

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE
EDUCACIÓN INICIAL**



**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE
MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TUMBES, 2020.**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

Br. Editha Yudi Alvarez Rosillo

ASESORA

Dra. Amparo Yolanda Santos Reyes

ORCID: 0000-0003-2121-7914

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO – PERÚ

tesis14 enero

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	4%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
5	docplayer.es Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
8	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
9	americanae.aecid.es Fuente de Internet	

<1%

10	Judith Domínguez Serrano. "Institutional Barriers for Effective Water Governance in Mexico: Study of the Central Gulf Hydrological Administrative Region X", Hexagon Series on Human and Environmental Security and Peace, 2012 Publicación	<1%
11	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1%
12	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1%
13	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1%
14	repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	<1%

Autoridades universitarias

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Miranda Diaz Luis Orlando

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Vicerrectora Académica

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Decana de la Facultad de Humanidades

Dr. Espinoza Polo Francisco Alejandro

Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Reategui Marín Teresa Sofia

Secretaria General

APROBACIÓN DEL ASESOR

Yo, Dra. **Amparo Yolanda Santos Reyes**, con DNI N°18116467 como asesora del trabajo de indagación. **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA–TUMBES – 2020**. Desarrollada por la alumna **EDITHA YUDI ALVAREZ ROSILLO**, con D.N.I. N° 42721001, egresada del Programa de Titulación en Educación Inicial, reconozco que el propósito encargo de titulación colecciona los requerimientos científicos y técnicos, pertenecen a las reglas determinadas en la ordenanza de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI en el procedimiento y exposición de compromisos de titulación de la Facultad Humanidades. Por ende, facultó la exposición del mismo ante el ente oportuno para que sea sujetado a apreciación por la delegación de la programación escogida por el Decano de la Facultad de Humanidades.



Dra. Amparo Yolanda Santos Reyes

ASESORA

DEDICATORIA

A Dios por permitirme salir adelante a pesar de las circunstancias de la vida. A mi esposo e hijas, que son mi motor y motivo para continuar hacia adelante, por apoyarme incondicionalmente, por tener confianza en mí y sobre todo por proporcionarme mucho amor.

AGRADECIMIENTO

A las autoridades y maestros de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI Facultad de Humanidades Escuela de Ciencias de la Educación Carrera Profesional de Educación Inicial, que me brindaron sus enseñanzas.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, EDITHA YUDI ALVAREZ ROSILLO, con D.N.I. N° 42721001, egresada del Programa de Titulación en Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he mantenido estrictamente las programaciones académicas y administrativas procedentes por la Facultad de Humanidades, para la transformación y sustentación del compromiso de indagación titulado: **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE MATEMÁTICA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA-TUMBES – 2020**, contiene tablas y gráficos, anexos y/o apéndices. Expreso bajo juramento en conocimiento a los requerimientos éticos. Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada indagación y, que el comprendido de dicho documento, pertenece a mi autoría respecto a transcripción, metodología, diagramación y organización, Además, Se expresa asimismo que el porcentaje de similitud o coincidencia es de XX%, lo cual es aprobado por la Universidad Católica de Trujillo. Reconozco que los fundamentos teóricos están protegidos por el referencial bibliográfico, obteniendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es nuestro compromiso.



Alvarez Rosillo Editha Yudi

DNI: 42721001

La autora

Índice de contenido

PORTADA	i
PÁGINAS PRELIMINARES	
Página de autoridades	ii
Página de conformidad del asesor.....	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Declaración de autenticidad	vi
Índice (contenidos, de tablas y figuras).....	vii
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
I. INTRODUCCIÓN	10
II. METODOLOGÍA	29
2.1 Objeto de estudio	29
2.1 Instrumentos, técnicas de recojo de datos.	29
2.2 Análisis de información	29
2.3 Aspectos éticos de la investigación	30
III. RESULTADOS	32
IV. DISCUSIÓN	41
V. CONCLUSIONES	43
VI. RECOMENDACIONES	44
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45
Anexos	49
Anexo2: Consentimiento informado	54
Anexo3: Matriz de categorías y subcategorías	55
Anexo5: Matriz de consistencia	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. operacionalización de variables	27
Tabla 2. Prueba de normalidad	32
Tabla 3. Dimensión 1 resuelve problemas de cantidad pre-test	33
Tabla 4. Dimensión 1 resuelve problemas de cantidad pos-test	34
Tabla 5. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon dimensión 1: resuelve problemas de cantidad.....	36
Tabla 7. Dimensión 2 resuelve problemas de forma, movimiento y localización pos-tes.....	37
Tabla 8. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon de la dimensión 2 resuelve problemas de forma, movimiento y localización.....	38
Tabla 9. Comparación de resultados del pre-tes y pos tes en el aprendizaje del área de matemática	39
Tabla 10. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon del pre-tes y pos-te	40
Tabla 11. Matriz de consistencia.....	57

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad pre-test.....	33
<i>Figura 2.</i> Dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad pos-test.	34
<i>Figura 3.</i> Dimensión 2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización pretest.....	36
<i>Figura 4.</i> Dimensión 2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización postest.....	37
<i>Figura 5.</i> Comparación de resultados del pre-test y pos test en el aprendizaje del área de matemática	39

RESUMEN

El presente estudio tuvo como finalidad Demostrar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos para la mejora del aprendizaje en el área de matemática en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes. El muestreo fue no probabilístico, considerándose la población - muestra, constituida por veinte estudiantes de cinco años. El enfoque investigativo fue: cuantitativo; y el diseño: pre experimental. Se aplicó, una lista de cotejo conformada por veinte ítems, para medir el desempeño de los estudiantes del área de matemática a través los juegos didácticos. Los resultados muestran que los veinte estudiantes evaluados evidenciaron contrastes significativos en el pre-test y pos-test, en la dimensión 1: resuelve problemas de cantidad y la dimensión 2: resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Se utilizó la prueba de hipótesis con signos de rango de wilconxon la comparación de resultados obtenidos observamos el valor $P=4,064^b$ asimismo la sig. Asintót, es ,000 menor al nivel de significancia de 0,05, de resultados del pre-test y pos-test de la dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad. En los resultados obtenidos observamos el valor $P=4,035^b$ asimismo la sig. Asintót, es ,000 menor al nivel de significancia de 0,05, de resultados del pre-test y pos-test de la dimensión 2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, los mencionados resultados nos indican que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis general, donde se apreció un incremento en el nivel de logro. Finalmente, se concluyó que la aplicación de los juegos didácticos permitió, la mejora de la dimensión 1 y 2 del nivel de logro en el aprendizaje del área de matemática.

Palabras claves: Aprendizaje, Área de matemática , Juegos didácticos

ABSTRACT

The purpose of this study was to demonstrate the influence of the application of didactic games to improve learning in the area of mathematics in five-year-old students of Educational Institution No. 205 Sol Radiante - Aguas Verdes - Zarumilla - Tumbes. The sampling was non-probabilistic, considering the population - sample, made up of twenty five-year-old students. The investigative approach was: quantitative; and the design: pre-experimental. A checklist made up of twenty items was applied to measure the performance of students in the area of mathematics through didactic games. The results show that the twenty students evaluated showed significant contrasts in the pre-test and post-test, in dimension 1: solve problems of quantity and dimension 2: solve problems of shape, movement and location. The hypothesis test with wilconxon range signs was used to compare the results obtained, we observed the value $P=4.064b$, as well as the sig. Asymptot, is .000 less than the significance level of 0.05, of the pre-test and post-test results of dimension 1: Solve quantity problems. In the results obtained we observe the value $P=4.035b$ as well as the sig. Asymptot, is 0.000 less than the significance level of 0.05, of the results of the pre-test and post-test of dimension 2: It solves problems of shape, movement and location, the aforementioned results indicate that we must reject the null hypothesis and accept the general hypothesis, where an increase in the level of achievement was appreciated. Finally, it was concluded that the application of didactic games allowed the improvement of dimension 1 and 2 of the level of achievement in learning the area of mathematics.

Keywords: Learning, mathematical area, Didactic Games.

I. INTRODUCCIÓN

Esta indagación, incrementa el aprendizaje en el área de las matemáticas en los niños y niñas de 5 años a través de los juegos didácticos, de la Institución Educativa N° 205 “Sol Radiante” Tumbes, 2020. La recreación significa para los infantes la cualidad de reconocer el mundo, activando prácticas sensitivas, metas, y emociones. Según (Cueto, 2008) describe que la formación matemática refuerza al párvulo en imaginar y crear diferencias y semejanzas como cosas, de manera que logren desarreglar todas sus partes. Esto les refuerza en tener una mente lógica y crítica.

Esto es una materia transcendental de la matemática, en el colegio y la humanidad en su totalidad. Los actuales efectos de las investigaciones universales “PISA (Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos) y TIMSS (Estudio Internacional de Tendencias en Matemáticas y Ciencias).”

Manifiestan que, en la extensión de los años, diferentes naciones han logrado perfeccionar las habilidades y nociones en cuanto a estudiantes en matemática, y asimismo los competentes de cambiar la brecha entre los estudiantes con prominencia y escasa productividad. Sus conocimientos y métodos son fundamentales para la gran cantidad de componentes, labores y contornos de la existencia. Diferentes ilustraciones e indagaciones, proponen otras rutas para que la instrucción de la matemática ayude al progreso del interés de los escolares y animar su beneficio y alcance en el conocimiento. Unidad de Medición de la Calidad de los Aprendizajes [UMC] (2015)

En el Perú a comparación de otros países está consistentemente en los últimos puestos en matemática, en la prueba PISA. Los descubrimientos de la capacidad matemática explicados en PISA (2012) Iniciales Efectos de la información nacional del Perú, informe anunciado por la “Oficina de la Medición de la Calidad de los Aprendizajes (UMC) el 2013”, plantea distinguir los primordiales elementos en relación del progreso de la capacidad matemática de los alumnos próximos a concluir la educación básica indispensable. En PISA (2018), “Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos” en las capacidades evaluadas la totalidad de alumnos peruanos coinciden en los niveles de logro más bajos, es decir, la totalidad de los escolares de secundaria en el país no han conseguido incrementar aún las destrezas más primordiales de las capacidades de Matemática.

Frente a esta realidad en la “Institución Educativa N° 205 Sol Radiante” –Tumbes, no es ajeno a estas dificultades en matemática ya que se observó en los infantes que mostraban problemas en desplazamientos y ubicación al explorar su entorno y al contar y agrupar objetos, Por ello, utilizando estrategias de instrucción y nociones en área de matemáticas se desarrollaron las competencias “resuelve problemas de cantidad” y la competencia “resuelve problemas de forma movimiento y localización” donde se efectuó trabajos con los estudiantes, utilizando los juegos didácticos, como medio de enseñanza y aprendizajes significativos en favor a los escolares de educación inicial. En conjunto con la maestra, desarrollando habilidades metodológicas.

