

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS DIDÁCTICOS EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA I.E.
N° 1629 EL MILAGRO HUANCHACO-TRUJILLO 2020.**

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

AUTORA:

CABALLERO ABANTO, GENOVEVA ELSA

ORCID: 0000-0002-0080-9016

ASESORA:

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA

ORCID: 0000-0003-2031-7809

TRUJILLO – PERÚ

2021

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA:

Caballero abanto, Genoveva Elsa

ORCID: 0000-0002-0080-9016

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

ASESORA:

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID: 0000-0003-2031-7809

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

Jimenez Lopez, Lita Ysabel
Presidenta

Arias Muñoz, Monica Patricia
Miembro

Arellano Jara, Teresa del Carmen
Miembro

Quiñones Negrete Magaly Margarita
Asesor

4. AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

Primeramente, quiero agradecer a Dios, por darme la fortaleza, sabiduría y perseverancia para cumplir con éxito esta meta tan anhelada.

A mis hijos Nikkolas y Lukas mis tesoritos, gracias por su amor, su comprensión, sus sonrisas de aliento y por su paciencia, ustedes fueron mi inspiración.

A mis padres Andrés y Olga porque a través de ellos Dios me concedió la vida y a mi madre que es ejemplo de perseverancia y trabajo, gracias por el apoyo moral, cariño y comprensión.

A mi esposo Ronnie por ser pilar fundamental, gracias por todo tu apoyo, tú amor, tú comprensión, tus palabras y por la oportunidad que diste para continuar con mis estudios, porque a pesar de nuestros aciertos y desaciertos siempre has estado a mi lado apoyándome incondicionalmente en los malos y buenos momentos de mi vida.

A mi hermana Eugenia por su cariño y consejos.

A mi tía Agripina por hacer el papel de madre cuando era niña y hasta ahora sigue allí presente.

A toda mi familia por su amor, apoyo, por ser mi soporte emocional en los momentos difíciles que me tocó vivir y me ayudó hacerme fuerte emocionalmente.

¡Agradecimiento profundo!

DEDICATORIA

En primer lugar, agradezco a Dios por dejar lograr una de mis metas, a mis padres Andrés y Olga por ser parte fundamental de mi vida, sin ellos no hubiese llegado hasta ahora donde estoy.

A mis hijos Nikkolas y Lukas por ser mi motivación para seguir creciendo en mi carrera profesional; a mi esposo por ser el soporte a todo aquello que me aflige.

En especial a mi abuela Genoveva, que me cuida desde el cielo en forma de estrella, a toda mi familia que está siempre presente con su apoyo, consejos, sonrisas y su energía positiva para seguir con mis estudios y mi buena amiga Mercedes.

5. RESUMEN Y ABSTRACT

RESUMEN

El presente trabajo de investigación emerge al observar a los niños de 3 años tienen dificultades al desarrollar las actividades de las diferentes áreas curriculares y al no considerar al juego como herramienta de aprendizaje que les permita poder aprender de una manera espontánea y significativa, a la vez se visualiza la falta de apoyo de los padres, por lo cual se plantea como objetivo general describir el nivel de juegos didácticos en los estudiantes de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco -Trujillo 2020. La metodología fue de tipo cuantitativo, diseño no experimental y nivel descriptivo; la población fue de 78 niños y una muestra de 29 estudiantes de 3 años; como técnica la observación e instrumento de recolección de datos la guía de observación. Los resultados obtenidos fueron: 100% (29) los estudiantes se encuentran en la escala de logro previsto respecto a los juegos didácticos, el 31% (9) están en inicio "C", 48% (14) en proceso B, 21% (6) alcanzó un nivel de logro previsto A. Se concluye que un porcentaje importante de los estudiantes de la institución educativa N°1629 se encuentra en proceso e inicio para alcanzar el logro previsto en tal sentido es necesario implementar nuevas técnicas y estrategias de juegos didácticos con el porcentaje que aún falta alcanzar el logro esperado, de modo tal que se pueda lograr los aprendizajes previstos.

Palabras claves: Didáctico, Intelectuales, Juego, Motriz, Social.

ABSTRACT

The present research work emerges when observing 3-year-old children have difficulties in developing the activities of the different curricular areas and by not considering play as a learning tool that allows them to learn in a spontaneous and meaningful way, at the same time the lack of parental support is visualized, which is why the general objective is to describe the level of didactic games in 3-year-old students of EI N° 1629 Huanchaco - Trujillo 2020. The methodology was quantitative, non-experimental design, and descriptive level; the population was 78 children and a sample of 29 3-year-old students; as a technique the observation and data collection instrument, the checklist. The results obtained were: 100% (29) the students are in the expected achievement scale with respect to the didactic games, 31% (9) are in the beginning "C", 48% (14) in the process B, 21% (6) reached an expected level of achievement A. It is concluded that a significant percentage of the students of educational institution No. 1629 is in the process and beginning to achieve the expected achievement in this regard, it is necessary to implement new techniques and strategies of didactic games with the percentage that still needs to reach the expected achievement, so that the expected learning can be achieved.

Keywords: Didactic, Intellectual, Game, Motor, Social.

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 FIGURAS, TABLAS Y CUADROS	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	6
2.1. Antecedentes.	6
2.1.1. Internacional	6
2.1.2. Nacional.....	8
2.1.3. Local	9
2.2. Bases teóricas	11
2.2.1. Juegos didácticos	11
2.2.1.1. Importancia del juego en nivel inicial	12
2.2.1.2. El juego como estrategia didáctica.	14
2.2.1.3. Elementos del juego didáctico.....	15
2.2.1.4. Juegos didácticos infantiles.	16
2.2.1.5. Dimensiones de los juegos didácticos.	17
2.3. Variable	18
III. HIPÓTESIS.....	19
IV. METODOLOGÍA.....	20
4.1. Diseño de investigación	20
4.1.1. Tipo de estudio	20
4.1.2. Nivel de investigación	20
4.1.3. Diseño de investigación.....	20
4.2. Población y muestra	21
4.2.1. Población	21
4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión	21
4.2.3. Muestra	22

4.2.4. Técnica de muestreo	22
4.3. Definición y operacionalización de variable e indicadores.....	1
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	23
4.4.1. Técnica de recolección de datos	23
4.4.2. Instrumento de recolección de datos	24
4.4.2.1. Validez del instrumento.....	24
4.4.2.2. Confiabilidad del instrumento	25
4.5. Plan de análisis	25
4.5.1. Procedimiento.....	26
4.6. Matriz de consistencia.....	29
4.7. Principios éticos	30
V. RESULTADOS.....	31
5.1. Resultados	31
5.2. Análisis de resultados.....	35
VI. CONCLUSIONES	40
6.1. Conclusiones	40
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	42
ANEXOS	46
1. Instrumento de recolección de datos	46
2. Evidencias de validación de instrumento	47
3. Evidencias de trámite de recolección de datos.....	50
4. Formatos de consentimiento informado.....	51
5. Otros.....	57

7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS

FIGURAS

Figura 1:.....	31
Histograma del nivel de juegos didácticos.....	31
Figura 2:.....	32
Histograma planificación de juegos didácticos.....	32
Figura 3:.....	33
Histograma de ejecución de juegos didácticos	33
Figura 4:.....	34
Histograma de evaluación de juegos didácticos	34

TABLAS

Tabla 1:.....	22
Distribución de la población de la I.E. N° 1629 Huanchaco-Trujillo 2020.....	22
Tabla 2:.....	22
Muestra de estudio	22
Tabla 3:.....	23
Baremo del logro de capacidades	23
Tabla 4:.....	31
Distribución del nivel de juegos didácticos	31
Tabla 5:.....	32
Distribución del nivel de planificación de juegos didácticos	32
Tabla 6:.....	33
Distribución del nivel de ejecución de juegos didácticos	33
Tabla 7:.....	34
Distribución del nivel de evaluación de juegos didácticos	34

CUADROS

Cuadro 1.....	22
Definición y operacionalización de la variable juegos didácticos	22
Cuadro 2.....	29
Matriz de consistencia interna	29

I. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación lleva por título juegos didácticos en niños de 3 años en la I.E. N° 1629 El Milagro Huanchaco-Trujillo 2020.

Actualmente es indiscutible el rol que desempeña el juego en el desarrollo de los niños, ya que constituye una de las actividades más propias del ser humano. El juego es la base para el desarrollo del conocimiento, pues la actividad lúdica que posee, constituye el impulso del aspecto cognitivo de la persona y a la vez es la herramienta mediante el cual, el docente ayuda al niño a aprovechar las oportunidades de aprendizaje (Ávalos y Quicaño, 2017).

En Ecuador, el juego didáctico es utilizado muy pocas veces como una estrategia pedagógica dentro de las aulas de clases, esto puede deberse a que no se conoce con claridad sus variadas virtudes. El juego didáctico como actividad, persigue un fin de cualidades educativas ya que, si es diseñado y planificado de manera adecuada, permitirá que el niño a través de sus vivencias pueda captar con mayor rapidez lo que se le quiere enseñar, asimismo al sentirse motivado, le será más fácil a la maestra potenciar las habilidades y destrezas de sus estudiantes (Soto, 2018).

