nuestra investigación los estudiantes participan de manera más comprometida y tomando parte en la planificación de las actividades con juegos didácticos. De la misma manera González (2008) indica que “se ha pensado en el juego como manera de aprender, reforzar y retener información de una forma más amigable, ya que aprender jugando puede llegar a disminuir la presión de tener que recordar y aprender muchas cosas, y al mismo tiempo el alumno se sentirá motivada para seguir aprendiendo. Por ello lo lúdico como apoyo a la enseñanza, permite que exista una cierta interacción entre creatividad,

competición, entretenimiento y participación, lo cual favorece ampliamente, y de forma amena, al proceso enseñanza-aprendizaje”.

En relación a la dimensión Ejecución:

En la dimensión Ejecución los resultados que se obtuvo una vez aplicado el instrumento fueron 37.5% de niños recibieron una calificación A; el 25% recibieron una calificación B y el 37.5% recibió una calificación C. Esto indica que hay un empate en la cantidad de niños que ejecutan su juego eficientemente y los que aún están en inicio. Estos resultados tienen similitud con la investigación de Accilio, Chacpa y Gonzales (2017) en la tesis de licenciatura, “Efectos de la aplicación del juego en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria I.E. N° 1193 Emilio del Solar-Chosica, 2015”. En ella se llegó a las siguientes conclusiones: “Se demostró mediante la ejecución del Programa de Intervención Juguimate los efectos de la aplicación del juego del área de matemática en los estudiantes de la I.E. N° 1193 Emilio del Solar en Chosica”.

Este hallazgo coincide con los obtenidos en nuestra investigación, en ambos se llegó a evidenciar la participación activa y libre de los estudiantes en todo el proceso de juego y además se observa como estos van adquiriendo destrezas y aprendizajes a medida que juegan. En la misma línea Oppenheim (2000) indica que “la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona. Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite, por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias”.

En relación a la dimensión Evaluación:

Una vez que se aplicó el instrumento, los resultados que se obtuvo en la dimensión Evaluación fueron 37.5% de niños con una calificación A; el 25% con una calificación B y el 37.5% con una calificación C. Esto indica hay igual cantidad de niños que evalúan su juego convenientemente y los que aún están en inicio. Estos resultados son semejantes a los encontrados en la investigación de Arias y García (2016) en la tesis de maestría, “Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa El Jardín de Ibagué – 2015”. En sus conclusiones afirma que: “Los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de preescolar, debido a que estimulan en ellos la clasificación, seriación, concepto de número y conservación de cantidad”.

Al hacer evaluación del juego permitió a los niños expresar como se sintió durante el juego, que cosa le desagradó o agradó, de esta manera se puede corregir algunos puntos que requieran mejora, además de lograr que los juegos tengan como fin no solo la diversión sino también el logro de competencias. En el mismo sentido el autor Calero (2006) indica que “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende sobre todo a conocer y a comprender el mundo social que le rodea, el juego es un factor espontáneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza y estructura diferencial, por el contrario, si se fuerzan los comportamientos espontáneos que la actividad lúdica demanda, en un intento por hacer del juego un instrumento educativo más allá de lo que por sí mismo es capaz de ofrecer, se habrá roto tanto el juego en sí como su potencialidad educativa; por eso es tan importante que la intencionalidad educativa no destruya la propia estructura del juego”.

(p.55)

V. CONCLUSIONES

5.1. Conclusiones

Según lo planteado en el objetivo general se determinó los juegos didácticos en el área de matemática, donde el 50% con nota A, el 25% con nota B y el 25% recibió una calificación C, los juegos didácticos son aportes positivos en el aprendizaje del área de matemática y como herramienta trascendente en el contexto del aula.

En el primer objetivo específico se describió el nivel de juegos didácticos en la dimensión planificación, donde el 25% con nota A, el 50% con B y el 25% con nota C, los estudiantes planifican su juego, toman acuerdos, proponen nuevos juegos, de esta manera los juegos didácticos son importantes en los estudiantes.

En el segundo objetivo específico se definió el nivel de juegos didácticos en la dimensión ejecución, donde el 37.5% con nota A, el 25% con B y el 37.5% con nota C, los niños juegan libres, espontánea y autónomamente, demostrando la utilidad de los juegos didácticos.