Para mejorar, la indagación, el trabajo se justifica en los siguientes aspectos: Teórica: Porque permitió definir las dimensiones y términos y como organizar y sistematizar la información de las capacidades matemáticas y de cómo emplear los juegos didácticos a través de diferentes autores como referencia al estudio.

Se logró enriquecer los conocimientos en las nociones de matemática, con el desarrollo de la investigación donde se revisaron varias hipótesis de aprendizaje de descubridores expertos de la materia, viendo las precisiones de los estudiantes de 5 años se empleó los esparcimientos pedagógicos por medio de actividades de enseñanza y nociones donde se desarrollaron las capacidades matemáticas ya que les concede pensar, intuir y ser críticos, etc y logren “resolver problemas de cantidad y problemas de forma movimiento y localización” para que no tengan inconvenientes a futuro.

Metodológica: La ejecución de la indagación, estuvieron aprobados por los expertos los cuales establecen los conocimientos que logren ser empleados por otros indagadores. Se experimento a través de una herramienta de estimación logrando conclusiones propicias se reconocieron las capacidades e instrucción del área de matemática con los respectivos indicadores e ítems en párvulos de 5 años se accedió examinar el desempeño de los alumnos, solucionando algunas dificultades que presentaron los estudiantes, estos resultados servirán como referencia de estudio. La labor de indagación ayudara a compensar los conflictos que presenten los escolares, siendo de apoyo a docentes que trabajan con población de párvulos.

Práctica: Se aplicó diferentes actividades a través de esparcimientos didácticos, para corregir las nociones de matemática, en escolares de cinco años de la “Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes.” Este compromiso de indagación ayudara a solucionar los inconvenientes que expongan los estudiantes en las competencias

matemáticas siendo primordial para su desarrollo integral a través de estudio de los esparcimientos pedagógicos utilizando diversas actividades y estrategias de enseñanza a través del juego, logrando desarrollar habilidades en las matemáticas en los niños de la población favorecida.

De acuerdo con la problemática explicada se expresó el sucesivo enunciado: ¿De qué manera la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora del aprendizaje de matemática en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante –Tumbes – 2020?

¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora de la dimensión resuelve problemas de cantidad en el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020?

¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020?

A continuación, se presenta el objetivo general. Demostrar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos para la mejora del aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020. Asimismo, para poder mejorar la indagación se diseñaron los siguientes objetivos específicos.

Demostrar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos para la mejora de la dimensión resuelve problemas de cantidad en el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante– Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.

Demostrar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos para la mejora de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.

Seguidamente de acuerdo a la realidad de la problemática se obtuvieron los siguientes antecedentes internacionales, nacionales y locales según: Brito, (2019) Republica

Dominicana, presenta la investigación titulada, “incidencias de los recursos didácticos para propiciar el desarrollo del pensamiento lógico crítico y creativo en los niños de preprimario del centro educativo Andrés bello. período escolar 2018-2019 del distrito educativo 06-06 moca provincia Espaillat, En República Dominicana en el Nivel Inicial.” El propósito general de la indagación consistió en reconocer los sucesos de los procedimientos pedagógicos que efectúa la maestra para mejorar el razonamiento lógico, creativo y crítico.

Los métodos utilizados estuvieron enfocados en el procedimiento deductivo ya que consentirá desde lo particular y general, manipulando la recopilación y proceso de indagación, para establecer su trascendencia, su clasificación y comparación entre ellos, como trabajan los indicados fundamentos. Se concluye, que, para perfeccionar el pensamiento lógico, creativo y crítico en los alumnos, coexiste escasez en los procedimientos didácticos pues, las maestras únicamente emplean las figuras geométricas, juegos de seriación, clasificación y el ábaco.

Miranda y Sinaluisa, (2019) Ecuador, presenta la indagación titulada “Juegos de construcción en el ámbito lógico matemático en los niños de Inicial 2 de la Escuela Dr. Cristóbal Cevallos Larrea Del Cantón Riobamba, Parroquia Licán, Comunidad Cunduana, de la Universidad Nacional del Chimborazo”, El propósito de la indagación fue comprobar en ámbito racional matemático a través de los juegos ayudan a los párvulos, utilizando la metodología de investigación descriptiva donde se aplicó mediante un instrumento la técnica de observación. El desarrollo en el cálculo lógico matemático en párvulos, donde muestran resultados conseguidos en la aplicación de juegos de construcción. Concluyendo, que en la etapa de formación primera los esparcimientos de edificación favorecen el progreso de la reflexión universal matemática en los párvulos.

Rincón, (2017) Venezuela, presenta la investigación: “Importancia del material didáctico en el proceso matemático de educación preescolar”. En la indagación se desarrolló la destreza un conjunto de veinticinco párvulos y dos docentes de la preescolar sección C todos convenientes al “Centro educativo Inicial Arco Iris del estado de Mérida – Venezuela,” siendo una investigación cualitativa descriptiva, por lo que se manejó los sucesivos instrumentales: entrevistas y observación directa. Obtuvo los resultados:

Al manejar los procedimientos con estrategias didácticas, sostiene que ha reducido la ansiedad, permitiendo la estimulación en los párvulos, de manera que también estimula la curiosidad.

Los procedimientos de instrucción y nociones, con los recursos didácticos respaldan la óptima concentración ayudándoles y propiciando en los párvulos el control sobre sí mismos, la técnica pedagógica exhorta de manera fácil a las prácticas y habilidades, poniendo a ensayo las instrucciones, en un ambiente divertido, teniendo la representación efectiva y agradable en los párvulos.

Acosta, Y. (2018), presenta su tesis de investigación: “Aplicación del programa aprendo las Matemáticas jugando para estimular el pensamiento Lógico Matemático en niños de cinco años en la Universidad Nacional de San Agustín, Escuela de Posgrado, Unidad de Posgrado de la Facultad de Psicología, Relaciones Industriales y Ciencias de la Comunicación de Arequipa”. En la terminación habitual es mostrar la acción en la presentación Aprendo las Matemáticas, jugueteando motivando la reflexión nomológico preciso a párvulos de cinco años de madurez en la “I.E Originaria de gestión estatal Víctor Andrés Belaunde, del distrito de Cerro Colorado-Arequipa. Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias, con mención en Psicología Clínica Educativa, Infantil y Adolescencia.”

Perfeccionada utilizó un diseño pre experimental, de nivel explicativo, el tipo aplicada, enfoque de este estudio es cuantitativo, interviene concisamente en la motivación y reflexión lógico matemático del párvulo, en la habilidad instructiva. Por ello que se debe incurrir en su programación de aula para que los docentes incorporen actividades lúdicas. En conclusión, los intereses y necesidades de los párvulos logran aprendizajes significativos, investigando de manera creativa las unidades de aprendizaje.

Baca, M. (2016) en su tesis titulada, “Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cinco años de la I.E. # 2227 anexo Tambillos 2016. Realizada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, teniendo como objetivo general determinar si la aplicación programa de juegos didácticos mejoraría el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. # 2227 Anexo Tambillos 2016.” En conclusión, en la planificación de juegos didácticos que realizaron los párvulos, en el logro previsto se contempla que el 10% de los párvulos ha conseguido una evaluación de A y el 40% de párvulos ha logrado una evaluación B y el 50% alcanzó C, es decir su nivel de logro de enseñanza es bajo y los párvulos no tienen comprensión de los juegos didácticos.

En los efectos se contempla que el método seguía perfeccionando el resultado en enseñanza del boceto y planificación de los esparcimientos pedagógicos. Conseguimos cotejar el logro de nociones en los párvulos antes y después del test, logrando los resultados después de aplicar los juegos didácticos. Se aprecia 10 % en el pre test con la evaluación de A, y en el post test el 100 % consiguieron la evaluación de A. Con apreciaciones del nivel de logro de enseñanza en los párvulos.

Carrión, (2016) presenta su tesis de investigación. “Aplicación de los juegos didácticos como estrategias activas para mejorar el Aprendizaje del área de Matemáticas en los Estudiantes de cinco años de Educación Inicial de la Institución Educativa N°1657 Carrizal, Casma, en el año 2015 de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.” Concluyó, infiere que la estrategia didáctica empleada Posteriormente al estudio, se distingue que el 76 % del post-test en los alumnos muestran la medida de ganancia en previsto (A), continuado de un 20 % que consigue la medida de ganancia en proceso (B), y definitivamente un 4 % se sitúa en la medida de ganancia en inicio (C). Corresponde al resultado de enseñanza de los alumnos y facilita que ellos ensanchen las destrezas planteadas para el progreso en las facultades matemáticas.

Chang y Paredes (2017), en su tesis titulada: “Programa de actividades de elaboración de material didáctico para desarrollar la noción número en los niños de cinco años del Centro Educativo Parroquial José Lefebvre Francour del distrito de Moche-Trujillo, para recibir el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo.” Según la indagación fue accedida por un prototipo de 36 párvulos de cinco años, en el que se ejecutó

a través de una indagación Cuasi-Experimental, el estudio de métodos de observación, empeño propio y empeño en grupo, mediante el pre test y post test.

Concluyó: Los efectos del anterior y posterior test de ejecución y presentación de las actividades, asumió a manera el fundamento primordial la mejora del elemento de cantidad en los recursos didácticos de los párvulos de 5 años.

Se apreció a través del estudio del pre test en las categorías del provecho del conjunto experimental y conjunto control correspondientemente 11.78 y 13.28 preexistiendo contrastes significativos. En el estudio del post test se vigiló luego el manejo de la instigación el grado del beneficio del conjunto comprobación y conjunto experimental es 16.64 y 17.42 correspondientemente, viéndose las discrepancias demostrativas. El progreso del elemento del número en el cumplimiento de las diligencias, la técnica pedagógica ejecutada en los párvulos nos accedió desarrollar de manera demostrativa.

Ávalos y Mío, (2017) en su tesis de investigación titulada: “Influencia del uso de los juegos didácticos con material reciclable en el desarrollo del aprendizaje de seriación, clasificación y agrupación en el área Lógico Matemática en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Mentas Brillante de la localidad de Trujillo, para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en la Universidad Nacional de Trujillo.” Laborando con 32 párvulos de 4 años como muestra con una indagación Cuasiexperimental.

Concluyendo, que los estudiantes presentan un deficiente aprendizaje de 49.6% del grupo control y el grupo experimental posteriormente de verificarse el trabajo del programa en el post tes logró un 88.44% en comparación del pre-tes logrando un incremento en total de 39.69% comparando ambos grupos experimental y control, lograron un aprendizaje significativo en los párvulos.