En el Perú, algunos docentes utilizan los juegos didácticos para estimular en los niños diferentes capacidades y habilidades que se relacionan con el proceso cognitivo, psicológico, físico y social de los educandos. Asimismo, en las instituciones educativas se utilizan horas que son destinadas exclusivamente para que el niño realice un juego espontáneo en los diferentes sectores que se establecen en el aula (Barreto, 2020).

En la localidad de Trujillo, los docentes deben hacer uso de los juegos didácticos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, ya que su utilización

permanente y variada genera en el alumno, expectativa, despierta su creatividad, atención, retención, memoria, pensamiento para construir su aprendizaje; asimismo desarrollan actitudes positivas (Díaz, 2018).

Por ello resulta importante que se utilice el juego didáctico como una estrategia pedagógica, ya que favorece física y mentalmente al niño de acuerdo con los nuevos estilos de vida, para crecer de manera saludable, los niños menores de cinco años deben pasar menos tiempo mirando pantallas o estar sentados en carritos, dormir mejor y tener más tiempo para jugar activamente para un desarrollo físico e intelectual óptimo; es importante aplicar estas recomendaciones que indica la organización mundial de la salud en los niños menores para favorecer a su salud a lo largo de toda la vida (Soto, 2018).

La problemática evidenciada en la institución educativa N° 1629 Huanchaco-Trujillo se evidencia en los estudiantes de 3 años al no realizar actividades como juegos de seriaciones con elementos de su entorno, señalando partes de su cuerpo sin equivocarse y demostrando cooperación al realizar las actividades en grupo. Es evidente la inconsciencia de parte de los docentes sobre la importancia que tiene el desarrollo en los niños de 3 años de educación inicial, en efecto esto produce en los niños que no desarrollen sus habilidades intelectuales, motoras y sociales en su aprendizaje para la vida.

En tal sentido, se planteó el siguiente enunciado, ¿Cuál es el nivel de juegos didácticos de la Institución Educativa N° 1629 Huanchaco-Trujillo 2020? Y como problemas específicos: ¿Cuál es el nivel de juegos didácticos teniendo en cuenta la dimensión planificación en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco -Trujillo 2020? ¿Cuál es el nivel de juegos didácticos considerando la dimensión ejecución en

los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco - Trujillo 2020? ¿Cuál es el nivel de juegos didácticos a partir de la dimensión evaluación en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco-Trujillo 2020?

En tal sentido se formuló como objetivo general: Determinar la importancia de los juegos didácticos en los estudiantes de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco - Trujillo 2020. Como objetivos específicos: Diagnosticar el nivel de juegos didácticos teniendo en cuenta la dimensión planificación en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco -Trujillo 2020; Identificar el nivel de juegos didácticos considerando la dimensión ejecución en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco - Trujillo 2020 y Determinar el nivel de juegos didácticos a partir de la dimensión evaluación en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco-Trujillo 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.

La investigación se desarrolló en una población de 78 niños de 3, 4 y 5 años y una muestra conformada por 29 niños de 3 años; el tipo de investigación es cuantitativo, el nivel de investigación descriptivo y diseño no experimental, la técnica fue la observación y el instrumento lista de cotejo validada por tres expertos. Al realizar el

trabajo de investigación se obtuvo que el 100% (29) estudiantes, el 31 % (9) están en inicio; un 48% (14) están en proceso y el 21% (6) alcanzó un nivel de logro previsto, con respecto a la variable juegos didácticos, al evaluar a los estudiantes se obtuvo como resultado que el 31% (9) estudiantes obtuvieron una calificación “C” en (inicio),48% (14) estudiantes alcanzaron una calificación “B” (en proceso) y el 21% (6) logró obtener la calificación “A” que significa (logro previsto). Se advierte que el 21% de los niños y niñas alcanzó una calificación “A” logro previsto siendo un porcentaje bajo con respecto a la muestra, entendiéndose que de cada 10 niños y niñas solo 2 de ellos obtiene una calificación sobresaliente, por lo que se recomienda poner a disposición de los maestros técnicas y materiales de uso didáctico para elevar el nivel de aprendizaje, teniendo en consideración que los juegos didácticos cumplen una función vital como actividad exclusiva en el desarrollo óptimo en los primeros años de vida.

El trabajo de investigación estuvo estructurado de la siguiente manera:

Capítulo I: Introducción, que contiene un resumen del informe, el planteamiento del problema de estudio, los objetivos de la investigación considerando las dimensiones y por último se presenta la justificación del estudio.

Capítulo II: Revisión de literatura, donde se consignan los trabajos previos a esta investigación y las bases teóricas en las que se sustenta el estudio.

Capítulo III: Hipótesis, debido a que la investigación es descriptiva no requiere de hipótesis por lo que omitimos plantearla.

Capítulo IV: Metodología, en la que se describe el tipo, el nivel y el diseño de investigación, se identifica la población y se extrae la muestra, se señalan la técnica y

el instrumento de investigación, así como el plan de análisis de datos y finalmente los principios éticos del estudio.

Capítulo V: Resultados, en la que se exponen, analizan e interpretan los datos obtenidos, se elaboran tablas y gráficos de barras, luego se discuten los resultados.

Capítulo VI: Conclusiones, estas se redactaron tomando en cuenta el objetivo general y específicos.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes.

2.1.1. Internacional

Arias (2017) en su investigación los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa el jardín de Ibagué-Colombia 2017, la presente investigación, tuvo como objetivo principal, determinar de qué manera los juegos didácticos influyen en el pensamiento lógico matemático, la muestra son 60 estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué, con metodología de investigación aplicada y su nivel es explicativo, diseño es experimental, utilizando un instrumento de observación, utilizando la prueba estadística U de Mann – Whitney, en promedio, el 93,3% (28) estudiantes del grupo experimental, fueron capaces de realizar alguna actividad de clasificación, en este mismo grupo, el 6,7% (2) algunas veces realizaron actividades de clasificación. Con relación al grupo control, se puede decir que, en promedio, el 6,7% (2) de los estudiantes siempre realizaron actividades de clasificación, el 16,7% (5), algunas veces realizaron actividades de este tipo y el 76,7% (23) nunca hicieron las actividades de clasificación. Se concluye que efectivamente los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Quiroz, (2017), realizó la tesis titulada proponer 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 Ecuador, año 2017. El objetivo principal de la investigación fue proponer juegos como táctica para fomentar la socialización, en los niños de 2 y 3 años. La metodología

empleada estuvo fundamentada en un enfoque cualitativo, nivel exploratorio-descriptivo, técnicas e instrumentos que aplicaron fueron las entrevistas, encuestas y guía de observación, con una muestra de 31 estudiantes, el 100 % (31) estudiantes con un resultado de 33 % (10) logro previsto A, el 41% (13) en proceso y 26 % (8) en inicio C, en conclusión es importante destacar 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.

García (2018) en su tesis para optar el grado de magíster en educación estrategias didácticas en la matemática en los niños de 4 años Bucaramanga -Colombia 2018, tiene como objetivo general fue analizar los cambios en las estrategias en los niños de 4 años de la institución privada Bucaramanga Colombia, la metodología tuvo como diseño metodológico cualitativo el tipo de estudio de esta investigación fue descriptivo, la población fue de 60 estudiantes y su muestra 25 estudiantes de 4 años ,la técnica de recojo información utilizada fue la observación y el instrumento lista de cotejo, como resultado se observó que el 4% (1) se encuentra en inicio, el 12% (3) en proceso, el 76% (19) en logro previsto y el 8% en logro destacado. La aplicación de estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes. Se concluye que la estrategia didáctica, radica en los docentes y se reconoce que los principales personajes para instaurar cambios en las estrategias didácticas fomentando que el estudiante sea capaz de lograr un aprendizaje significativo, autónomo, reflexivo.

2.1.2. Nacional

Cotrina (2021) en su investigación titulada el juego didáctico en niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N.º 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019. Tuvo como objetivo general describir cómo realizan el juego didáctico los niños de 3 y 4, metodología que se utilizó en la investigación fue de nivel descriptivo y de tipo básico cuantitativo, con un diseño fue pre- experimental de corte transversal. La población 31 niños con una muestra de 19 niños del nivel inicial de 3 y 4 años. La técnica e instrumento utilizados para la recolección de datos fue la observación y la lista de cotejo, los resultados obtenidos de que un 47.4% (9) si realiza el juego didáctico con una calificación A logro previsto, Sin embargo un 52.2% (10) en proceso B requiere de atención debido a que mayor parte de los estudiantes no realizan el juego didáctico, se concluyó: que los estudiantes no realizan el juego didáctico adecuadamente y siguen secuencias hacia el objetivo enseñanza aprendizaje y esto se ve reflejado en los juegos de construcción donde se aprecia que los estudiantes no se desenvuelven de manera afectiva y efectiva, ya que no ayudan a lograr el desarrollo pertinente de los juegos didácticos esto se puede evidenciar en los resultados.