En el tercer objetivo específico se detalló el nivel de juegos didácticos en la dimensión evaluación, donde el 37.5% con nota A, el 25% con B y el 37.5% con nota C, los niños expresan lo que les agrada o desagrada de las actividades con juegos, valorando de esta manera los juegos didácticos implementada por la docente.

5.2. Recomendaciones

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Esta investigación pone a disposición de la docente de aula e institución educativa una ficha de observación de juegos didácticos, debidamente validada por expertos y sometida a confiabilidad, por lo que se recomienda su aplicación para mejorar los aprendizajes de los estudiantes

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Hacer uso de los aportes teóricos y prácticos de esta investigación, para lograr mejores aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial, además la directora debe asignar directivas para que las docentes ejecuten permanentemente en el aula sesiones de aprendizaje con juegos didácticos que mejoren los aprendizajes.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Poner en práctica juegos didácticos en el desarrollo de su labor docente, pues esto genera expectativas, despierta la creatividad, la atención y el aprendizaje en el área de matemática.

Por otro lado, las docentes deben verificar en su práctica docente la influencia del uso de juegos didácticos en el desarrollo de actitudes positivas en el aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Accilio Escandon L., Chacpa Vizcarra M. y Gonzales Giraldo F. (2017). *Efectos de la aplicación del juego en el aprendizaje del área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria I.E. N° 1193 “Emilio del Solar”- Chosica, 2015*. Lima: Universidad Nacional de Educación “Enrique Guzmán y Valle”
- Acosta, S. Y., y Jara, S. (2018). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de matemática en niños de educación inicial*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. Repositorio institucional. https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/468/1/016100025I_016250018_H_T_2018.pdf
- Aguirre, R. (2010). *Dificultades de aprendizaje de la lectura y escritura*. Quito Ecuador: Quinta Edición Omega.
- Arévalo, H. (2006). *Los juegos didácticos. Una estrategia en innovación educativa*. Caracas Venezuela: Editorial Episteme.
- Arévalo, M., y 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 Pasacaballos*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Cartagena]. Repositorio institucional. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5363/TESIS%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1>
- Arias, C. M., y García, L. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa El Jardín de Ibagué – 2015*. (Tesis de maestría). Universidad Privada Norbert Wiener. Lima, Perú.
- Arias, F. (2014). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica* (5 ed.). Caracas, Venezuela: Editorial Episteme.
- Barberà, E. (1999). *Evaluación de la enseñanza, evaluación del aprendizaje*. Edebé. Barcelona.
- Benedito, E. (2000). *Didáctica de la matemática moderna*. Cali: Editorial Trillas.

- Calero, P. (2006). *Educar jugando*. México D.F: Sexta edición Editorial Almaomega.
- Caneo, M. (2001). *El juego y la enseñanza de la Matemática*. Tesis para obtener un título de profesor. Universidad Católica de Temuco.
- Chamoso, J. M., Durán, J., García, J. F., Martín, L. J. & Rodríguez, M. (2004). Análisis y experimentación de juegos como instrumentos para enseñar matemáticas. *Revista Suma*. Noviembre, 47-58.
- Córdova, M. (2012). *Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número, en el nivel inicial 5 años de la I.E. 15027, de la Provincia de Sullana*. Piura-UDEP
- Cruz, A. E. (2016). *Los juegos educativos en el aprendizaje de matemáticas en los alumnos del 2º grado de la I.E. Ludwig Van Beethoven del nivel primario del distrito de Alto Selva Alegre de Arequipa, 2015*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa, Perú.
- Delgado, P. (2016). *Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática de los estudiantes de la educación general básica elemental de la Unidad Educativa Salesiana María Auxiliadora*. (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Esmeraldas, Ecuador.
- Díaz, B. (2000). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. México: McGraw Hill.
- Emilio, H. (2003). *Juegos y actividades Preescolares: Los juegos Infantiles*. Barcelona: Ed. CEAC. Barcelona Oppenheim.
- Ferrero, L. (2003). *El Juego y la Matemática*. (Primera Edición) Madrid: Editorial: Anaya.
- Ferreiro, E. (2011). *Niños y niñas que exploran y construyen mediante la lectura*. México: Séptima Edición Trillas.
- González, L. D. (2008). UAG. [En línea] Recuperado de Universidad Autónoma de Guadalajara: <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Grados, J. (2005). *Evaluación de la interacción*. Lima: San Marcos.