De acuerdo al marco conceptual se consideró conveniente considerar los siguientes conceptos para fortalecer la investigación. Teorías del juego según Piaget: El juego es cómplice de la comprensión del infante, ya que representa el progreso de la persona. La amplitud motriz figurada o de deducir contribuyen al modo fundamental hacia el progreso del individuo. Piaget clasifica 3 colocaciones primordiales del juego habiendo períodos progresivos en la idea del sujeto, el juego es un entrenamiento figurado complejo, simulado del juego condicionado. Jean Piaget, (1956)

Ausubel (2002) indica como la instrucción comprende lograr totalmente que distinguimos y asimilamos los conocimientos cognoscitivos de los alumnos, depositando la indagación determinada esto contribuirá al iniciar el desarrollo de provecho. Relata que la

instrucción memorística es un resultado del estudio automático donde se expande relacionándose en el aprendizaje mecánico ubicando al alumno en arquitecto de su enseñanza indicando la indagación reservada se transforma en investigación acumulada, por tanto, se dan costumbres monótonas y espontáneas. Juárez (2004)

Gutiérrez y Mejía (2010) relatan que los maestros no emplean una metodología conveniente pues la recolección de averiguaciones forma que los escolares asimilan de modo ligero y no semejan la instrucción, semejante a la cualidad que tiene las secuelas de la instrucción memorística; es como el escolar que no está produciendo. Relata que la comprensión significativa beneficia la acumulación de indagación por tanto es un transcurso constituido, situación que el discernimiento acumula de modo diferenciada conceptual de las instrucciones y de esta forma se da el desarrollo del aprovechamiento. Ramírez (2009)

Juegos Didácticos: Los juegos didácticos promueven el progreso de la imaginación, de manera divertida, apoya al desarrollo y potencialidades y talentos al centro educativo, simboliza una adquisición abstracta-lógica, en el logro de fines de enseñanza curriculares. Los juegos tienen un final pedagógico distribuido por intermedio del juego reglado, incluyendo circunstancias pre-reflexivas y representa la ganancia abstracta-lógica. García, (2009).

Condori citado por Cahuana, (2020) dice: La actividad natural y espontánea propia del párvulo se da a través del juego, sostiene el progreso, afectuoso, psicomotor, general; pues el juego permite un indicio muy significativo en la enseñanza hacia la vida. Por ello es de importante brindar a los párvulos un ambiente afectuoso en el cual consiga interactuar de forma independiente e firme indagando, obteniendo y logrando diferentes talentos oportunos de su necesidad y provecho.

Mallart (2010) Nos dice que los juegos didácticos, tienen la intención de atesorar la reflexión y utilidad en los párvulos con las destrezas de transferir los conocimientos que se quieren manejar en la enseñanza, en el cual se acostumbre con el juego la enseñanza y las nociones. Menciona en los iniciales períodos de existencia, el juego forma parte de los párvulos, empleando su enseñanza transformando y expresando el juego como acción del ser humano. Comprendiendo que los estudiantes logran incalculables capacidades. Friedrich, (2000).

Caba, (2004) Menciona que los párvulos comienzan a conectarse fuera del regazo de la madre en sus primeras diversiones. En el acontecimiento creativo, cognitivo, lúdico de indagar, con el tiempo crece, alcanzando ajustar la evolución de herramientas necesarias a la naturaleza externa. Los juegos recreativos despliegan habilidades que permiten remediar problemas. Bruner (citado por Ortega, 1996) opina que la excelente manera de la enseñanza abierta provoca, favorece y brinda confianza en contornos diferentes del juego pues beneficia a los párvulos, por medio de la naturaleza que les rodea, diferenciando ser dependientes y autónomos y ajusta sus conductas.

Chacón, (2008, p.1) Asumiendo como propósito el juego conserva ocasiones de trabajo o apropiación de lo experimentado a manera que el trabajo pre pensativa y neutra lógica, consiguiendo metas en la instrucción desarrollando la creatividad. Utilizando estrategias en los diferentes niveles o modalidades en el juego didáctico, que muchas veces el docente desconoce las múltiples ventajas. Por ello, es trascendental saber las facultades que se desenvuelven por medio del juego en cada espacio del estudiante, en lo socio emocional, cognoscitivo oral, corporal orgánico. En conclusión, crear una educación segura por medio del esparcimiento.

Importancia del juego didáctico: Rojas, (2017) Menciona que por medio del esparcimiento el escolar descubre al profesor, la actitud, peculiaridades y facultades; también comprende que se sientan sueltos, patrones de formar todo aquello que probablemente ansían. La trascendencia del juego procede especialmente de sus oportunidades educativas, y a la vez desarrollan cualidades, de bondad, fortaleza, entusiasmo, pertenencia propia, esfuerzo, autocontrol, facultad de líder, desprendimiento que logran dar a través del juego. Por ello durante el juego el alumno inicia alegre, prepara la expresión, se adapta al medio que le rodea, manifiesta nuevas circunstancias, los juegos pedagógicos son significativos para los escolares ya que, crea el temperamento y ayuda a mejorar el talento de interacción de aprender y manifiesta lo que ha asimilado.

Calero, (2003) Nos dice que los escolares alcanzan un mejor conocimiento que les limita reconociendo elementos, y beneficiando su comprensión a futuro dentro del establecimiento, con el manejo de los esparcimientos didácticos les admite interrumpir la tradición abandonando la instrucción aburrida y tradicional, empleando esta técnica que es de gran beneficio porque accede a los alumnos desarrollar destrezas y habilidades. Por ello

el educador debe utilizar el juego como un instrumento de refuerzo a la comprensión de los escolares favoreciendo en edificar su adecuada instrucción.

Objetivos que persigue un juego didáctico: Torres, (2001) Nos dice que el juego didáctico asume la progresión de finalidades admitiéndose a los educadores establecer metas que deseen alcanzar los escolares como: Proponer un entorno de estímulo tanto para la creatividad mental como para la afectiva. Enseñar ya que forma un intermedio para habituar a los participantes con las opiniones y antecedentes de cuantiosas materias. Reforzar de forma interesante los conocimientos, ordenamientos y cualidades observadas en el programa. Diseñar una dificultad que corresponderá solucionar en un nivel de percepción que involucra ciertas categorías de conflicto. Fortalecer destrezas que el párvulo, precisara más allá. Proponer un entorno para ocuparse en el juego de un modo atractiva y agradable.

Finalmente, En este ejemplo de juegos se concreta en la técnica visual, en donde el párvulo tiene enorme limitación, Por ello los párvulos con los juguetes, materiales, piezas y otros desarrollan destrezas y habilidades. Donde el instructor orienta el interés de ellos, logra y motiva que determinen sus opiniones y desarrollen su rutina.

Elementos del juego didáctico: Torres, (2001). Los trabajos lúdicos, establecen un componente necesario del juego didáctico. Deben manifestarse estas acciones visiblemente y si no están presentes, no hay una recreación, sino tan solo un entrenamiento didáctico, provocan el movimiento y hacen más agradable el proceso de la instrucción y desarrollan la curiosidad espontánea de los escolares. El propósito didáctico, es concretar la recreación y su mensaje. Si plantea el esparcimiento, Por ejemplo, “busca la pareja”, se pretende que los pequeños desenvuelven la destreza de ordenar diversas cosas como manzanas, naranjas, entre otros. Se traza sobre las instrucciones y maneras de comportamiento que determinan en el objetivo educativo.

La acción lúdica es la expresión del movimiento con terminaciones lúdicas y un aspecto característico, por ejemplo, Los niños van a examinar que variedades se han originado con las fracciones que lo constituyen cuando arman un rompecabezas, el esparcimiento didáctico es parte de una acción encaminada o formativa, donde los maestros deben tener cuenta en esta edad, pero no precisamente ocupa todo el tiempo que este tiene determinado.

Características del juego didáctico: Torres, (2001) Es preciso relacionarse sus peculiaridades para ejecutarlo de un modo práctico una vez establecidos estos objetivos, sin dejar de lado que debe examinar lo subsiguiente, el trabajo en equipo, cantidad de jugadores, objetivo pedagógico, desafío, normas, condiciones y restricciones, un período preciso, esparcimiento, tensión, propósito didáctico.

Imaginar la organización ecuánime, instalar lo determinado, optar las principales opiniones posibles y planificar a través de un estudio, trazar un diseño a comienzo a través de opiniones, incorporar un material adecuado, se deben instituir las normas de la recreación las oportunas, concretas y definitivas, impedir los factibles problemas, cantidad de participantes, tiempo y espacio, representar el juego como si fuera una película, comprobar si se están alcanzando los objetivos, usar y obtener una nómina para simplificar o perfeccionar lo que ocurra con los escolares, la intuición obtenida valorar como el objetivo del propósito pedagógico.

Clasificación de los juegos didácticos: Calero (2015) Menciona que el juego se cataloga en: Juegos sensoriales: El escolar explora, reconoce al escuchar y palpar, elaborando sus conocimientos y enunciando sus emociones. Juegos motores: Desarrollan y coordinan sus movimientos, con los juegos permanentes determinan su fuerza y velocidades. Juegos cognitivos: La búsqueda de diversos juegos es ventajosa en persuasión del juego lo cual perciben la curiosidad de nuevos sucesos. Intercede la relación y diferencia por la imaginación, conformidad, manifestación, innovación, estimación.

El juego perennemente se conecta con los chicos, su vínculo como el aprendizaje los juegos, han aparecido en diversos estudios y ensayos para los pequeños. Debe añadirse el juego en las labores cotidianas en escolares orientándose aprender de forma divertida y fácil, creando maneras de participar, teniendo el interés y la creatividad, actuando con seguridad expresando lo que piensa, respetando a los demás cumpliendo y teniendo en cuenta las reglas. Torres, (1999)

Decroly y Monchamp (2002) Los esparcimientos pedagógicos reemplazan un momento del aprendizaje; y emplean una situación fundamental. Los esparcimientos pedagógicos manifiestan un escalón significativo del discernimiento, una educación que les dispusiera el lugar trascendental, de conformidad estas aseveraciones correspondemos a manejar los juegos pedagógicos no como simple estimulación, sino como parte de la reconstrucción de la comprensión, una forma bien planificada corresponde en el momento debido.

El juego y la enseñanza de las matemáticas: Es transcendental recalcar que en cualquier modelo de aprendizajes tienen los aspectos previos de los alumnos. Por medio de los esparcimientos didácticos, la matemática progresa aplicándose la instrucción del estudiante obteniendo desafiar con seguridad las matemáticas a través del esparcimiento, sin embargo, la iniciación se considera obstaculizada. Por ende, en las futuras actividades que les presenten mejoran su actitud. Ministerio de Educación y Cultura, (2005).

Minedu (2014) las rutas de aprendizaje el autor, describe que es un conjunto de materiales didácticos que sugieren y proponen el procedimiento educativo dentro del aula. Los protocolos didácticos corregidos por docentes deben enseñar y proporcionar las instrucciones de los párvulos para guiar con mejor precisión. El aprendizaje, es transcendental para el inocente, a partir de sus experiencias abstractas, empleando numerosos espacios perciben en utilizar lo asimilado. Maguiña, (2003).