Huamán (2018), con su investigación titulada juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E N.º 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa Piura. Tuvo como objetivo general determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa a través del equilibrio, movimiento, lateralidad, esquema corporal, y coordinación en niños de 4 años del nivel inicial. La metodología que se utilizó fue cuantitativa, explicativa, aplicada con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test a un solo grupo. La muestra de 17 estudiantes del nivel inicial, la técnica que se utilizó para medir el nivel de motricidad gruesa fue la

guía de observación. Los resultados obtenidos fueron que 82.40% (14) si lograron un nivel satisfactorio mientras que el 5.90% (2) en proceso y 11.70% (2) en inicio. Se concluyó que el juego didáctico tiene efectos significativos sobre el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II – Piura. Así lo demostró al comparar los resultados de la evaluación del pre test y la evaluación de pos test y la comprobación de las respectivas hipótesis.

Gonzáles (2020) investigación titulada juegos didácticos para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Madre Teresa de Calcuta” Chiclayo, tuvo como objetivo general determinar que los juegos didácticos mejoran la socialización en los niños de 5 años de la I.E Madre Teresa de Calcuta Urbanización Ingenieros – Chiclayo – 2019. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, descriptiva y un diseño pre experimental, utilizó como técnica la observación y como instrumento, la guía de observación y listas de cotejo. La población estuvo constituida por 40 niños de 3, 4 y 5 años de edad y la muestra por 19 niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa “Madre Teresa de Calcuta”. Los resultados obtenidos fueron que el 84% (16) en un nivel de logro destacado, el 11% (2) logro esperado, el 5% (1) en inicio. Se concluyó que Los juegos didácticos, resultará beneficioso para mejorar la socialización en el nivel inicial, porque ayuda al niño a desarrollar sus competencias del área de personal social, adquiriendo mayores habilidades sociales y fomentando incluso el entusiasmo al sentirse motivado con las sesiones didácticas.

2.1.3. Local

Villarruel (2018) en su investigación taller de juegos didácticos para el área de matemática en la Institución Educativa Despertar - Trujillo - 2017, tuvo como objetivo

general describir los talleres de juegos didácticos en el área de matemáticas en los niños de 4 años Institución Educativa Despertar Trujillo 2017. La metodología de investigación utilizada fue cuantitativa de nivel descriptivo no experimental, de un diseño descriptivo simple, para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y el instrumento de evaluación la lista de cotejo, la población fue de 75 estudiantes de ambos sexos 4 años y muestra de 20 niños de la misma edad. Los resultados obtenidos fueron que el 32% (6) de los niños tienen un nivel de aprendizaje en el área de la matemática previsto, es decir A; un 58% (12) de los niños tienen un nivel de aprendizaje en el área de la matemática en proceso, es decir B Y un 10% (2) de los niños tienen un nivel de aprendizaje en el área de la matemática C, es decir en inicio. Se concluyó que los resultados de la aplicación del (Pre test) a los niños y niñas de la muestra demostraron que no han logrado desarrollar las capacidades ni competencias básicas del área de matemática lo cual se debe a la falta de aplicación de los talleres didácticos. Se determina que la mejor estrategia para la enseñanza del área de matemática es a través de la influencia de los juegos didácticos mejorando nivel aprendizaje en los niños de 4 años de la Institución Educativa Despertar Trujillo 2018.

Díaz (2019) en su investigación taller de juegos didácticos a los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes - California - Virú 2017, tuvo objetivo general determinar la importancia de los juegos didácticos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2017. La metodología de investigación utilizada fue de tipo experimental, el nivel de investigación es explicativo y el nivel de investigación es pre experimental. El estudio contó con una población total de 107 estudiantes y una muestra de 19 estudiantes. Los resultados obtenidos fueron que el 0% (0) tienen un nivel de aprendizaje C (En inicio);

el 26% (5) obtuvieron B (en proceso) y un 74% (14) obtuvieron A (Logro previsto). Se concluyó que la aplicación de un taller de juegos didácticos, mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemáticas de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicios Brillantes - California – Virú – 2017

Llanos (2019) La presente investigación titulada programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años del nivel inicial en la Institución Educativa Mariano Melgar La Esperanza 2018, esta investigación tuvo como objetivo general determinar si la aplicación del programa de juegos didácticos mejora el aprendizaje en el área de matemática, con una población de 50 niños y una muestra de 20 niños, tipo de investigación cuantitativa éste diseño de estudio cuasi experimental se aplica el pre test y post test al grupo experimental, instrumento de evaluación ficha de evaluación como técnica la observación y la encuesta, en el arrojó lo siguiente de pre test y Pos- Test, los resultados que obtuvieron son que el 90%(18) tiene como logro previsto A; esto da a entender que los niños lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras que el 0 % (0) de los niños tienen como logro C, es decir, en inicio y el 10 (2)% obtuvo B en proceso. Concluyendo que el programa favoreció a 18 estudiantes mejoraron su aprendizaje utilizando juegos innovadores, 2 de los niños están en proceso de aprendizaje, y ningún niño obtuvo calificación C 0%.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos didácticos

A continuación, se presenta el fundamento teórico seleccionado para esta investigación, Motta (2004) pone de manifiesto su apreciación de los juegos didácticos, indicando que son un procedimiento pedagógico en sí mismo, el juego

viene nutrido de un sinnúmero de situaciones y experiencias provechosas para el estudiante, estas interacciones lúdicas no solo traen satisfacción momentánea al estudiante, sino que lo deja nutrido de experiencias vividas y por ende aprendizajes significativos para la vida.

Schiller (2002) 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)

Benedito (2000) aborda este tema dando un realce especial al juego didáctico, por lo que recomienda al profesorado, en particular a los profesores de inicial y primaria a hacer uso del juego como método de enseñanza y facilitar la puesta en práctica de diversas actividades lúdicas con propósitos educativos, así el niño se sentirá motivado porque ir a la escuela significa ir a aprender jugando. Como vemos, para Benedito aprender jugando es quitarle presión al estudiante e introducirlo en el logro de aprendizajes de manera divertida, con esto los estudiantes se sentirán motivados y dispuestos a realizar las actividades poniendo el empeño necesario.

2.2.1.1. Importancia del juego en nivel inicial

Respecto a la importancia del juego en la etapa pre escolar, Oppenheim (2000) revela que dentro del juego se suscitan innumerables situaciones provechosas para el estudiante, la propia dinámica desarrolla la espontaneidad, el espíritu alegre que es su connotación primordial, el anhelo de creación que abre la mente y el pensamiento, la

actitud ingenua y reflexiva, todo ello permite tomar acciones concretas que repercuten en la adquisición de contenidos y aprendizajes significativos.

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)

Por otra parte, Gilbert (2005) enfoca la importancia del juego asociándolo con el entorno, de esta manera enfatiza que es el vehículo ideal para optimizar el aprendizaje, durante el juego y en el juego, el estudiante va explorando el ambiente que tiene alrededor, así mismo que se va conociendo y también a los demás. La representación del ambiente que le rodea, permite al niño situarse en la realidad y a partir de allí dar paso a la idealización, contribuyendo de esta manera en la creatividad y el desarrollo de la originalidad.

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)

“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)

2.2.1.2. El juego como estrategia didáctica.

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)

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)

2.2.1.3. Elementos del juego didáctico

El juego de por si tiene elementos que le dan forma, por ello “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).

2.2.1.4. Juegos didácticos infantiles.

Los juegos didácticos de manera particular son empleados por el docente en la etapa infantil con miras al logro de aprendizajes, como lo indica Ferreiro (2011) cuando afirma que el mundo del niño es jugar, no concibe la vida sin el juego, es la esencia de su actividad cotidiana, ello le proporciona los mejores momentos de felicidad, por ende es el momento propicio por excelencia para que a través de juego impartirle los conocimientos escolares que lo llevaran a potenciar sus capacidades propias de su edad. Según lo afirmado por el autor, el juego le ayuda al niño estar más preparado para afrontar las diferentes situaciones cotidianas de la vida, en la medida que tenga más tiempo de interacción con el juego, más provechosa será su actuación en los ambientes en las que tenga que participar, como por ejemplo en el campo educativo, donde su participación es necesaria para adquirir aprendizajes.

Referente al mismo tema, Oppenheim (2000) indica que el juego en la etapa pre escolar es la mejor evidencia del aprendizaje espontáneo y de cómo este contribuye a consolidar los aprendizajes previos y adquirir dominios de los nuevos.

Los juegos le ayudan al niño a explorar dentro de sí mismo y recordar una serie de pasajes y vivencias que forman parte de su repertorio de situaciones vividas y que se pueden convertir en experiencias de aprendizaje, estas constituyen los conocimientos previos que a su vez son reforzadas con las nuevas experiencias a través del juego, por ende, el juego consolida los conocimientos anteriores y abre paso a nuevos aprendizajes impregnados de lúdica. Además de esto el juego abre paso a lo nuevo, a lo desconocido, crea en el niño expectativa que a su vez se convierte en interés por

aprender, siendo el momento idóneo para intervenir y presentar los contenidos curriculares sin dejar de lado el ambiente lúdico que es facilitador de aprendizajes.