- Hernández, R, Fernández, C, y Baptista. (2004). *Metodología de la investigación*. Cuarta edición. Impreso en México. pág102.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill / Interamericana editores, S.A. de C.V.
- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- Julca Tamayo F. (2015). *Uso del método Polya para mejorar la capacidad de resolución de problemas en matemática de los alumnos del primer grado de educación secundaria de la I.E. N° 81746 Almirante Miguel Grau Seminario de Trujillo 2014*. Trujillo. Universidad Privada Antenor Orrego.
- López, A. (2002). *Un juego para cada día*. Madrid España: Editorial OMEGA.
- Mendoza I (2013). *Investigación cuantitativa*. Recuperado de <http://www.utel.edu.mx/blog/10-consejos-para/investigacion-cuantitativa/>
- Morales, F. (2012). *Conozca 3 tipos de investigación: Descriptiva, explorativa y explicativa*. Recuperado de <http://www.creadess.org/index.php/informate/de-interes/temas-de-interes/17300-conozca-3-tipos-de-investigacion-descriptiva-exploratoria-y-explicativa>
- Moreno, J. A. (2002). *Aprendizaje a través del Juego*. España: Ediciones Aljibe.
- Noriega, S. P., y Pérez, S. R. (2017). *Aplicación de juegos educativos para mejorar el aprendizaje de la matemática en niños de 4 años, Florencia de Mora-Trujillo 2017*. (Tesis de licenciatura). Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Trujillo, Perú.
- Oppenheim, J. (2000). *Los juegos Infantiles*. Barcelona. Barcelona: Ed. Martínez Roca.
- Pallasco, L.F., y Toapanta, E. R. (2015). *Las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del tercer año de educación básica de la escuela Luis Felipe Borja de la Parroquia de Toacaso Cantón Latacunga durante el periodo abril-agosto del 2015*. (Tesis de licenciatura). Universidad Técnica de Cotopaxi. Latacunga, Ecuador.

Palomares (2011). Revista de la asociación de sociología de la educación tomada de:
http://www.op-edu.eu/media/RASE_05_3.pdf

Suarez, M. (2010). *El juego simbólico en los niños de cinco años: la influencia en el pensamiento creativo*. Universidad de Cuenca. Ecuador.

Vega Jiménez V. (2015). *Los juegos didácticos y su efecto en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer año de educación básica de la unidad educativa “Adolfo María Astudillo” del Cantón Babahoyo*. Tesis de grado previo a la obtención del título de magister en docencia y currículo.

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

INSTRUCCIONES

Estimada profesora:

En los siguientes ítems marque con una “X” el valor del casillero que corresponda a los juegos didácticos que observa en los niños de su aula. Agradeceré su apoyo para obtener resultados reales.

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

N°	JUEGOS DIDÁCTICOS		VALORACIÓN		
	PLANIFICACIÓN		1	2	3
	Ítems				
01	Dialoga con sus compañeros para establecer acuerdos				
02	Dialoga con sus compañeros sobre los roles que van a asumir				
03	Propone nuevos juegos que le gustaría realizar con sus compañeros				
04	Distribuye los juegos apropiados y necesarios				
	EJECUCIÓN		1	2	3
	Ítems				
05	Juega con espontaneidad y autonomía				
06	Manipula objetos con habilidad e intención				
07	Juega libremente utilizando los materiales de los sectores				
08	Dialoga con sus compañeros cuando comparte materiales				
	EVALUACIÓN		1	2	3
	Ítems				
09	Expresa lo que más le agradó durante esta actividad				
10	Expresa lo que menos le agradó durante esta actividad				
11	Escucha en silencio mientras sus compañeros socializan sus experiencias				
12	Expone de manera entendible lo que hizo				

Anexo 2: Evidencias de validación de instrumento

Anexo 2: Evidencias de validación de instrumento

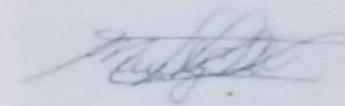
JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS 3 AÑOS DE LA I.E. N° 80565 "SEÑOR DE LOS MILAGROS", SANTIAGO DE CHUCO, 2020