Por su parte Philco (2009) nos dice que la síntesis es el provecho de los conocimientos a través de la interacción de su entorno en el cual opina y asimila y procede en propagar excelentes habilidades y destrezas. En la escuela no sólo es característico lo que se capta, sino cómo se capta, quien capta rápidamente confecciona significados nuevos. Es un espacio propio en la edificación y provecho, de la instrucción se cimenta no se fija, debe facilitar un ambiente participativo e interactivo en el equipo de estudio. (Ortiz, 2009).

Para extender acciones en la parentela, en lo social y pedagógico, incluyo del propio entorno, comprende circunstancias a partir de lo más sencillo hasta lo frecuente. Las matemáticas son un componente de nuestro cotidiano existir, están perpetuamente presentes y definimos siempre como al contar la suma de parientes que componen en su familia, colocar los utensilios en la mesa y saber cuántos hay, jugando una partida de un lado u otro, divertirse haciendo un cálculo familiar como ir de compras o de vacaciones. Ministerio de Educación, (2015).

En el currículo nos otorga extender el desenlace de la matemática en la representación de desenvolverse e imaginar en diferentes situaciones las matemáticas que accedan a los párvulos explicar y divertirse en su entorno, con, bosquejos imaginarios, percepción, hipótesis e cálculos, haciendo demostraciones, conclusiones, suposiciones, propagando trabajos y metodologías ventajosas para medir, establecer calculando fenómenos o biografías con el entorno, fusionando formalmente en ello. La matemática no restringe el conocimiento

del juego de colores, números y formas u otros, interviene de distintos modos de actuar, pensar, comunicar, diseñando y analizando destrezas en lo habitual.

De tal forma que se desea que los infantes progresen en las capacidades de cálculos asumiendo la actual matemática práctica, fundamentales para su desempeño y demostración social que les proporcione enseres matemáticos, en la sustracción de medidas que los orienté en su existencia, ayudando en contenidos seleccionados a todo habitante como los anómalos gubernamentales, ambientales, módicos, de exportación y construcción. Por ende, su vida cotidiana debe formar parte de la matemática en los infantes alcanzando una función pedagógica desde su prematura edad. (Ministerio de Educación, 2015).

La sensatez efectiva emocional, neurológica y corporal permite desplegar y establecer sus ideologías, en los infantes cultivando la matemática. De tal manera que sus rutinas de los párvulos son como argumentos lúdicos necesarios, en conexión con su entorno, que permitan edificar los elementos matemáticos y favorezcan y propicien adecuados conocimientos matemáticos. (Ministerio de Educación, 2015).

La matemática en la vida del niño: Cueto (2008) cuenta que crear e imaginar similitudes o parecidos como objetos, refuerza al infante la formación matemática de modo que consigan componer todas sus partes. Esto les incrementa en poseer una imaginación crítica y lógica. El predominio de la ciencia cultiva acciones cotidianas en los infantes, como separando sus juguetes, aspectos, grosor, forma y el tamaño, entre otros que no consigan permanecer borrados en la percepción como contar objetos de su entorno cercano, canicas u otros. Los materiales para desafiar las matemáticas en una situación coherente y lógica, contribuyen mucho en la creación de virtudes y establecen cualidades en una cognición inteligente. Ramírez (2009)

Moreno (2009) propone que es necesario cambiar la imaginación de los alumnos en una dirección lúdica en las matemáticas, donde se desempeñan sus capacidades, por ello, el perfil psicológico de los infantes es necesario tener cuidado. Relatar lo que transportará al establecimiento, la porción de libretas, carritos, juguetes y catálogos lo que el párvulo quiera contar entre otros objetos de su ambiente. Catalogar muñecos, normas, tonalidades, textos etc. Desigualar las cosas que ha tenido en balance los numerosos conceptos. Indica que son elementales para fomentar sus capacidades en la elaboración matemática, el provecho de los propósitos o valores apropiados.

Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el Área de Matemática: Las instrucciones y nociones se ubican en el recuadro metodológico e imaginario conciernen en la indicación frecuentado en la calidad de dificultades, en el que se precisa las sucesivas singularidades:

La reforma y progreso firme en un beneficio pedagógico dispuesto en la matemática. El coste de los conflictos diseños a través de contextos tienen una labor puntual y un suceso en el cual comprende acontecimientos propios que se dan en diferentes argumentos. Se constituyen en 4 conjuntos en contextos a modo: de argumentos de aumento, de procedimiento, nivel y renovación, argumentos de desplazamiento, representación y colocación, argumentos de perplejidad y de compromiso.

Los estudiantes afrontan desafíos para diseñar y solucionar dificultades, donde saben de antemano las habilidades de procedimiento lo cual se empeña investigar una cuestión de indagación y meditación propia y mutua que les permita mejorar los inconvenientes y conflictos que surjan investigaciones de arreglo. Los escolares en el desarrollo edifican y rehacen sus educaciones correspondientes y restableciendo sus opiniones y nociones matemáticas que nacen como dificultades óptimas de satisfacción, que desarrollaran su categoría de obstáculo. Las dificultades que solucionan los párvulos pueden ser trazadas por ellos propios o por el instructivo, lo que causa la creatividad, y comentario de sucesos y desiguales contextos. Las conmociones, cualidades y dogmas proceden como potencias promovedoras de las nociones. Minedu, (2016)

Competencia, Resuelve problemas de cantidad: Representa en los párvulos esta capacidad, manifestando su atención por indagar objetos de su ambiente y formulan sus peculiaridades de valoración de estos, pretende decir que distinguen el peso, forma, color y tamaño entre otros. A partir de allí los párvulos conocen estableciendo relaciones, en el cual pueden juntar, separar, agregar, contar, y comparar, tratando razonamientos oportunos como sus necesidades y beneficios. En relación con la noción de cantidad estos hechos nos acceden solucionar problemas cotidianos.

Este aprendizaje de acuerdo con el intelecto del desarrollo del infante, se vuelve más complejo. Al manejar razonamientos para establecer relaciones entre las cosas que se desarrollan ejecutándose cada vez más precisos. Cuando el párvulo por ejemplo coteja dos factores, al inicio su inquisición permitiría estar concentrada en la rutina exclusivamente;

inconveniente en un determinado conocimiento que va creando de forma más cuidadosa, cuando las diversidades y tonalidades de un color, permitirá establecer nuevas relaciones, de lo que antes pudo observar reconociendo otros detalles. Minedu, (2016)

Competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización: En esta capacidad se imagina que los párvulos forman parentescos de su ambiente como los individuos, objetos, espacio, y su apariencia. En el desarrollo de investigación interactúan con su ambiente, para emplear y conseguir objetos que son de su beneficio se transportan por su campo e interactúan con los individuos. Los aprendizajes universales como ubicarse en las diferentes posiciones, al trasladarse de un lugar a otro y moverse, ubicando objetos en una determinada zona, los párvulos se desenvuelven en estos períodos. Los iniciales comienzos del transcurso, les permiten construir todos estos hechos formas y medida.

Los infantes pueden considerar esta representación de establecimientos y trayectos, se formulan si él está “cerca de” un amigo, o si está “lejos” de la pizarra o de su lonchera o si está “al lado” de la docente. Emplean asimismo palabras cuando forman convivencia al trasladarse e intuyen sus palabras “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro”. Al igual al distinguir diferentes cosas de su ambiente los maneja y distingue cualesquiera de las características de evaluación como la forma y medida, estableciendo conocimientos en muchos contextos de su existencia cotidiana. Desarrollo en la capacidad “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, los infantes primariamente adoptan las potenciales: Comunica e intuyen las maneras y relaciones simétricas empleando habilidades y procedimientos ubicándose en el ambiente. Minedu, (2016)

Definición de términos básicos. Juegos Didácticos: Los Esparcimientos didácticos tienen el objetivo de fomentar la mejora de la imaginación, de manera divertida, apoya al desarrollo y potencialidades y talentos, simboliza una adquisición abstracta-lógica, en el beneficio de conclusiones de instrucciones curriculares. (García, 2009). Aprendizaje: En los senderos de aprendizaje el autor, describe que es un conjunto de materiales didácticos que sugieren y proponen el procedimiento educativo dentro del aula. Según Minedu (2014). Área matemática: Es crear e imaginar similitudes o parecidos como objetos, refuerza al infante la formación matemática de modo que consigan componer todas sus partes. Esto les incrementa en poseer una imaginación crítica y lógica. Según Cueto (2008). Competencia Matemática: Nos concede solucionar circunstancias confusas verdaderas o de contexto matemático (Minedu, 2015).

Formulación de Hipótesis, Hipótesis General: Hi: La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en la mejora del aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.

H0: La aplicación de los juegos didácticos no influye significativamente en la mejora del aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.

Hipótesis Específicas: Hi1: La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en la mejora de la dimensión resuelve problemas de cantidad en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.

H01: La aplicación de los juegos didácticos no influye significativamente en la mejora de la dimensión resuelve problemas de cantidad en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.

Hi1: La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en la mejora de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.

H01: La aplicación de los juegos didácticos no influye significativamente en la mejora de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.

Operacionalización de variables. Variable Independiente: Juegos didácticos. (Chacón, 2008) Utilizando estrategias en los diferentes niveles o modalidades en el juego didáctico, que muchas veces el docente desconoce las múltiples ventajas. Por ello, es trascendental saber las habilidades que se desenvuelven por medio del juego del educando en cada área, como socio emocional, corporal biológico, cognitivo verbal.

Variable dependiente. Aprendizaje del área de matemática: La enseñanza, es trascendental para el inocente, a partir de sus experiencias abstractas, empleando numerosos espacios perciben en utilizar lo asimilado. (Maguiña, 2003).