2.2.1.5. 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)

2.3. Variable

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

III. HIPÓTESIS

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

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

4.1.1. Tipo de estudio

El tipo de investigación es cuantitativo, puesto que se recogieron y analizaran 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”.

4.1.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación es descriptivo porque se orientará a describir los juegos didácticos 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”.

4.1.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación es no experimental, debido a que el investigador no manipula ninguna variable y sólo describe los hechos en su propia naturaleza; es decir, sin la intervención en lo absoluto para alterar alguna variable de estudio. También es de corte transversal debido a que se 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

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

Marroquín (2012) define como “un conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación. Entonces, una población es el conjunto de todas las cosas que concuerdan con una serie determinada de especificaciones”. (p.43)

4.2.2. 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.

La población del presente estudio estuvo formada por 78 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco-Trujillo 2020.

Tabla 1:

Distribución de la población de la I.E. N° 1629 Huanchaco-Trujillo 2020

Nivel	Edad	Niños	Niñas	Total
	3 años	12	17	29
Inicial	4 años	10	15	25
	5 años	11	13	24
Total		33	45	78

Fuente: Nómina de matrícula 2020

4.2.3. Muestra

Palella y Martins (2008) definen la muestra como: “...una parte o el subconjunto de la población dentro de la cual deben poseer características reproducen de la manera más exacta posible” (p.93).

La muestra del presente estudio estuvo formada por 29 niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco-Trujillo 2020.

Tabla 2:

Muestra de estudio

Nivel	Edad	Niños	Niñas
Inicial	3 años	12	17
Total		29	

Fuente: Nómina de matrícula niños de 3 años 2020

4.2.4. Técnica de muestreo

Se tomó en cuenta el muestreo no probabilístico de tipo por conveniencia, según Galmés (2012) este tipo de muestra se caracteriza por el hecho de seleccionar los elementos no depende de la probabilidad, sino por las características consideradas apropiadas por el investigador, en este procedimiento no se usa fórmulas de probabilidad, si no va a depender de la decisión del investigador.

4.3. Definición y operacionalización de variable e indicadores

Cuadro 1

Matriz de definición y operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
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	La variable juegos didácticos fue descompuesto en tres dimensiones que miden la planificación, ejecución y evaluación mediante las puntuaciones en una guía de observación de 12 ítems.	Planificación	Expresa sus intenciones del día y se organiza en el desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> - Participa voluntariamente en la identificación del tema a tratar - Demuestra iniciativa al participar con sus compañeros en la estrategia planificada mediante el zoom - Expresa sus emociones al realizar la estrategia planificada, a través del zoom - Participa con dinamismo en la estrategia, mediante el zoom 	Ordinal
			Ejecución	Juega libremente con sus compañeros compartiendo materiales.	<ul style="list-style-type: none"> - Trabaja con facilidad en trabajo al desarrollar - Demuestra seguridad al momento de desarrollar la actividad a través del zoom. - Utiliza adecuadamente los materiales de manera creativa, mediante el zoom - Respeta a sus compañeros en el desarrollo de la actividad 	
			Evaluación	Valora y expresa sus ideas, sentimientos vividos durante el juego	<ul style="list-style-type: none"> - Responde a las preguntas realizadas al culminar la actividad de manera coherente - Demuestra comprensión al culminar la estrategia utilizada mediante el juego a través del zoom - Comprende el propósito de la clase virtual - Desarrolla adecuadamente las fichas de trabajo virtual 	

Tabla 3:

Baremo del logro de capacidades

Escala de medición de juegos didácticos			
Juegos didácticos	Logro previsto (A) 28-36	En proceso (B) 20-27	En inicio (C) 12-19
D1. Planificación	Logro previsto (A) 10-12	En proceso (B) 7-9	En inicio (C) 4-6
D2. Ejecución	Logro previsto (A) 10-12	En proceso (B) 7-9	En inicio (C) 4-6
D3. Evaluación	Logro previsto (A) 10-12	En proceso (B) 7-9	En inicio (C) 4-6

Fuente: Elaboración propia

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica de recolección de datos

La observación: 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 (Barberá, 1999).

Considerado como el acto de observar para recoger y explicar las diferentes conductas y actitudes de los estudiantes, en este caso se realizaron 6 observaciones en diferentes sesiones, que me permitió obtener información sobre el uso de juego didácticos en niños de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco – Trujillo 2020.

4.4.2. Instrumento de recolección de datos

Guía de observación: “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” (Grados, 2005).

El instrumento denominado guía de observación de juegos didácticos consta de 12 ítems, divididos en tres dimensiones que valoran la planificación, ejecución y evaluación. 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.

4.4.2.1. Validez del instrumento

Hernández, Fernández y Baptista (2010) indica que la validez intenta determinar en qué medida un instrumento mide un evento en términos de la manera como este se conceptualiza y en relación con la teoría que sustenta la investigación.... Un instrumento tiene validez de constructo cuando sus ítems están en correspondencia con sus sinergias o los indicios que se derivan del concepto del evento que se pretende medir.

La guía de observación de juegos didácticos consta de 12 ítems, los 4 primeros fueron orientados a evaluar el desempeño en la dimensión planificación, los 4 siguientes evalúan la dimensión ejecución y los 4 restantes permitieron valorar la dimensión evaluación. Dicho instrumento fue sometido a juicio de tres expertos: Mg. Jeanette Arrollo Alfaro, Lic. Ana Medali Garrido Gutiérrez y Lic. Estefany Lizeth Romero Hernández, quienes consideraron al instrumento como BUENO para evaluar los juegos didácticos de los niños que fueron considerados como muestra de estudio.

4.4.2.2. Confiabilidad del instrumento

Hernández, Fernández y Baptista (2010) indican que “La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (p. 200). Se puede entender que la confiabilidad de nuestro instrumento es la correcta, porque fue sometida a la validación de expertos.

Para hallar la confiabilidad del instrumento elaborado para la variable juegos didácticos 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
,868	12

De acuerdo al estadígrafo Alfa de Cronbach el resultado es 0,868; lo que significa que el instrumento aplicado a la muestra de estudio tiene un nivel significativo de fiabilidad en la variable juegos didácticos.

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 guía de observación a 13 niños de tres años que conforman la muestra de estudio, esto permitió diagnosticar y determinar los juegos didácticos.

La aplicación de los instrumentos se hizo de manera virtual por razón que no hubo clases presenciales debido a la pandemia Covid 19; para ello se coordinó previamente con la docente de aula para contar con su apoyo en la valoración de los

ítems de acuerdo al nivel que le corresponde a cada estudiante, de tal manera que con sus respuestas obtuvimos los datos de la investigación.

Seguidamente, se procedió a interpretar con el respectivo análisis estadístico implementado en el programa Excel 2013 y SPSS V. 25, 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. Finalmente, los datos fueron distribuidos de acuerdo a la escala de calificación del Ministerio de Educación.

4.5.1. Procedimiento

Describir la selección de la población

Desde el primer ciclo vengo realizando mis prácticas en la institución N° 1629 El Milagro, con la Miss Edith Rosas Zavaleta en el aula verde, en el año 2020 se inició el taller de investigación I siendo parte del curso seleccionar una población determinada para estudio de la variable que previamente cada una de las estudiantes del V ciclo de educación inicial elegimos para elaborar el proyecto de investigación acorde a nuestra carrera motivo por el cual creí conveniente tomar como población a los niños de 3 años de la institución educativa antes mencionada, y posteriormente seleccionar la muestra.

Describir la validación del instrumento de recolección de datos

La muestra lo conformaron 29 estudiantes de tres años de la I.E. N° 1629 El Milagro Huanchaco Trujillo, con la variable en estudio Juegos didácticos, con la docente a cargo del aula verde Edith Rosas Zavaleta.

La primera experta fue la docente Estefany Lizeth Romero Hernández, egresada con el grado de licenciada en educación inicial, quien me hizo algunas observaciones y me brindó algunas sugerencias de usar algunos verbos en los ítems.

La segunda experta la docente Jeannette Arroyo Vásquez con el grado de Mg. Y directora de la institución antes mencionada, donde está localizada la población y la muestra, quien con su amplia experiencia en el campo de maestra me orientó respecto a la elaboración del instrumento para luego poner su rúbrica indicando la validación del documento.

La tercera experta la licenciada Medaly Garrido Gutiérrez quien tiene una amplia experiencia por su trayectoria laboral al servicio de la educación inicial en el sector público validó mi instrumento colocando su sello y firma indicando que el instrumento cumple los criterios para ser aplicado en los infantes.

Describir la gestión ante el director y el docente de aula, permiso para aplicar el proyecto de investigación

siendo requisito indispensable contar con el permiso de la directora de la institución 1629 El Milagro Huanchaco-Trujillo, para llevar a cabo el desarrollo del proyecto y por ende la aplicación del instrumento, previamente validado por los expertos en la materia procedí a elaborar los documentos correspondientes como la solicitud pidiendo el permiso, la misma que fue enviada al correo de la directora la cual me contestó al día siguiente el 14 de octubre 2020 a las hora 2.00 pm en la cual indica el permiso respectivo para la ejecución del proyecto por mi persona denominado “juegos didácticos”.