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				Buenos	Regular	Deficiente	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Juegos didácticos	Juegos de construcción	Construye y utiliza bloques	Quita las piezas que se le indica	✓			✓		✓		✓		✓		
			Agrega la cantidad de piezas	✓			✓		✓		✓		✓		
	Juegos de mesa	Señala la cantidad de dados y cubos	Identifica al grupo que tiene más dados	✓			✓		✓		✓		✓		
			Señala el grupo que tiene más dados	✓			✓		✓		✓		✓		
			Ordena y agrupa cubos según su forma	✓			✓		✓		✓		✓		
			Agrupar cubos según su tamaño	✓			✓		✓		✓		✓		
			Clasifica los cubos según su color	✓			✓		✓		✓		✓		
	Juegos de patio	Se agrupan entre alumnos	Reúne a sus compañeros según su sexo	✓			✓		✓		✓		✓		
			Agrupar a sus compañeros según su tamaño	✓			✓		✓		✓		✓		
			Explica el criterio que utilizó para agrupar a sus compañeros	✓			✓		✓		✓		✓		
	Juegos simbólicos	Simbolización e imaginación	Representa de forma concreta objetos percibidos por los sentidos que ya no están	✓			✓		✓		✓		✓		
			Manifestar ideas y respuestas, originales, ingeniosas y ocurrentes	✓			✓		✓		✓		✓		

NOMBRES Y APELLIDOS: Silva Lavallo, Ruth Marely

DNI: 18090511

NÚMERO DE COLEGIATURA: 1541800237



FIRMA DEL EVALUADOR

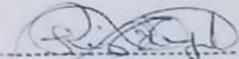
JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS 3 AÑOS DE LA I.E. N° 80565 "SEÑOR DE LOS MILAGROS", SANTIAGO DE CHUCO, 2020

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				Bueno	Regular	Deficiente	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Juegos didácticos	Juegos de construcción	Construye y utiliza bloques	Quita las piezas que se le indica	✓			✓		✓		✓		✓		
			Agrega la cantidad de piezas	✓			✓		✓		✓		✓		
	Juegos de mesa	Señala la cantidad de dados y cubos	Identifica al grupo que tiene más dados	✓			✓		✓		✓		✓		
			Señala el grupo que tiene más dados	✓			✓		✓		✓		✓		
			Ordena y agrupa cubos según su forma	✓			✓		✓		✓		✓		
			Agrupar cubos según su tamaño	✓			✓		✓		✓		✓		
	Juegos de patio	Se agrupan entre alumnos	Clasifica los cubos según su color	✓			✓		✓		✓		✓		
			Reúne a sus compañeros según su sexo	✓			✓		✓		✓		✓		
			Agrupar a sus compañeros según su tamaño	✓			✓		✓		✓		✓		
	Juegos simbólicos	Simbolización e imaginación	Explica el criterio que utilizó para agrupar a sus compañeros	✓			✓		✓		✓		✓		
Representa de forma concreta objetos percibidos por los sentidos que ya no están			✓			✓		✓		✓		✓			
			Manifestar ideas y respuestas, originales, ingeniosas y ocurrentes	✓			✓		✓		✓		✓		

NOMBRES Y APELLIDOS: Janny Petronila Ramirez Tejada

GRADO ACADÉMICO: Maestra en Educación

NÚMERO DE COLEGIATURA:



 Janny P Ramirez Tejada

FIRMA DEL EVALUADOR

**JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS 3 AÑOS DE LA I.E. N° 80565
"SEÑOR DE LOS MILAGROS", SANTIAGO DE CHUCO, 2020**

V A R I A B L E	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN						OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES		
				Bueno	Regular	Deficiente	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem			Relación entre el ítem y la opción de respuesta	
							SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO
J u e g o s d i d á c t i c o s	Juegos de construcción	Construye y utiliza bloques	Quita las piezas que se le indica	✓			✓		✓		✓		✓		
			Agrega la cantidad de piezas	✓			✓		✓		✓		✓		
	Juegos de mesa	Señala la cantidad de dados y cubos	Identifica al grupo que tiene más dados	✓			✓		✓		✓		✓		
			Señala el grupo que tiene más dados	✓			✓		✓		✓		✓		
			Ordena y agrupa cubos según su forma	✓			✓		✓		✓		✓		
			Agrupar cubos según su tamaño	✓			✓		✓		✓		✓		
			Clasifica los cubos según su color	✓			✓		✓		✓		✓		
	Juegos de patio	Se agrupan entre alumnos	Reúne a sus compañeros según su sexo	✓			✓		✓		✓		✓		
			Agrupar a sus compañeros según su tamaño	✓			✓		✓		✓		✓		
			Explica el criterio que utilizó para agrupar a sus compañeros	✓			✓		✓		✓		✓		
	Juegos simbólicos	Simbolización e imaginación	Representa de forma concreta objetos percibidos por los sentidos que ya no están	✓			✓		✓		✓		✓		
			Manifestar ideas y respuestas, originales, ingeniosas y ocurrentes	✓			✓		✓		✓		✓		

NOMBRES Y APELLIDOS: Guilianna Cabanillas Vizconde

GRADO ACADÉMICO: Doctora en educación inicial

NÚMERO DE COLEGIATURA: 1541800237



Guilianna Cabanillas Vizconde
República N° 1541800237
DNI: 41800237

FIRMA DEL EVALUADOR

Anexo 3: Evidencia de trámite de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Carta s/n° - 2021-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).