Tabla 1 operacionalización de variables

	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Ítems
Los juegos didácticos	Los Esparcimientos pedagógicos poseen el fin de promover el progreso de la imaginación en una función divertida, apoya al nivel psicomotor, cognitivo, afectivo, social y moral. (García, 2009).	Se relacionará la variable juegos didácticos de acuerdo con sus dimensiones e indicadores permitiendo comprobar la hipótesis de acuerdo a su grado de significancia. El procedimiento de la investigación es explicativo diseño pre-experimental donde se empleó la técnica de observación, y se aplicó 10 sesiones de aprendizaje, en la indagación se examinó a los infantes en las dimensiones como juego motriz, juegos cognitivos en párvulos de la “I. E N° 205 Sol Radiante- Tumbes.”	Juego Motriz Juegos cognitivos	-Utiliza sus juguetes para agruparlos. - Busca objetos de color, utilizando el conteo. - Utiliza en el juego el conteo de pelotas. - Juega activamente de manera creativa -Expone la habilidad en el instante de contribuir en conjunto - Goza divertirse con los elementos racionales. - Enuncia desenvueltamente con instrumentos concretos en los grupos que ejecuta, desde circunstancias diarias. - Ejecuta sucesiones de colores, manipulando objetos o juguetes. -Simboliza con instrumentos concretos en juntas que ejecuta.
El aprendizaje en el área de Matemáticas	Relata que la alineación exacta fortifica al infante en comprender y establecer discrepancias y similitudes como sucesos, de modo que consigan desconcertar todas sus fracciones. Esto les fortifica en poseer una imaginación racional y opinante. (Cueto,2008)	Se relacionará la variable del área de matemáticas de acuerdo con sus capacidades e indicadores permitiendo comprobar la hipótesis de acuerdo con su grado de significancia. En las nociones de Matemática en los párvulos, donde se empleó una lista de cotejo conformado por 20 ítems y 10 sesiones de aprendizaje, en la indagación se examinó a los infantes las extensiones “resuelve	Resuelve problemas de cantidad	-Enuncia el cotejo de conjuntos de cosas a través las expresiones: “muchos”, “pocos” - Plantea trabajos para calcular hasta 10 objetos. - Establece la posición de las representaciones ordinales de inicio al quinto lugar. - Expresa libremente con material concreto, compara y reconoce objetos por forma, tamaño, color. - A semeja conjuntos y labores de añadir o retirar hasta 5 cosas.

problemas de cantidad y la dimensión resuelve problemas de forma movimiento y localización” en párvulos de 5 años de la I. E N° 205 “Sol Radiante”- Tumbes.

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

- Reconoce objetos de su entorno y los estilos geométricos.
 - Relaciona objetos o figuras largo, corto.
 - Se ubica la posición “cerca de”, “lejos de”
 - Reconoce la posición al colocar objetos encima de o debajo de algo.
- Se ubica la posición “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro”
-

II. METODOLOGÍA

2.1 Objeto de estudio

La aplicación de los juegos didácticos mejoró el aprendizaje de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes. Teniendo como variable independiente: juegos didácticos y en la variable dependiente: aprendizaje del área de matemática. Tuvo una población muestral de análisis constituida por 20 estudiantes de 5 años. El trabajo es de modelo cuantitativo, antes y después de utilizar los juegos didácticos a modo de enseñanza y corregir el estudio del área de matemática.

2.1 Instrumentos, técnicas de recojo de datos.

Técnica: Para la recaudación de antecedentes se manejó la técnica de observación, donde se empleó actividades de aprendizaje, en la indagación se examinó a los infantes en servicio a las respuestas que el párvulo manifestó. Instrumento: Para el estudio, la herramienta que se empleó, fue la “lista de cotejo” donde se reconocieron las capacidades e instrucción del área de matemática con los respectivos indicadores e ítems en párvulos de 5 años se accedió examinar el desempeño de los alumnos. Validez: La herramienta que se empleó fue la lista de cotejo donde se calculó las nociones de Matemática, fue creado por la indagadora y aprobado por 3 especialistas. Confiabilidad: Para la seguridad de la herramienta se manejó el coeficiente Alfa de Cronbach.

2.2 Análisis de información

El boceto de la indagación está denominado: Pre- experimental con examen de ingreso (pre test) y examen de despedida (post test), aplicando el propio prototipo de trabajo. En medición de la categoría de regulación la variable es minuciosa (Hernández, Fernández y Baptista, 1997, p.69). La actual investigación de la variable a manejar son los juegos didácticos. Puede ser diagramado de la siguiente manera el diseño pre experimental a aplicarse:

G: 0^1 x 0^2

Donde:

G: Es el grupo de 20 estudiantes de cinco años del establecimiento “Nº 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.”

01: Es la evaluación del aprendizaje del área de matemática en los estudiantes de cinco años del establecimiento “Nº 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes.” Antes de utilizar los “juegos didácticos”.

X: Se aplicaron los “juegos didácticos” desarrollados a través de actividades de aprendizaje.

02: Es la estimación de las nociones de matemática de los escolares de cinco años del establecimiento “Nº 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes.” Después de utilizar los juegos didácticos.

El diseño añadió un prest- test con el fin de estimar el grado de instrucción de matemáticas en infantes de 5 años, luego llevó a cabo la adaptación de las recreaciones didácticas, en el progreso de la instrucción del área de matemáticas en los párvulos, posteriormente se condujo la evaluación de partida por medio del post- test para calcular si el grado de socialización que poseían los párvulos de 5 años y saber si incrementó o se conservó en conclusión se cotejó los logros conseguidos.

2.3 Aspectos éticos de la investigación

Se emplearon cuatro principios éticos primordiales: en relación con las identificaciones que se consiguieron en párvulos de 5 años.

Protección a las personas: De acuerdo con el principio ético de protección a los individuos durante el progreso de las acciones o el proceso de la aplicación de mi instrumento tuve que proteger su identidad tanto de los párvulos y los padres considerando la confidencialidad y privacidad de los individuos.

Beneficencia y no maleficencia: De acuerdo con el principio ético de atención y no maleficencia, se aseguró la tranquilidad de los individuos que cooperan en la indagación.

Por ello no se produjo perjuicio a los individuos, se disminuy  trascendencias desfavorables y se maximizaron las ganancias de los participantes.

Justicia: De acuerdo con principio  tico de justicia, se reconoce a los participantes de manera justa a todos los ni os y ni as por igual en la integraci n en las actividades programadas durante la aplicaci n del instrumento.

Libre participaci n y derecho a estar informado: En compromiso con la iniciaci n  tica aut noma cooperaci n y derecho a estar informado, se organiz  con la directora de la Instituci n Educativa, se le informo acerca de la aplicaci n de mi instrumento aceptando por voluntad propia, entregando la carta de presentaci n, estando de acuerdo mi participaci n acerca de la aplicaci n de las actividades

III. RESULTADOS

Tabla 2

Pruebas de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Dimensión Resuelve Problemas De Cantidad Pretes	,216	20	,015	,884	20	,021
Dimensión Resuelve Problemas De Cantidad Post	,184	20	,074	,881	20	,018
Dimensión Resuelve Problemas De Forma, Movimiento pre tes	,338	20	,000	,747	20	,000
Dimensión Resuelve Problemas De Forma, Movimiento post	,349	20	,000	,586	20	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Interpretación: En la prueba de normalidad el grado de significancia es menor a 0,05 entonces los resultados son, no paramétricos la cual vamos a utilizar a Shapiro-Wilk para la prueba Wilcoxon.

“Demostrar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos para la mejora de la dimensión resuelve problemas de cantidad en el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.”

Tabla 3

“Dimensión 1 Resuelve problemas de cantidad pre-tes”

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	INICIO	11	55,0	55,0	55,0
	PROCESO	9	45,0	45,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente. “Lista de cotejo del pre test sobre el aprendizaje del área de matemática en niños de 5 años la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes.”

figura 1

“Dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad pre-tes”



figura 1 “Elaborado en base a los resultados obtenidos.”

Fuente: Tabla N° 03

Interpretación: “En la tabla N° 03 y figura N° 01, en el pre test, el aprendizaje del área de matemática en la dimensión resuelve problemas de cantidad mostro que un 55% que tuvo el nivel inicio y un 45% en el nivel de proceso de los veinte estudiantes de 5 años la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes. Donde se observa que el nivel de aprendizaje de los estudiantes es bajo.”

Tabla 4

“Dimensión 1 resuelve problemas de cantidad pos-tes”

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos LOGRO ESPERADO	6	30,0	30,0	30,0
LOGRO DESTACADO	14	70,0	70,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: “Lista de cotejo del pos- test sobre el aprendizaje del área de matemática en niños de 5 años la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes.”

figura 2

“Dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad pos-tes”

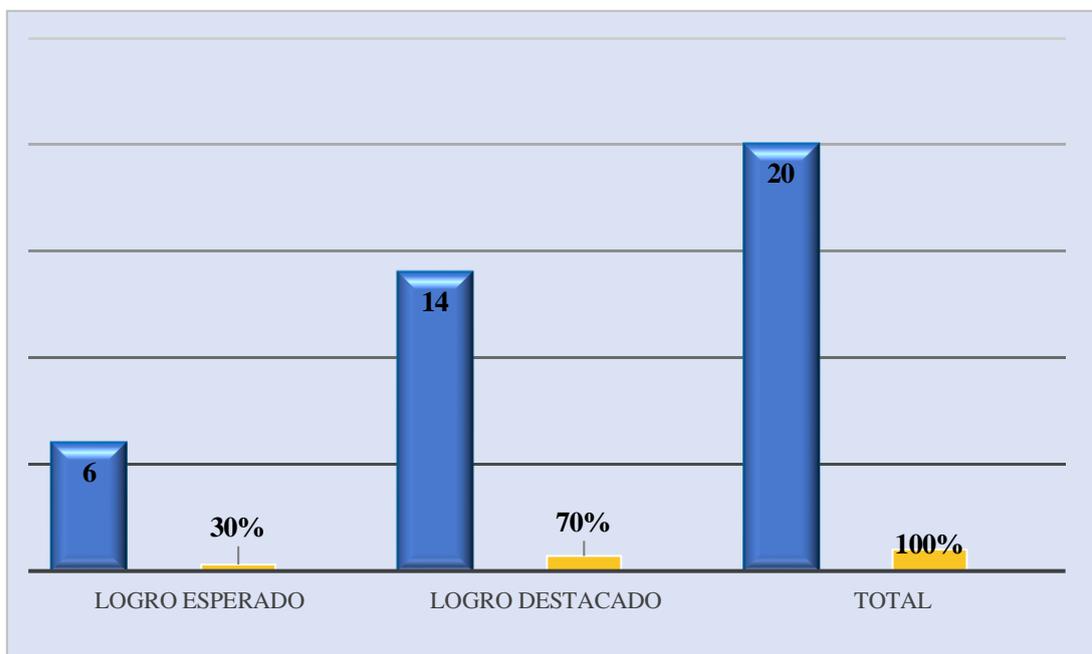


figura 3 “Elaborado en base a los resultados obtenidos.”

Fuente: Tabla N° 04

Interpretación: “En la tabla N° 04 y figura N° 02, en el pos-test, el aprendizaje del área de matemática en la dimensión resuelve problemas de cantidad mostró que un 30% tuvo el nivel de logro esperado y en el nivel de logro destacado 70% de los estudiantes de 5 años la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes. Donde se observa un incremento en el nivel del logro del aprendizaje de matemática.”