Describir la aplicación del instrumento para evaluar la variable

Debido al contexto que nos encontramos por la pandemia y la educación virtual, y déficit de internet por parte de los estudiantes solicite ayuda a la docente para la aplicación del instrumento en este caso fue una guía de observación que previamente a través de un enlace Drive había proporcionado a la docente y juntas aplicamos por

orden alfabético el instrumento utilizando la plataforma zoom para la previa evolución indicando la fecha y hora indicada (interactuando con los niños por medio del zoom iniciamos el tema seleccionado y la participación de los niños) y como técnica utilizo la observación directa por medio.

Describir el procedimiento de la información cuidando proteger la identidad de los estudiantes participantes en el estudio.

La muestra estuvo conformada por 12 niños y 17 niñas, de los 12 niños 6 se encuentran nivel logro previsto es decir participan voluntariamente del tema.

14 están en proceso, los niños tienen dificultades para realizar las actividades propuestas en los ítems.

9 niños se encuentran en inicio, este grupo de niños no logro desarrollar las actividades propuestas.

En el grupo de las niñas 8 de las niñas logro el nivel logro previsto es decir realiza las actividades correctamente.

6 niñas se encuentran en proceso, las niñas tienen dificultades para realizar las actividades que indica en el ítem.

15 niñas se encuentran en inicio, este grupo de niñas no logro desarrollar las actividades propuestas.

El procesamiento de los datos se realizó a través del programa Excel 2013

4.6. Matriz de consistencia

Cuadro 2

Matriz de consistencia de la investigación

Título	Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Juegos didácticos en niños de 3 años en la I.E. N° 1629 El Milagro Huanchaco-Trujillo 2020.</p>	<p>Problema general: ¿Cuál es nivel de juegos didácticos de la Institución Educativa N° 1629 Huanchaco-Trujillo 2020?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuál es el nivel de juegos didácticos teniendo en cuenta la dimensión planificación en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco -Trujillo 2020?</p> <p>¿Cuál es el nivel de juegos didácticos considerando la dimensión ejecución en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco - Trujillo 2020?</p> <p>¿Cuál es el nivel de juegos didácticos a partir de la dimensión evaluación en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco-Trujillo 2020?</p>	<p>Objetivo General: Determinar la importancia de los juegos didácticos en los estudiantes de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco -Trujillo 2020.</p> <p>Objetivos específicos: Diagnosticar el nivel de juegos didácticos teniendo en cuenta la dimensión planificación en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco -Trujillo 2020.</p> <p>Identificar el nivel de juegos didácticos considerando la dimensión ejecución en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco - Trujillo 2020.</p> <p>Determinar el nivel de juegos didácticos a partir de la dimensión evaluación en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco-Trujillo 2020.</p>	<p>La investigación no cuenta con hipótesis por ser de tipo descriptivo. Según Hernández, et al (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.</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Descriptivo</p> <p>Diseño: No experimental</p> <p>Población: 78 niños de 3, 4 y 5 años.</p> <p>Muestra: 29 niños de 3 años.</p> <p>Variable: Juegos didácticos</p> <p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: Guía de observación</p> <p>Principio ético: Libre participación y derecho a estar informado</p>

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.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Determinar la importancia de los juegos didácticos en los estudiantes de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco -Trujillo 2020.

Tabla 4

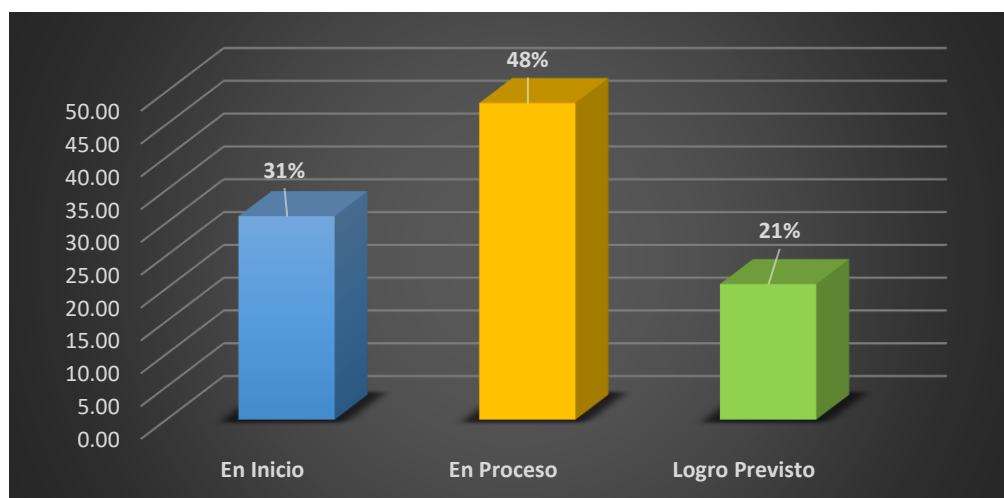
Nivel de juegos didácticos en los estudiantes de 3 años

Escala de calificación	fi	%
En inicio	9	31
En proceso	14	48
Logro previsto	6	21
Total	29	100

Fuente: Guía de observación de juegos didácticos

Figura 1

Nivel de juegos didácticos en los estudiantes de 3 años



Fuente: Tabla 4

En la tabla 4 y figura 1 se observó que del total de la muestra el 31% (9) están en inicio; un 48% (14) están en proceso y 21% (6) alcanzó un el nivel de logro previsto con respecto a la variable juegos didácticos. Esto indica que los juegos didácticos ayudan a los estudiantes al logro de capacidades, por lo que se debe incidir en su aplicación.

5.1.2. Diagnosticar el nivel de juegos didácticos teniendo en cuenta la dimensión planificación en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco -Trujillo 2020.

Tabla 5

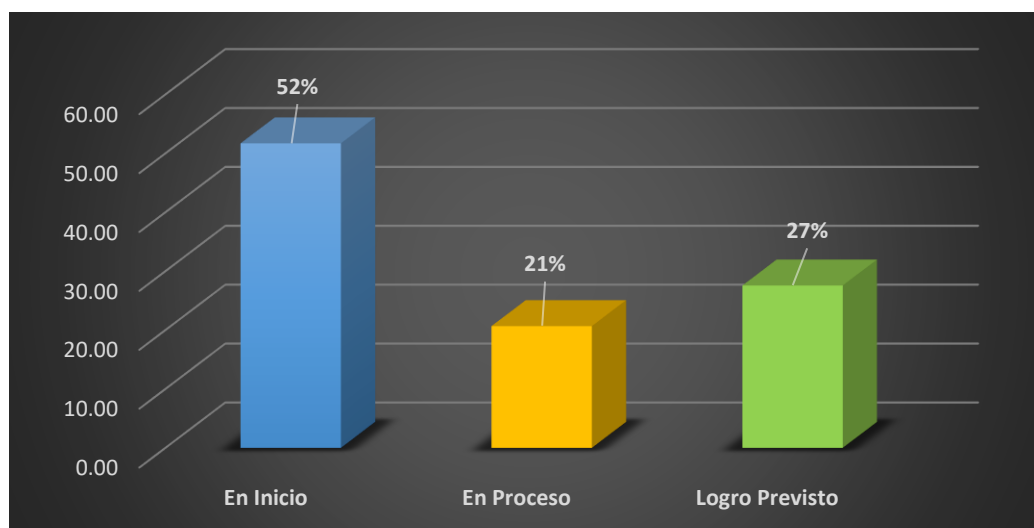
Nivel de juegos didácticos en la dimensión planificación

Escala de calificación	fi	%
En inicio	15	52
En proceso	6	21
Logro previsto	8	27
Total	29	100

Fuente: Guía de observación de juegos didácticos

Figura 2

Nivel de juegos didácticos en la dimensión planificación



Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 y figura 2 se observó que el 52% se refiere a 15 niños obtuvieron una calificación C que significa en inicio; el 21% (6) con calificación B se encuentran en proceso y el 27 % (8) llegaron a alcanzar la calificación de A; lo descrito indica que los estudiantes tienen dificultades a la hora de planificar su juego, por lo que requieren poner énfasis en este aspecto.

5.1.3. Identificar el nivel de juegos didácticos considerando la dimensión ejecución en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco - Trujillo 2020.