Prof. Rodríguez Horna Ronald.
Director de la I.E "Señor de los Milagros" N° 80565

Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme,

Tantaquispe Pereda Elena Marisol, con código de matrícula N° 1607171012, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado, "**Juegos Didácticos en el area De Matemática en los niños y niñas 3 años De La I.E. N° 80565 "Señor De Los Milagros", Santiago De Chuco, 2020**" durante los meses de Abril, Mayo y Junio del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

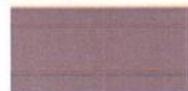
Atentamente,

Tantaquispe Pereda Elena Marisol

Apellidos y nombre

DNI. N° 48460247


Prof: Ronald Rodríguez Horna
DNI: 19668239
Recibido: 15-06-2020



Anexo 4: Formato de consentimiento informado



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

Título del estudio: La presente investigación se titula **“Juegos Didácticos en el área de matemática en los niños y niñas 3 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros”, Santiago de Chuco, 2020”**

Investigador (a): Tantaquispe Pereda Elena Marisol

Propósito del estudio: Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado **“Juegos Didácticos en el área de matemática en los niños y niñas 3 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros”, Santiago de Chuco, 2020”**

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras).
Las actividades para la utilización de los juegos darán un aporte importante para los alumnos, ya que permitirá a los niños expresar y comunicar ideas, a través de juegos, siendo los juegos didácticos muy importantes para su desarrollo intelectual y de esta manera se buscará proporcionar al docente esta metodología que apoye los procesos de enseñanza.

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. Encuesta
2. Análisis de resultados
3. Resultados

Beneficios:

Determinar la problemática y llegar a una conclusión y dar alternativas de solución para mejorar la práctica de los juegos didácticos en el área de matemática.

Anexo 5: Constancia de aceptación



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 961349637

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 tantaquispeelena4@gmail.com

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.

APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	TELEFONO
TAPIA REYES Luis Miguel	70693974 <i>[Signature]</i>	900684991
Valverde Reyes Yerson Daniel	61056013 <i>[Signature]</i>	918289692
Ross Jujon 2012	44321550 <i>[Signature]</i>	992920691
Bianca Jujon	48254095 <i>[Signature]</i>	992920697
Toscano y esposa Remy Manuel	19663844 <i>[Signature]</i>	842218937
Maria Sanchez Jara	96663408	980 667334
Maura Ibomes	44357110 <i>[Signature]</i>	9607171012
Reyno Gomez Jose	21948827 <i>[Signature]</i>	974854672

CIEI VERSION 001

Aprobado 24-07-2020

Anexo 6: Base de datos

BASE DE DATOS - Excel (Error de activación de productos)

Archivo Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Revisar Vista Nitro Pro ¿Qué desea hacer?

Calibri 11 Fuente Alineación Número Estilos Celdas

Formato condicional Dar formato como tabla Estilos de celda Insertar Eliminar Formato

JUEGOS DIDACTICOS																	
Nº	Planificación				Ejecución				Evaluación				Planificación	Ejecución	Evaluación	Juegos didácticos	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12					
1	2	3	1	3	1	1	1	1	1	3	1	3	1	9	4	8	21
2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	5	6	6	17	
3	3	2	1	2	3	2	1	1	1	1	2	2	8	7	6	21	
4	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	2	5	6	6	17	
5	2	1	2	1	1	2	2	1	3	1	2	1	6	6	7	19	
6	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	3	2	6	6	9	21	
7	3	3	2	3	3	3	2	3	1	2	3	1	11	11	7	29	
8	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	9	10	11	30	
9	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	10	11	11	32	
10	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	11	11	9	31	
11	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	10	11	10	31	
12	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	11	11	12	34	

Hoja1

Escritorio

Anexo 7: Hoja de similitud