Pruebas no paramétricas

Tabla 5

“Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon de la dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad”

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
DIMENSIÒN 1 POST	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
RESUELVE PROBLEMA DE CANTIDAD - DIMENSION1	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
PRE-TES RESUELVE PROBLEMA CANTIDAD	Empates	0 ^c		
	Total	20		

Estadísticos de contraste	
DIMENSIÒN 1	
POST	
RESUELVE	
PROBLEMA DE	
CANTIDAD -	
DIMENSION1	
PRE-TES	
RESUELVE	
PROBLEMA	
CANTIDAD	

Z -4,064^b
 Sig. asintót. (bilateral) ,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Interpretación: “De los resultados obtenidos observamos el valor $P=-4,064^b$ asimismo la sig. Asintót, es ,000 menor al nivel de significancia de 0,05, de los resultados del pre-tes y pos-tes de la dimensión 1: Resuelve problemas de cantidad por tanto, los mencionados resultados nos indican que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis general, Por ello, la aplicación de los juegos didácticos mejora el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes.”

“Demostrar la aplicación de los juegos didácticos para la mejora de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.”

Tabla 6

“Dimensión 2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización pre-tes”

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	INICIO	15	75,0	75,0	75,0
Válidos	PROCESO	5	25,0	25,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: “Lista de cotejo del pre test sobre el aprendizaje del área de matemática en niños de 5 años la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes.”

Figura3

“Dimensión 2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización pre-tes”

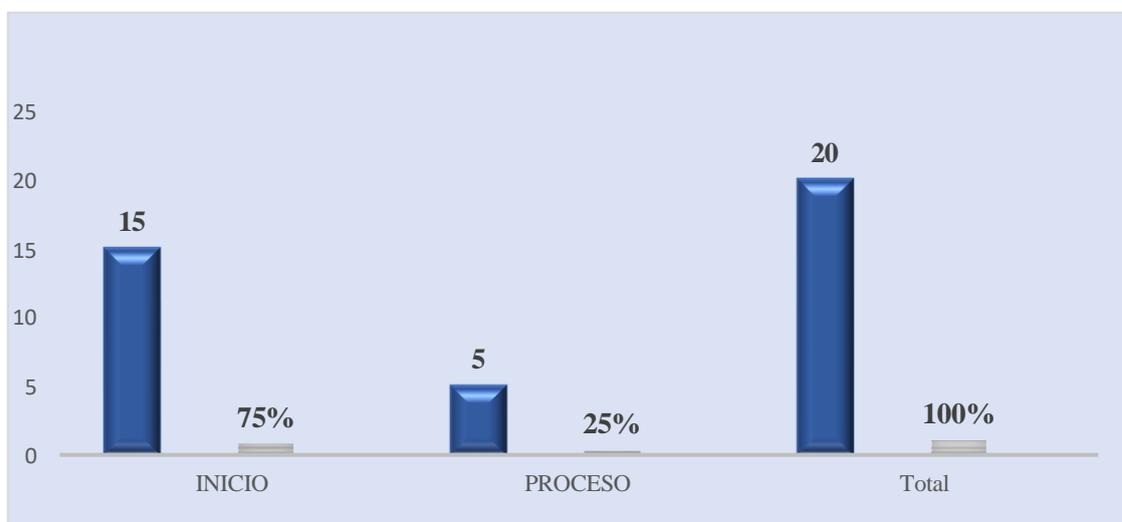


figura 4 “Elaborado en base a los resultados obtenidos.”

Fuente: Tabla N° 06

Interpretación: “En la tabla N° 06 y figura N° 03, en el pre test, el aprendizaje del área de matemática en la dimensión 2: resuelve problemas de forma, movimiento y localización mostro que un 75% tuvo el nivel inicio y en el nivel de proceso 25% de los estudiantes de 5 años la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes. Donde se observa que el nivel de aprendizaje en los estudiantes es bajo.”

Tabla 7

“Dimensión 2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización pos-tes”

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
LOGRO ESPERADO	5	25,0	25,0	25,0
LOGRO DESTACADO	15	75,0	75,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: “Lista de cotejo del pos- test sobre el aprendizaje del área de matemática en niños de 5 años la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes.”

Figura 4

“Dimensión 2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización pos-test”

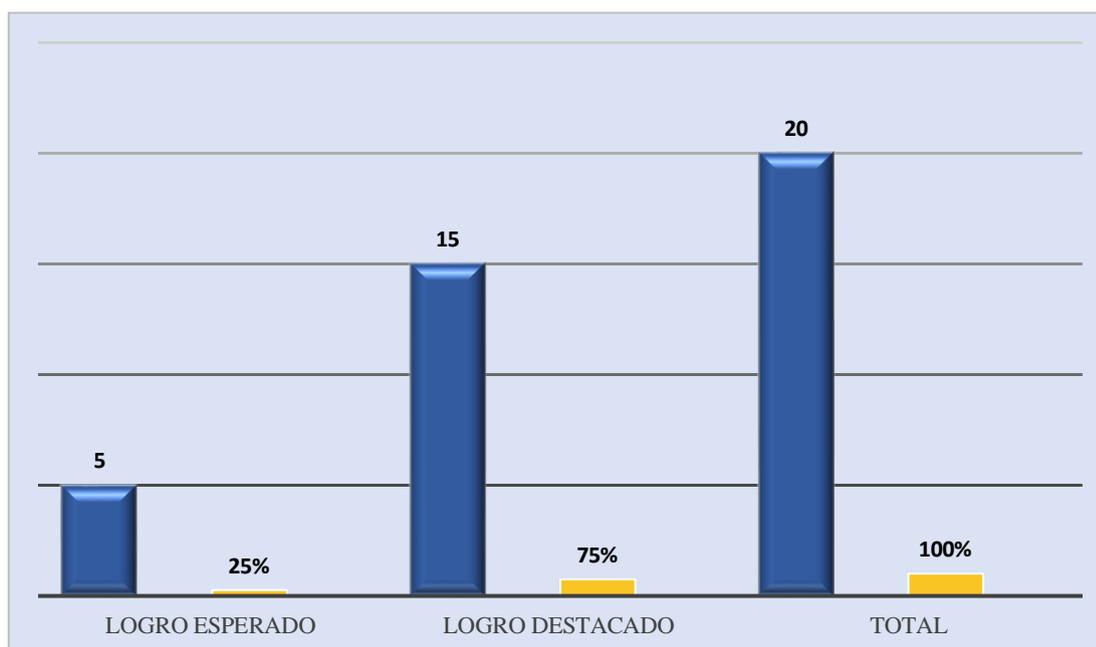


Figura 4 “Elaborado en base a los resultados obtenidos.”

Fuente: Tabla N° 07

Interpretación: “En la tabla N° 07 y figura N°04, en el pos-test, el aprendizaje del área de matemática en la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización mostró que un 25% tuvo el nivel de logro esperado y un 75% en el nivel de logro destacado, de los estudiantes de 5 años la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes. Donde se observa un incremento del logro de sus aprendizajes en el área de matemática.”

Pruebas no paramétricas

Tabla 8

“Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon de la dimensión 2 Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.”

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
DIMENSIÓN 2 POST	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA,MOVIMIENTO -	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
DIMENSIÓN 2 PRE-TEST	Empates	0 ^c		
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	Total	20		

Estadísticos de contraste ^a	
DIMENSIÓN 2 POST RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA,MOVIMIENTO -	
DIMENSIÓN 2 PRE-TEST RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	
Z	-4,035 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	0,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Interpretación: “En los resultados obtenidos observamos el valor $P=4,035^b$ asimismo la sig. Asintót, es ,000 menor al nivel de significancia de 0,05,de los resultados del pre-tes y postes de la dimensión 2: Resuelve problemas de forma, movimiento y localización por tanto, los mencionados resultados nos indican que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis general, Por ello, la aplicación de los juegos didácticos mejora el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes.”

Tabla 9

“Comparación de resultados del pre-test y pos test en el aprendizaje del área de matemática”

NIVELES	INICIO		PROCESO		LOGRO ESPERADO		LOGRO DESTACADO		TOTAL
	f	%	f	%	F	%	f	%	
Aprendizaje del área de matemática pre-tes	13	65%	7	35%	0	0%	0	0%	100%
Aprendizaje del área de matemática pos-tes	0	0%	0	0%	6	27%	14	73%	100%

Fuente: “Lista de cotejo del pre-test y pos-tes sobre el aprendizaje del área de matemática en niños de 5 años la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes.”

Figura 5

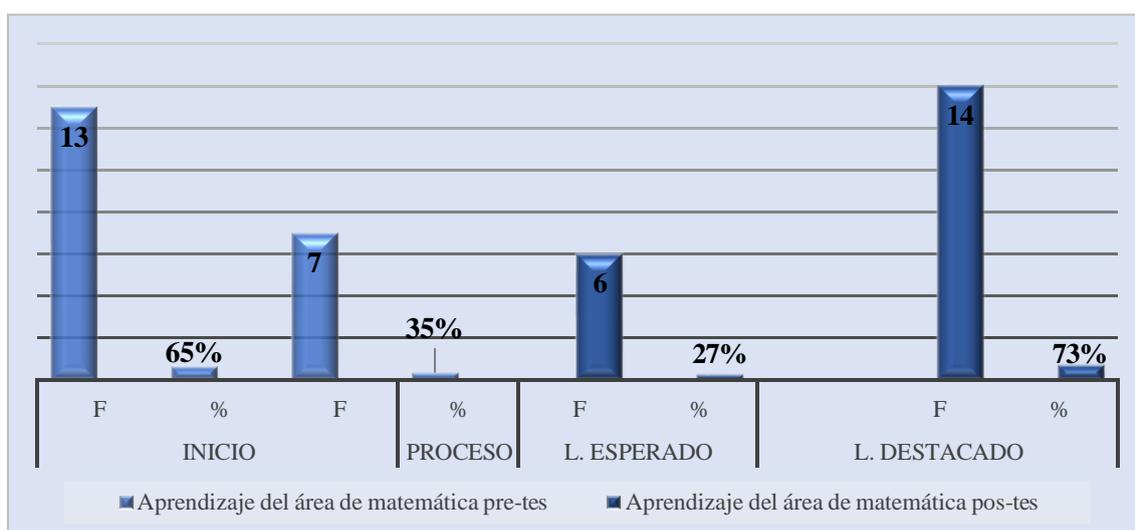


figura 6 “Elaborado en base a los resultados obtenidos.”

Fuente: Tabla N° 9

Interpretación: “En la tabla N° 9 y figura N° 05, en el pre-tes y pos- test, el aprendizaje del área de matemática en la dimensión 1: resuelve problemas de cantidad, y la dimensión 2: resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el pre-tes tuvo un 65% el nivel inicio, y un 35% en el nivel proceso, en el pos-tes tuvo un nivel de logro esperado de 27% y en el nivel de logro destacado 73% de los niños y niñas de 5 años la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes. Logrando una diferencia de antes y después de la aplicación de los items, obteniendo resultados favorables.”