Tabla 6

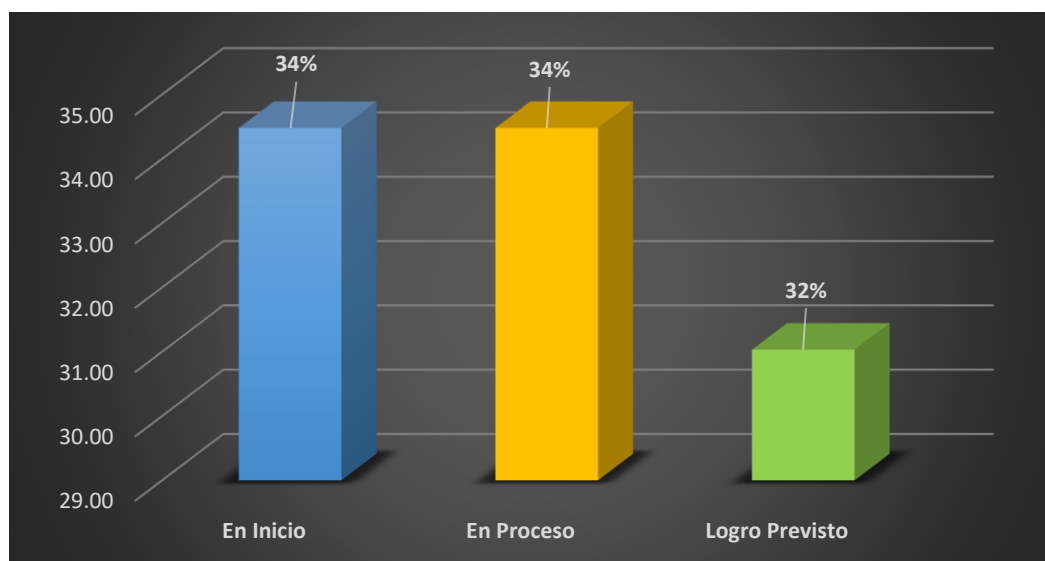
Nivel de juegos didácticos en la dimensión ejecución

Escala de calificación	fi	%
En inicio	10	34
En proceso	10	34
Logro previsto	9	32
Total	29	100

Fuente: Guía de observación de juegos didácticos

Figura 3

Nivel de juegos didácticos en la dimensión ejecución



Fuente: Tabla 6

Los resultados obtenidos en la tabla 6 y figura 3 se puede observar el 34% (10) niños obtuvieron una calificación de C, así mismo también 34% (10) niños logro alcanzar una calificación B y el 32 % calificación de A con (9) niños. Esto quiere decir que los estudiantes ejecutan bien los juegos, lo que les resulta de sumo provecho en su interacción cotidiana.

5.1.4. Determinar el nivel de juegos didácticos a partir de la dimensión evaluación en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 Huanchaco-Trujillo 2020.

Tabla 7

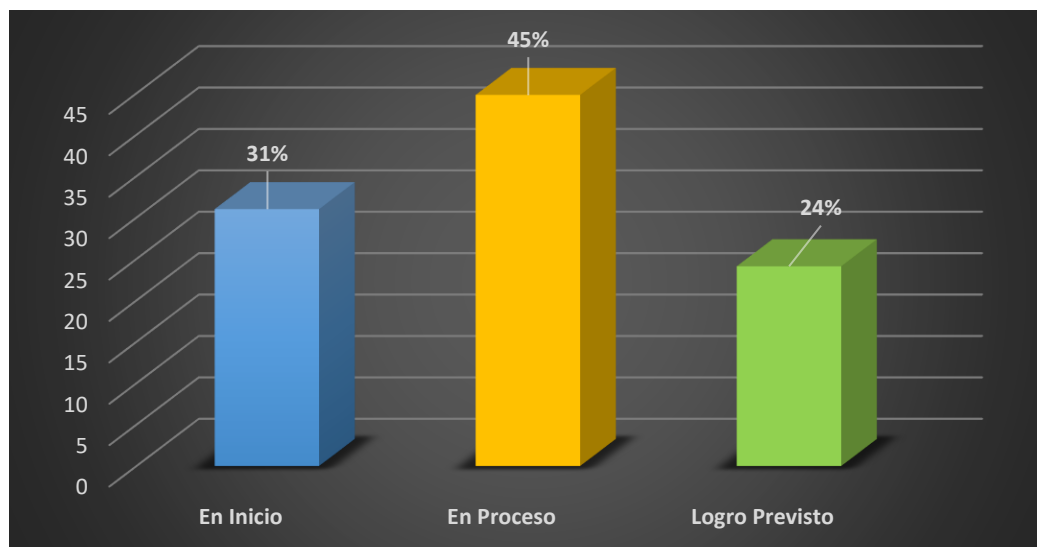
Nivel de juegos didácticos en la dimensión evaluación

Escala de calificación	hi	%
En inicio	9	31
En proceso	13	45
Logro previsto	7	24
Total	29	100

Fuente: Guía de observación de juegos didácticos

Figura 4

Nivel de juegos didácticos en la dimensión evaluación



Fuente: Tabla 7

Los resultados obtenidos de la tabla 7 y figura 4 indican que el 31% (9) niños tienen una calificación C en inicio, un 45% (13) niños con calificación B en proceso y el 24% (7) niños están con calificación A logro previsto. Lo que significa que después del juego no realizan una evaluación pertinente que les ayude a hacer mejoras en el logro de aprendizajes.

5.2. Análisis de resultados.

En relación al objetivo general:

La educación inicial se imparte en la etapa básica de la vida del niño. Por tanto, es importante comprender algunas de las características de su aprendizaje en esta etapa para poder obtener información, en la presente investigación como Objetivo General “Describir el nivel de aprendizaje en uso de los juegos didácticos en los niños y niñas de 3 años de la I.E N° 1629 Huanchaco – Trujillo – Perú - 2020” teniendo como resultado que el 69% de los niños y niñas tienen una escala de calificación en Proceso (B) y Logro Previsto (A), y el 31% está en una etapa de Inicio, por lo que representa que de cada 10 niños, 3 de ellos se encuentra iniciando su proceso de aprendizaje. Representando un tercio de la población, también se advierte que al emplear juegos didácticos en el proceso de aprendizaje los niños responden favorablemente, al conjunto de actividades que promueven el fortalecimiento de los valores como el respeto, tolerancia en grupo y también intergrupales, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo claro está unos sobresalen más que otros, fomentando el compañerismo, lo que conlleva a facilitar el esfuerzo para interiorizar los aprendizajes de manera significativa.

En la escala de calificación B al ser comparado con Gonzales (2020) en su investigación titulada juegos didácticos para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Madre Teresa de Calcuta” Chiclayo, tuvo como objetivo general determinar que los juegos didácticos mejora la socialización en los niños de 5 años de la I.E Madre Teresa de Calcuta “Urbanización Ingenieros – Chiclayo – 2019, los resultados obtenidos 11% 2 niños obtuvieron logro esperado B,84% (16) alcanzaron un nivel logro destacado A,5% (1) en inicio C, por eso

manifestamos que ambas investigaciones coinciden en los resultados que alcanzaron los niños y niñas demostraron que el uso de los juegos didácticos están en proceso por lo que decimos que es importante describir las actividades que ayuden a mejorar el nivel de los juegos didácticos para el avance óptimo de los estudiantes, adquiriendo mayores habilidades sociales y fomentando incluso el entusiasmo al sentirse motivado con las sesiones didácticas.

De la misma manera Motta (2004) pone de manifiesto su apreciación de los juegos didácticos, indicando que el juego viene nutrido de un sinnúmero de situaciones y experiencias provechosas para el estudiante, estas interacciones lúdicas no solo traen satisfacción momentánea al estudiante, sino que lo deja nutrido de experiencias vividas y por ende aprendizajes significativos para la vida.

Respecto al primer objetivo específico

Como primer objetivo específico es “Diagnosticar el nivel de juegos didácticos en la dimensión planificación en el aprendizaje en los niños y niñas de 3 años de la I.E 1629 Huanchaco– Trujillo – Perú - 2020”. El 52% de los niños y niñas obtuvieron una escala de medición de Inicio, presentando dificultades al ordenar los objetos por forma y tamaño, así mismo al pedirle que realice seriaciones con elementos de su entorno; el 21% de los niños y niñas obtuvo una calificación En Proceso y el 27% Logro Previsto, obteniendo un acumulado de 48% de niños y niñas que si utilizan diversos objetos para jugar usando su imaginación, también logran desplazarse sobre su espacio determinado para el juego simulando un momento de su vida. Al contrastar con la investigación de Villarruel (2018) en su de investigación “Taller de juegos didácticos para el área de matemática en la institución educativa Despertar - Trujillo - 2017”, tuvo como objetivo general describir los talleres de juegos didácticos en el área de

matemáticas en los niños de 4 años institución privada Despertar Trujillo 2017, se observó que en la dimensión juegos intelectuales que acapara el área de lógico matemático se muestra una similitud en cuanto a los resultados obtenidos fueron que el 32% (6) de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en el área de la Matemática previsto, es decir A; un 58% (12) de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la Matemática en proceso, es decir B y un 10% (2) de los niños tienen un nivel de Aprendizaje en la área de la matemática C, es decir en inicio. Se afirma entonces que ambas investigaciones coinciden en los porcentajes sobre el nivel inicio donde aún falta desarrollar capacidades y competencias básicas en cual se debe aplicar en los juegos didácticos.

Además de esto Emilio (2003) refuerza nuestro hallazgo cuando menciona que en la planificación el niño rompe el vacío de información preguntando a sus compañeros para completar una información o resolver un problema; por ejemplo, en los juegos de roles, 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.

Respecto al segundo objetivo específico

El segundo Objetivo específico planteado “Identificar el nivel de juegos didácticos en la dimensión ejecución en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 1629 del distrito Huanchaco – Trujillo 2020”. El 34% de los niños y niñas obtuvo una escala de calificación Inició, en Proceso también 34%, por último, el 32% Logro Previsto A, con respecto a la calificación Inicio se puede decir que los niños y niñas tienen dificultad, así como mover el cuerpo según el modelo de la maestra, señalar partes de su cuerpo sin equivocarse, poner en práctica diversas formas de coordinación motriz y expresarse

mediante movimientos de su cuerpo. Contrastando con Huamán (2018) en investigación determinar de qué manera la aplicación de los juegos didácticos mejora la motricidad gruesa a través del equilibrio, movimiento, lateralidad, esquema corporal y coordinación en niños de 4 años, se ha podido analizar en cuanto a la motricidad es el porcentaje bajo de los resultados que 82.40% (14) si lograron un nivel satisfactorio mientras que el 5.90% (2) en proceso y 11.70% (2) en inicio. Se concluyó que el juego didáctico tiene efectos significativos sobre el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años, ambas investigaciones muestran que aún falta ponerle más énfasis en cuanto a movimientos motrices para desarrollar dichas habilidades como señala partes de su cuerpo sin equivocarse y expresiones mediante su cuerpo.

Lo hallado también es respaldado por Benedito (2000) cuando aborda este tema dando un realce especial al juego didáctico, el niño se sentirá motivado porque ir a la escuela significa ir a aprender jugando. Para Benedito aprender jugando es quitarle presión al estudiante e introducirlo en el logro de aprendizajes de manera divertida, con esto los estudiantes se sentirán motivados y dispuestos a realizar las actividades poniendo el empeño necesario.

Respecto al tercer objetivo específico

El tercer objetivo específico “Determinar el nivel de juegos didácticos en la dimensión evaluación en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 1629 del distrito Huanchaco – Trujillo 2020”. El 31% de los niños y niñas obtuvo una escala de calificación en Inicio, el 45% en Proceso y 24% Logro Previsto, lo que significa que de cada 10 niños 3 de ellos presenta alguna dificultad al momento de comprender la finalidad del juego, la importancia de seguir las reglas del juego, cumplir las formas establecida durante el juego o demostrar cooperación al realizar las actividades en grupo. Contrastando con

la investigación de Quiroz (2017) Proponer 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 2017, con resultado el 100% (31) estudiantes con un resultado de 33% (10) logro previsto A, el 41% (13) en proceso y 26% (8) en inicio, ambas investigaciones coinciden el resultado de los estudiantes tiene calificaciones según la escala valorativa C es decir falta emplear como normas establecidas en juego, practicar mejorar el lado sociable para con los demás niños.

La teoría que respalda este hallazgo lo propone Oppenheim (2000) quien indica que el juego en la etapa pre escolar es la mejor evidencia del aprendizaje espontáneo de los niños, una evaluación permanente de los alcances y utilidad en la asimilación de contenidos permite corroborar a ciencia cierta su eficacia y de cómo este contribuye a consolidar los aprendizajes previos y adquirir dominios de los nuevos.

VI. CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones

1. Según lo planteado en el objetivo general se describió los juegos didácticos, donde de cada 10 niños, 3 de ellos se encuentra iniciando su proceso de aprendizaje, lo que representa un tercio de la muestra de estudio, además queda demostrado que emplear juegos didácticos en el proceso de aprendizaje promueven el fortalecimiento de valores como el respeto, tolerancia, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo y facilita interiorizar los aprendizajes de manera significativa.

2. En el primer objetivo específico se diagnosticó el nivel de juegos didácticos en la dimensión planificación donde la mitad de la muestra obtuvieron una escala de medición en inicio, presentando ciertas dificultades al tomar acuerdos, elegir un juego y como realizarlo, al proponer las reglas del juego; sin embargo, se evidenció un crecimiento y se vislumbra una mejora prometedora en la planificación del juego.

3. En el segundo objetivo específico se identificó el nivel de juegos didácticos en la dimensión ejecución, donde se puede decir que los niños y niñas ejecutaron su juego con una organización grupal limitada, interactuando con sus compañeros, defendiendo sus ideas y solicitando ayuda al manipular los diversos materiales educativos.

4. En el tercer objetivo específico se determinó el nivel de juegos didácticos en la dimensión evaluación, donde valoraron y explicaron lo realizado, confrontaron lo previsto en la planificación con lo realizado en la ejecución, esto permitió a los estudiantes hacerse más responsables de sus propias acciones en el uso de los materiales y su accionar con los demás.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Esta investigación pone a disposición de la docente de aula e institución educativa una lista de cotejo para evaluar los 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. 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.

- 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.
- Avalos, F. M., y Quicaño, L. Y. (2017). *Influencia del juego didáctico en el desarrollo de capacidades en el área de matemática de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Rafael Narvaez Cadenillas – Trujillo 2016*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio institucional.
<https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/9052/AVALOS%20HERNANDEZ-QUICANO%20RAVELO%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Barberà, E. (1999). *Evaluación de la enseñanza, evaluación del aprendizaje*. Edebé. Barcelona.
- Benedito, E. (2000). *Didáctica de la matemática moderna*. Cali: Editorial Trillas.
- Bruner, J. (1983). *Asociación de Grupos de Juegos Preescolares de Gran Bretaña*. Juego, pensamiento y lenguaje 1-9. Recuperado de <http://www.sdbaro>
- Calero, P. (2006). *Educación jugando*. México D.F: Sexta edición Editorial Almaomega.
- Campos, M. et al (2017). *El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Chile]. Santiago de Chile.
- 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.
- Cotrina, M. L. (2019). *El juego didáctico en niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 1381 del A. H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019*. [Tesis de grado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio institucional.

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/19922/JUEGO_DIDACTICO_JUEGO_SIMBOLICO_COTRINA_QUISPE_MARIA_LUC_ELINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cueto, C. (2007). *Los juegos educativos en educación primaria*. (s.).
<http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1762/BC-TES-TMP-613.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Delgado, M. (2016). *El juego como método para el desarrollo de las habilidades motoras en la preparatoria*. *Dominio de ciencias*, 2(4), 164-178.

Díaz, A. S. (2019). *El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales*. [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola].
Repositorio institucional.
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8860/1/2019_Diaz-Lajara.pdf

Díaz, J. (1997). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas.
<http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Díaz, M. R. (2020). *Taller de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes California Virú 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].
Repositorio institucional.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/18160/APREN_DIZAJE_JUEGOS_DIAZ_PEREZ_MARIA_DEL_ROSARIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Emilio, H. (2003). *Juegos y actividades Preescolares: Los juegos Infantiles*. Barcelona: Ed. CEAC. Barcelona Oppenheim.

Ferreiro, E. (2011). *Niños y niñas que exploran y construyen mediante la lectura*. México: Séptima Edición Trillas.

- Galmés, M. (2012). *Métodos de muestreo*. Uruguay: Food and Agriculture Organization United Nations - FAO.
- Gilbert, I. (2005). *Motivar para aprender en el aula*. Recuperado de: https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_05/0014_para_el_aula_05.pdf
- González, E. (2020). *juegos didácticos para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Madre Teresa de Calcuta” Urbanización Ingenieros, Chiclayo 2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio institucional. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17129/ESTRATEGIA_SOCIALIZACION_GONZALES%20DELGADO_%20ELVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- 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, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill / Interamericana editores, S.A. de C.V.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. 5ta Edición. El oso panda.com: McGraw Hill Education.
- Huamán, J. M. (2020). *Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa – Piura, 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio institucional. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/16539/JUEGO_DIDACTICO_JUEGO_FUNCIONAL_HUAMAN_HUACCHILLO_JESUS_MARICELI.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Tesis presentada al Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil*. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá. Colombia.

- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- Motta, C. (2004). *Fundamentos de la educación*. Colombia: Cerlibre.
- Oppenheim, J. (2000). *Los juegos Infantiles*. Barcelona. Barcelona: Ed. Martínez Roca.
- Soto, S. I. (2018). *Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del Nivel Inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho, 2014*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio insrtitucional. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30034/Soto_SSI.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

1. Instrumento de recolección de datos

GUÍA 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	Participa voluntariamente en la identificación del tema a tratar			
02	Demuestra iniciativa al participar con sus compañeros en la estrategia planificada mediante el zoom			
03	Expresa sus emociones al realizar la estrategia planificada, a través del zoom			
04	Participa con dinamismo en la estrategia, mediante el zoom			
	EJECUCIÓN	1	2	3
	Ítems			
05	Trabaja con facilidad en trabajo al desarrollar			
06	Demuestra seguridad al momento de desarrollar la actividad a través del zoom.			
07	Utiliza adecuadamente los materiales de manera creativa, mediante el zoom			
08	Respeto a sus compañeros en el desarrollo de la actividad			
	EVALUACIÓN	1	2	3
	Ítems			
09	Responde a las preguntas realizadas al culminar la actividad de manera coherente.			
10	Demuestra comprensión al culminar la estrategia utilizada mediante el juego, a través del zoom			
11	comprende el propósito de la clase virtual			
12	Desarrolla adecuadamente las fichas de trabajo virtual			