Tabla 10

“Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon del pre-tes y pos-tes”

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POS_TES - PRES_TES	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		

a. POS_TES < PRES_TES

b. POS_TES > PRES_TES

c. POS_TES = PRES_TES

Estadísticos de contraste^a	
	POS_TES - PRES_TES
Z	-3,922 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	0,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Interpretación: “De los resultados obtenidos observamos el valor $P = -3,922$, asimismo la sig. Asintót, es ,000 menor al nivel de significancia de 0,05, por tanto, los mencionados resultados nos indican que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis general, Por ello, la aplicación de los juegos didácticos mejora el aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes.”

IV. DISCUSIÓN

La presente indagación del trabajo se ve reflejado en las deducciones de la indagación empleando el pre y post test manifestados a través análisis correspondientemente teniendo en cuenta los objetivos específicos. Por ello en conclusión se adquirió la hipótesis de indagación donde se examinó investigando referencias o antecedentes teóricos que afiancen o expulsen los efectos alcanzados.

“Demostrar la influencia de la aplicación los juegos didácticos para la mejora de la dimensión resuelven problemas de cantidad en el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.”

Se determinó en la indagación en la dimensión “resuelve problemas de cantidad,” los resultados del pre-tes demostraron tener un nivel en inicio de 55% en proceso un 45%. Se puede observar que mayoría de niños tuvieron conflictos para desplegar las actividades, en la enseñanza matemática, lo cual la evaluación del pos-tes tuvo como resultados en la “dimensión resuelve problemas de cantidad,” mostró que un 30% tuvo el nivel de logro esperado y en el nivel de logro destacado 70% de los estudiantes de 5 años la “Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes.”

En conclusión, se vinculan la indagación realizada por (Baca, 2016) en su teoría “Programa de juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años” habiendo como propósito general establecer si la función del proyecto de “juegos didácticos” progreso el aprendizaje de matemática. Finalizó que el beneficio conocido del programa de juegos didácticos que ejecutan los párvulos se contempla que el 10% de los párvulos a logrado una evaluación de A y el 40% de párvulos a conseguido una evaluación B y el 50% consiguió C, es decir los párvulos no tienen comprensión de los juegos didácticos y su nivel de logro de aprendizaje es inferior. Se estima las evaluaciones del nivel de logro de aprendizaje en los párvulos del cual en el pre test 10 % con la apreciación de A, en el post test el 100 % consiguieron la apreciación de A. Los efectos se contemplan que cuando empleamos el programa de juegos didácticos iban perfeccionando su logro de nociones.

Por lo tanto, analizando lo dicho por el autor Baca, coincidimos en las conclusiones, que preexisten discrepancias. Por ello, los párvulos a través de los “juegos didácticos,” en la

dimensión “resuelve problemas de cantidad,” lograrán resultados esperados en el aprendizaje del área de matemática,

“Demostrar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos para la mejora de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante– Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.”

Se determinó en la indagación los resultados del pre-tes en la dimensión “resuelve problemas de forma, movimiento y localización,” demostraron tener un nivel en inicio de 75% en proceso un 25%. Se logra contemplar que mayoría de párvulos tuvieron dificultades en desplegar las actividades, del aprendizaje en el área de matemáticas, lo cual en la evaluación del post-tes tuvo como resultados en la dimensión “resuelve problemas de forma, movimiento y localización” mostró que un 25% tuvo el nivel de logro esperado y en el nivel de logro destacado 75% de los párvulos de 5 años la “Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes.”

En conclusión, se vinculan con la indagación realizada por Carrión, (2016) en su “tesis de licenciatura Aplicación de los Juegos Didácticos como Estrategias Activas para mejorar el Aprendizaje del área de Matemáticas en los Estudiantes de cinco años de Educación Inicial de la Institución Educativa N°1657 Carrizal, Casma, en el año 2015”. Determina, que posteriormente de al estudio del post-test, se contempla que el 76 % de escolares presentan el nivel de beneficio conocido (A), mantenido de un 20 % que consigue el categoría logro en proceso (B), y por último un 4 % se coloca en el nivel de beneficio de aprendizaje en inicio (C), deduciendo que la habilidad pedagogía manejada se corresponde con el logro de aprendizaje de los alumnos y facilita que ellos desenvuelvan las destrezas planteadas en el progreso de las habilidades matemáticas.

Por lo tanto, considerando lo expuesto por el creador Carrión, concordamos en las conclusiones, que existen contrastes, y que, a través de los juegos didácticos, los párvulos obtendrán resultados deseados en el aprendizaje del área de matemática en la “dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización.”

V. CONCLUSIONES

La aplicación de los juegos didácticos en la dimensión 1: resuelve problemas de cantidad en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la “Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes.” Antes de emplear los esparcimientos didácticos, los estudiantes tuvieron dificultades para desarrollar las actividades de matemática, se vio la necesidad de aplicar los esparcimientos didácticos, donde se pudo evidenciar un nivel de inicio del 55% en el pretest y un 70% del logro destacado en el postest lo cual se obtuvieron resultados favorables en las nociones de los estudiantes.

La aplicación de los juegos didácticos en la dimensión 2: resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la “Institución Educativa N° 205 Sol Radiante.” Se pudo evidenciar que los estudiantes tenían problemas de desplazamientos y ubicación al explorar su entorno para desarrollar los esparcimientos didácticos en las actividades de matemática, donde se pudo evidenciar un nivel de inicio del 75% en el pretest, y obteniendo en el postest un 75% del logro destacado logrando obtener resultados favorables en sus aprendizajes de matemática.

La aplicación de los juegos didácticos, mediante sus dimensiones mejoraron el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante.” Evidenciándose por medio de los juegos didácticos los párvulos estimularon su curiosidad, creatividad, capacidad y raciocinio en las nociones de matemática obteniendo logros favorables.

VI. RECOMENDACIONES

Que en la “Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Tumbes,” los docentes fomenten actividades en sus estudiantes, y empleen los esparcimientos didácticos en la práctica diaria de clase, y así los alumnos fortalezcan sus capacidades en distintas áreas, principalmente en las nociones de matemática, propiciando situaciones significativas en sus alumnos.

Que la directora de “I.E. N° 205 Sol Radiante – Tumbes”. Y la UGEL de Zarumilla propicie, proyecte y ejecute trabajos lúdicos, para fortalecer y expandir el aprendizaje de matemática en los escolares.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial en los niños de 5 años de la Institución Educativa 2051, Carabayllo, 2017*. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/19526/Arzola_USS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Abanto, W. (2015). *Diseño y desarrollo del proyecto de investigación*: Universidad Cesar Vallejo.
- Ardanaz, T. (2009). “*La psicomotricidad en educación infantil*”. Revista de Innovación y Experiencias Educativas: Disponible en http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/TAMARA,ARDANAZ,1.pdf
- Ajuriaguerra, J. (1974). *Manual de Psiquiatría Infantil*. Barcelona: Masson.
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Ed. Paidós. Barcelona.
- Bautista, J. M. (2002). *El juego como método didáctico*. Propuestas didácticas y organizativas. Granada: Adhara.
- Boggio y Omori, (2017). *En su investigación: “El desarrollo de las nociones de espacio a través de una propuesta alternativa de “psicomotricidad”, en niños de 4 años*. Recuperado de: [Tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.1240/9807](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.1240/9807)
- Bolaños, D. (2006). *Desarrollo Motor, Movimiento e Interacción*. Colombia: Editorial Kinesis.
- Brito, H. Pujols, R. & Castillo, A. (2019). *Incidencia de los recursos didácticos para propiciar el desarrollo del pensamiento lógico crítico y creativo en los niños de preprimario del centro educativo Andrés Bello*.
- Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar*. (Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>.
- CANDINO, S. (2008). *Escuela para Educadoras*, Editorial Cadiex Internacional S.A. Edición 2008. Colombia, Págs. 704
- Castro, F. (2013), “*El juego lúdico basado en el enfoque cooperativo para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución educativa “los Ángeles de Chimbote Distrito de Chimbote.*”

Carhuapoma. (2017), *realizo una investigación sobre "El juego lúdico basado en el enfoque colaborativo para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.G.P "Los Ángeles de Chimbote" Distrito de Chimbote.*

Comellas, J. y Perpinya, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil*. España.: CEAC Educación infantil.

Comellas M y Perpinya A. (1990). *La psicomotricidad en pre escolar*. Barcelona España, Ediciones CEAC S.A.

Comellas, M., y Perpinya, A. (1996). *La psicomotricidad en preescolar*. España: Ceac S.A. Gersa Industria Gráfica.

Decroly y Monchamp (2002) *El juego educativo iniciación a la actividad intelectual y motriz*. España. Editorial: Madrid. <https://www.worldcat.org/title/juego-educativo-iniciacion-a-la-actividad-intelectual-y-motriz/oclc/432879766>

García, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid.

Guerrero, M (2016) *Juegos psicomotores basado en el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. N° 519, de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2014.* (tesis de pregrado) Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000042725>

Gonzales, G. (2016). *Realidad del desarrollo psicomotor en niños y niñas del nivel inicial*. Lima: Mantaro.

Gonzales, M. d. (2016). *Desarrollo de la psicomotricidad y el desarrollo de los procesos cognitivos*. Lima: San Marcos.

Gutiérrez, J. y Mejía, L. (2010). *Estrategias didácticas en el área de matemáticas y logros de aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primario de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito. Chimbote, Perú: ULADECH* <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2786/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Friedrich, F. (2000). *Aplicación del juego*. Recuperado de: <http://books.google.com.pe/>

Flinchun, B. (1988). *Programas de movimiento de la primera infancia. Preparando a los maestros para el mañana* ". Revista Educación Física, Recreación y Danza.59(7) 62-67.

- Chancusig, D. (2017). *realizó una tesis denominada: “Rescate de los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños niñas de 5 a 6 años de edad, en el Centro Educativo CEC, de la Ciudad de Latacunga Provincia de Cotopaxi”* para optar el grado de magister en educación en la Universidad Tecnológica Equinocial, UTE, Ecuador
- Jimeno, M (2018). *Los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo psicomotor en los niños/as de 4 años de la I.E.I. N° 1544 Divino Niño Jesús De Praga, San Luis – 2018. (tesis de pregrado) Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.* Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000047463>
- Juárez, A. (2004). *Las matemáticas en la escuela primaria: construcción de sentidos diversos Educación Matemática.* Revista Santillana, 16(3): 79-101. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/revista.oa?id=405>.
- Miranda, C., y Sinaluisa, M. (2019). *Juegos de construcción en el ámbito lógico matemático en los niños de inicial 2 de la Escuela “Dr. Cristóbal Cevallos Larrea” del cantón Riobamba, parroquia Licán, comunidad Cunduana, período 63 2015-2016 [Tesis de grado, Universidad Nacional del Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional del Chimborazo.* <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3234/1/UNACH-FCEHT-TG-2016-00120.pdf>
- Ministerio de educación (2008). *Diseño Curricular Nacional.* Lima, Perú. (2a ed.).
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas de Aprendizaje.* Perú San Borja.
- Ministerio de Educación y Cultura. (2005). *Juegos y materiales manipulativos como dinamizadores del aprendizaje en matemáticas.* Bilbao.
- Ministerio de Educación del Perú (Minedu) (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica* [archivo PDF]. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Ramírez, X. (2009). *La lúdica en el aprendizaje de la matemática.* La Revista Zona Próxima,10 (1). Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=85312281009> consultado en junio de 2011.
- Ramírez, O. (2016). *Actividades psicomotrices para el trabajo con los niños del nivel inicial.* Lima: San Marcos.
- Rosada, (2017). *Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria.* Universidad Rafael Landívar. Retrieved from <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>

(OMS) Organización Mundial de la Salud. (2016). *Definición de práctica de actividad física*. Obtenido de Recuperado de: <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs385/es/>

PICARDO, O. (2004). *Diccionario Pedagógico*. El Salvador. Recuperado de: <http://online.upaep.mx/campusvirtual/ebooks/diccionario.pdf>

Augen, J. (2004).

PROAÑO, G. (2010). *Guía de Psicomotricidad I*. Universidad Central del Ecuador. Quito.

Pérez, H. (2015). *El juego en la socialización del alumno preescolar* (Tesis de licenciatura). Universidad Pedagógica Nacional. Michoacán. México. Recuperado de: <https://bibliotecaupn161.com.mx/tesis/102PEREZVALDES.pdf>

Piaget, J. (1985). *Teoría y práctica de los juegos motores*. España:

Piaget, J. (1956). *el desarrollo del niño mediante el juego*. Buenos Aires: Impesa.

Piaget, J. (2013, 29 de abril). *Psicomotricidad en los niños*. Obtenido de <http://psicomotricidadeln.blogspot.com/2013/04/teorias-que-fundamentan-la.htm>

Sánchez, (2017). *En su investigación titulada: "La psicomotricidad"*. Recuperado de: [Repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/22066/Salazar_MGD.pdf](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/22066/Salazar_MGD.pdf).

Torres, C. (1999). *El juego en el aprendizaje de la contabilidad en la tercera etapa de la educación básica*. Mérida. Talleres Gráficos de la ULA.

Torres, C. (2001). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Talleres Gráficos de la ULA.

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society*. Cambridge: Harvard University Press. Zavalza,

Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Editorial Pax.

Anexos

Anexo1: Instrumentos de recolección de la información:

LISTA DE COTEJO

ESCALA VALORATIVA PARA MEDIR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA (PRE – POST TEST)

NOMBRES Y APELLIDOS DEL NIÑO/A _____

EDAD: ----- FECHA: -----

VARIABLES	DIMENSIONES	ITEM
JUEGOS DIDÁCTICOS	Juego Motriz	Utiliza sus juguetes para agrupar
		Busca objetos de color, utilizando el conteo.
		Juega activamente de manera creativa
		Utiliza el conteo de pelotas en el juego
	Juegos cognitivos	Disfruta jugar con los bloques
		Expresa libremente con material concreto, realiza, a partir de las situaciones
		Realiza secuencias
		Representa con material concreto
El aprendizaje en el área de Matemáticas	Resuelve problemas de cantidad	Expresa la cantidad de objetos mediante "mucho" y "poco"
		Propone problemas de cantidad
		Explica el uso de los números naturales
	Resuelve problemas de cantidad	

ENCUESTA PARA DOCENTES DEL NIVEL INICIAL VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DE LA DOCENTE: TERESA EMILDA MORÁN ARAUJO

DNE: 00360480

LE DONDE LABORA: I.E.P.: SAN JUAN BOSCO.

FECHA: 5-10-2020

VARIABLES	DIMENSIONES	ITEM	SI	No	Observaciones
JUEGOS DIDÁCTICOS	Juego Motriz	Utiliza sus juguetes para agrupar.	✓		
		Busca objetos de color, utilizando el conteo.	✓		
		Juega activamente de manera creativa.	✓		
		Utiliza el conteo de pelotas en el juego.	✓		
	Juegos cognitivos	Disfruta jugar con los bloques lógicos.	✓		
		Expresa libremente con material concreto las agrupaciones que realiza, a partir de las situaciones cotidianas.	✓		
		Realiza secuencias de colores, utilizando juguetes u objetos.	✓		
		Representa con material concreto las agrupaciones que realiza.	✓		
El aprendizaje en el área de Matemáticas	Resuelve problemas de cantidad	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: "muchos", "pocos"	✓		
		Propone acciones para contar hasta 10 objetos	✓		
		Establece la posición de los números ordinales del primero al quinto lugar.	✓		
		Expresa libremente con material concreto, compara y reconoce objetos por forma, tamaño, color.	✓		
		Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos	✓		
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Reconoce objetos de su entorno y las formas geométricas.	✓		
		Relaciona objetos o figuras largo, corto.	✓		
		Se ubica la posición "cerca de", "lejos de"	✓		
		Reconoce la posición al colocar objetos "encima de" o "debajo de algo"	✓		
		Se ubica la posición "hacia adelante", "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro"	✓		

Firma del experto

ENCUESTA PARA DOCENTES DEL NIVEL INICIAL VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DE LA DOCENTE: Shirley T. Tahua Enriquez

DNI: 00373593

LE DONDE LABORA: 205 "S.R." Aguas Verdes

FECHA: 05-10-2020

VARIABLES	DIMENSIONES	ITEM	Si	No	Observaciones
JUEGOS DIDÁCTICOS	Juego Motriz	Utiliza sus juguetes para agrupar.	X		
		Busca objetos de color, utilizando el conteo.	X		
		Juega activamente de manera creativa.	X		
		Utiliza el conteo de pelotas en el juego.	X		
	Juegos cognitivos	Disfruta jugar con los bloques lógicos.	X		
		Expresa libremente con material concreto las agrupaciones que realiza, a partir de las situaciones cotidianas.	X		
		Realiza secuencias de colores, utilizando juguetes u objetos.	X		
		Representa con material concreto las agrupaciones que realiza.	X		
El aprendizaje en el área de Matemáticas	Resuelve problemas de cantidad	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: "muchos", "pocos"	X		
		Propone acciones para contar hasta 10 objetos	X		
		Establece la posición de los números ordinales del primero al quinto lugar.	X		
		Expresa libremente con material concreto, compara y reconoce objetos por forma, tamaño, color.	X		
		Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos	X		
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Reconoce objetos de su entorno y las formas geométricas.	X		
		Relaciona objetos o figuras largo, corto.	X		
		Se ubica la posición "cerca de", "lejos de"	X		
		Reconoce la posición al colocar objetos "encima de" o "debajo de algo"	X		
		Se ubica la posición "hacia adelante", "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro"	X		

Firma del experto

ENCUESTA PARA DOCENTES DEL NIVEL INICIAL VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DE LA DOCENTE: Noelia Malvina Chunga Huaman

DNI: 41430528

I.E DONDE LABORA: I.E.I Mi Divino Niño

FECHA: 6 /10/ 2020

VARIABLES	DIMENSIONES	ITEM	Si	No	Observaciones
JUEGOS DIDÁCTICOS	Juego Motriz	Utiliza sus juguetes para agrupar.	X		
		Busca objetos de color, utilizando el conteo.	X		
		Juega activamente de manera creativa.	X		
		Utiliza el conteo de pelotas en el juego.	X		
	Juegos cognitivos	Disfruta jugar con los bloques lógicos.	X		
		Expresa libremente con material concreto las agrupaciones que realiza, a partir de las situaciones cotidianas.	X		
		Realiza secuencias de colores, utilizando juguetes u objetos.		X	
		Representa con material concreto las agrupaciones que realiza.		X	
El aprendizaje en el área de Matemáticas	Resuelve problemas de cantidad	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones: “muchos”, “pocos”	X		
		Propone acciones para contar hasta 10 objetos	X		
		Establece la posición de los números ordinales del primero al quinto lugar.	X		
		Expresa libremente con material concreto, compara y reconoce objetos por forma, tamaño, color.	X		
		Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos		X	
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Reconoce objetos de su entorno y las formas geométricas.	X		
		Relaciona objetos o figuras largo, corto.	X		
		Se ubica la posición “cerca de”, “lejos de”	X		
		Reconoce la posición al colocar objetos “encima de” o “debajo de algo”	X		
		Se ubica la posición “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro”	X		



Firma del experto

Anexo2: Consentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado ".....", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el cuestionario será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACION DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo..... padre de familia de la Institución Educativa con DNI..... acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada"....."; realizado por la estudiante ...(nombre completo de la estudiante, ciclo, escuela profesional).....

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Nombre del participante (Padres de familia)

Firma del participante (padre de familia)

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento (niño)

Firma de la persona que obtiene el consentimiento (estudiantes)

Fecha: ____/____/____

Anexo3: Matriz de categorías y subcategorías

Matriz de consistencia

LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA LA MEJORA DEL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 205 “SOL RADIANTE”

– AGUAS VERDES – ZARUMILLA – TUMBES – 2020

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>Problema general ¿De qué manera la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora del aprendizaje de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Tumbes - 2020?</p> <p>Problemas específicos: -¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora de la dimensión resuelve problemas de cantidad en el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.?</p> <p>-¿En qué medida la aplicación de los juegos didácticos influye en la mejora de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.?</p>	<p>Objetivo general: Demostrar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos para la mejora del aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>- Demostrar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos para la mejora de la dimensión resuelve problemas de cantidad en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.</p> <p>- Demostrar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos para la mejora de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.”</p>	<p>Hipótesis General: Hi1: “La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en la mejora del aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.”</p> <p>H0: “La aplicación de los juegos didácticos no influye significativamente en la mejora del aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.”</p> <p>Hipótesis Específicas Hi1: “La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en la mejora de la dimensión resuelve problemas de cantidad en el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.”</p> <p>H0: “La aplicación de los juegos didácticos no influye</p>	<p>V1: Juegos Didácticos.</p> <p>V2: El aprendizaje en el área de Matemáticas</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo.</p> <p>Diseño: pre-experimental</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Población - muestra: De 20 estudiantes de 5 años de la “Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.”</p>

		<p>significativamente en la mejora de la dimensión resuelve problemas de cantidad en el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.”</p> <p>Hi1: “La aplicación de los juegos didácticos influye significativamente en la mejora de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el aprendizaje en el área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.”</p> <p>H0: “La aplicación de los juegos didácticos no influye significativamente en la mejora de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el aprendizaje del área de matemática de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol Radiante – Aguas Verdes – Zarumilla – Tumbes – 2020.”</p>		
--	--	--	--	--

Tabla 2 Matriz de consistencia