2. Evidencias de validación de instrumento

GUÍA 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	Participa voluntariamente en la identificación del tema a tratar			
02	Demuestra iniciativa al participar con sus compañeros en la estrategia planificada mediante el zoom			
03	Expresa sus emociones al realizar la estrategia planificada, a través del zoom			
04	Participa con dinamismo en la estrategia, mediante el zoom			
	EJECUCIÓN	1	2	3
	Ítems			
05	Trabaja con facilidad en trabajo al desarrollar			
06	Demuestra seguridad al momento de desarrollar la actividad a través del zoom.			
07	Utiliza adecuadamente los materiales de manera creativa, mediante el zoom			
08	Respeto a sus compañeros en el desarrollo de la actividad			
	EVALUACIÓN	1	2	3
	Ítems			
09	Responde a las preguntas realizadas al culminar la actividad de manera coherente.			
10	Demuestra comprensión al culminar la estrategia utilizada mediante el juego, a través del zoom			
11	comprende el propósito de la clase virtual			
12	Desarrolla adecuadamente las fichas de trabajo virtual			

Lic : Ana Medali Garrido Gutierrez
CPFE: 1542773521 

GUÍA 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	Participa voluntariamente en la identificación del tema a tratar					
02	Demuestra iniciativa al participar con sus compañeros en la estrategia planificada mediante el zoom					
03	Expresa sus emociones al realizar la estrategia planificada, a través del zoom					
04	Participa con dinamismo en la estrategia, mediante el zoom					
	EJECUCIÓN			1	2	3
	Ítems					
05	Trabaja con facilidad en trabajo al desarrollar					
06	Demuestra seguridad al momento de desarrollar la actividad a través del zoom.					
07	Utiliza adecuadamente los materiales de manera creativa, mediante el zoom					
08	Respeto a sus compañeros en el desarrollo de la actividad					
	EVALUACIÓN			1	2	3
	Ítems					
09	Responde a las preguntas realizadas al culminar la actividad de manera coherente.					
10	Demuestra comprensión al culminar la estrategia utilizada mediante el juego, a través del zoom					
11	comprende el propósito de la clase virtual					
12	Desarrolla adecuadamente las fichas de trabajo virtual					




Jeanette E. Arroyo Alfaro
DNI: 18197830

GUÍA 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	Participa voluntariamente en la identificación del tema a tratar				
02	Demuestra iniciativa al participar con sus compañeros en la estrategia planificada mediante el zoom				
03	Expresa sus emociones al realizar la estrategia planificada, a través del zoom				
04	Participa con dinamismo en la estrategia, mediante el zoom				
	EJECUCIÓN		1	2	3
	Ítems				
05	Trabaja con facilidad en trabajo al desarrollar				
06	Demuestra seguridad al momento de desarrollar la actividad a través del zoom.				
07	Utiliza adecuadamente los materiales de manera creativa, mediante el zoom				
08	Respeto a sus compañeros en el desarrollo de la actividad				
	EVALUACIÓN		1	2	3
	Ítems				
09	Responde a las preguntas realizadas al culminar la actividad de manera coherente.				
10	Demuestra comprensión al culminar la estrategia utilizada mediante el juego, a través del zoom				
11	comprende el propósito de la clase virtual				
12	Desarrolla adecuadamente las fichas de trabajo virtual				

ESTHEFANY LIZETH ROMERO HERNANDEZ
 DNI: 70263767
 CODIGO DE COLEGIATURA: 1570263767.

3. Evidencias de trámite de recolección de datos

CONSTANCIA DE PERMISO

Trujillo 19 de octubre 2020.

ULADECH CATÓLICA TRUJILLO

Sra.: JEANETTE ARROYO ALFARO.

Directora de la institución educativa N° 1629 EL MILAGRO HUANCHACO -TRUJILLO 2020.

Presente.

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarle en nombre de la universidad católica los ángeles de Chimbote-filial Trujillo y a la vez manifestarle que habiendo iniciado el semestre académico 2020-II y cumpliendo con nuestro plan de estudio de la educación inicial, le pedimos su apoyo en la realización de una investigación formativa, realizada por la estudiante **CABALLERO ABANTO GENOVEVA ELSA** con **D.N.I. 43891852** quien es parte de la universidad católica los ángeles de Chimbote

La investigación denominada: **“Juegos Didácticos en niños y niñas de 3 años de la institución educativa 1629 El Milagro-Huanchaco Trujillo 2020.”**

La entrevista durará aproximadamente entre 15 a 20 minutos y todo lo que usted diga será tratado de una manera mínima.

Su participación es totalmente voluntaria, si tiene alguna consulta sobre la investigación o quiere saber sobre los resultados obtenidos, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: elsacaballeroabanto.20@gmail.com al número 960571113.



Ms. Jeanette Arroyo Alfaro
DIRECTORA
I.E. N° 1629 - EL MILAGRO

Jeanette E. Arroyo Alfaro
DNI: 18197830

4. Formatos de consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

(Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula “juegos didácticos en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 El Milagro- Huanchaco – Trujillo, 2020” y es dirigido por la estudiante caballero Abanto Genoveva Elsa, investigadora de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación: es describir el nivel de aprendizaje en el uso de los juegos didácticos en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 El Milagro Huanchaco 2020.

Describir el nivel de aprendizaje en el uso de los juegos didácticos en los estudiantes de 3 años de la I.E. N°1629

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 15 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través del correo electrónico. Si desea, también podrá escribir al correo Elsacaballeroabanto.20@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para

consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Nuñez Sánchez Ronnie Gabriel

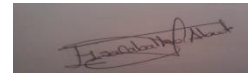
Fecha: 18/10/2020

Correo electrónico: ronnie181085@gmail.com

Firma del participante:



Firma del investigador (o encargado de recoger información):



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

(Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula “Juegos didácticos en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 El Milagro- Huanchaco – Trujillo, 2020” y es dirigido por la estudiante caballero Abanto Genoveva Elsa, investigadora de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación: es describir el nivel de aprendizaje en el uso de los juegos didácticos en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 El Milagro Huanchaco 2020.

Describir el nivel de aprendizaje en el uso de los juegos didácticos en los estudiantes de 3 años de la I.E. N°1629

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 15 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través del correo electrónico. Si desea, también podrá escribir al correo Elsacaballeroabanto.20@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

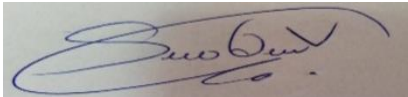
Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Sandra Elizabeth Quispe Alegría

Fecha: 19/10/2020

Correo electrónico: sandra.eli.quispe@gmail.com

Firma del participante:



Firma del investigador (o encargado de recoger información):



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

(Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula “Juegos didácticos en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 El Milagro- Huanchaco – Trujillo, 2020” y es dirigido por la estudiante caballero Abanto Genoveva Elsa, investigadora de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación: es describir el nivel de aprendizaje en el uso de los juegos didácticos en los niños de 3 años de la I.E. N° 1629 El Milagro Huanchaco 2020.

Describir el nivel de aprendizaje en el uso de los juegos didácticos en los estudiantes de 3 años de la I.E. N°1629

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 15 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través del correo electrónico. Si desea, también podrá escribir al correo Elsacaballeroabanto.20@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

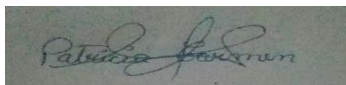
Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Patricia Carmen Silva

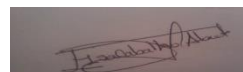
Fecha: 19/10/2020

Correo electrónico:

Firma del participante:



Firma del investigador (o encargado de recoger información)



5. Otros

Archivo Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Revisar Vista Nitro

Calibri 11 A A Ajustar texto

Pegar Fuente Alineación

T4

DATA CABALL

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS																	
N	PLANIFICACIÓN				EJECUCIÓN				EVALUACIÓN				P	E	Ev	Juegos didácticos	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12					
1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	4	5	5	14
2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	6	5	6	17	
3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	2	3	3	10	10	11	31	
4	2	1	3	1	3	1	3	1	1	1	1	2	7	8	5	20	
5	1	1	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	5	7	7	19	
6	2	3	2	1	2	1	2	2	2	3	1	1	8	7	7	22	
7	3	1	3	3	1	2	3	3	3	1	2	2	10	9	8	27	
8	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	6	7	8	21	
9	1	3	1	2	1	2	1	3	3	3	2	1	7	7	9	23	
10	1	2	2	1	3	2	2	3	3	2	2	2	6	10	9	25	
11	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	8	7	7	22	
12	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	6	5	5	16	
13	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	6	5	5	16	
14	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	7	6	5	18	
15	3	1	1	2	3	2	1	2	2	1	2	2	7	8	7	22	
16	3	2	3	1	2	1	3	2	2	2	1	2	9	8	7	24	
17	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	6	7	8	21	
18	3	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	3	7	5	7	19	
19	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	6	8	8	22	
20	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	6	4	4	14	
21	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	7	7	6	20	
22	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	9	9	10	28	
23	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	10	11	11	32	
24	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	12	10	11	33	
25	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	11	12	12	35	
26	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	11	11	11	33	
27	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	12	11	11	34	
28	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	11	12	11	34	
29	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	12	11	11	34	

Hoja1