

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS**  
**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION**



---

**“EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL 318 JARDÍN MI PEQUEÑO MUNDO, DE LA PROVINCIA DE TAMBOPATA, REGIÓN DE MADRE DE DIOS, 2019”**

---

**TESIS PRESENTADO POR:**

**Br. QUEA QUISPE, DALIA ALEJANDRA**

**Br. QUISPE COLLANTES, PATHY**

**PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE:**

**LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL Y ESPECIAL:**

**ASESOR:**

**Dr. QUISPE LAYME, WILIAN**

**PUERTO MALDONADO, 2019**

## DEDICATORIA

A Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mis padres, por ser el pilar más importante de mi vida, y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional. Por compartir momentos significativos conmigo y por siempre estar dispuesto a ayudarme en todo.

A mis hermanos(as), que con sus consejos me ha ayudado a afrontar los retos que se me han presentado a lo largo de mi vida.

A mi familia en general y amigos que gracias a su apoyo, y conocimiento hicieron de esta experiencia una de las más especiales.

## **AGRADECIMIENTO.**

### **A mi alma mater**

Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, por haberme formado como profesional y permitirme obtener el título profesional de licenciado en educación.

### **A mis docentes**

Para mis distinguidos profesores, que con paciencia y entusiasmo me enseñaron a valorar los estudios y a superarme cada día.

Y un agradecimiento especial a mi asesor Wilian Quispe Layme, por el apoyo incondicional que depositó en mí para la realización del informe de tesis.

## **PRESENTACIÓN**

**SEÑOR DECANO DE LA FACULTAD DE EDUCACION DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE DE DIOS.**

**SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO:**

En cumplimiento del reglamento de grados y títulos de la Facultad de Educación y Humanidades, pongo a vuestra distinguida consideración la tesis titulado **EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL 318 JARDÍN MI PEQUEÑO MUNDO, DE LA PROVINCIA DE TAMBOPATA, REGIÓN DE MADRE DE DIOS, 2019**, con el objetivo de optar el título profesional de LICENCIADO EN EDUCACIÓN.

El presente trabajo tiene como objetivo Determinar de qué manera se relaciona el juego como herramienta en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.

## RESUMEN

La tesis “El Juego Como Herramienta De Aprendizaje En niños Y niñas De 5 Años En La Institución Educativa Del Nivel Inicial 318 Jardín Mi Pequeño Mundo, De La Provincia De Tambopata, Región De Madre De Dios, 2019”, consta de siete capítulos: Problema de investigación, Marco teórico, Metodología de la investigación, Resultados de la investigación, Discusión, Conclusiones, Recomendaciones y Referencias Bibliográficas.

El objetivo es Determinar de qué manera se relaciona el juego como herramienta en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.

La Muestra está conformada por 20 estudiantes. El tipo de investigación es correlacional, el diseño es descriptivo correlacional de corte transversal y para la realización de este estudio se utilizó las siguientes técnicas fichaje, observación, así mismo se utilizaron los siguientes instrumentos como son: fichas bibliográficas y cuestionario.

El cuestionario aplicado a los estudiantes consta de 15 ítems que se administró a los mismos en un solo momento con una escala de Likert consistente en cinco opciones de respuesta: 1) Muy malo; 2) Malo; 3) Regular; 4) Bueno; 5) Mu bueno

Se ha demostrado que el coeficiente de correlación entre las variables material didáctico y aprendizaje, es de 0.675 a un nivel de significancia del 0.05; y que existe una correlación positiva moderada respecto a las variables estudiadas. El coeficiente de determinación R cuadrado es de 0.456, lo cual indica que el 45.6% de los cambios observados en la variable juego es explicado por la variación del variable aprendizaje.

**Palabras claves:** juego, aprendizaje, dramatización, juegos tranquilos, construcción.

## **ABSTRACT**

The thesis "The Game As A Tool For Learning In Children Of 5 Years In The Educational Institution Of The Initial Level 318 Garden My Small World, Of The Province Of Tambopata, Región De Madre De Dios, 2019", consists of seven chapters: Problem of research, Theoretical framework, Methodology of research, Results of research, Discussion, Conclusions, Recommendations and Bibliographic references.

The objective is to determine how the game is related as a tool in the learning of boys and girls of 5 years in the educational institution of the initial level 318 jardín mi pequeño mundo, of the province of Tambopata, región of Madre de Dios, 2019.

The sample is made up of 20 students. The type of research is correlational, the design is cross-sectional descriptive correlational and for the realization of this study the following techniques were used, observation, and the following instruments were used, such as: bibliographic records and questionnaire.

The questionnaire applied to the students consists of 15 items that were administered to them in a single moment with a Likert scale consisting of five response options: 1) Very bad; 2) Bad; 3) Regular; 4) Good; 5) Mu good

It has been shown that the coefficient of correlation between the didactic material and learning variables is 0.675 at a level of significance of 0.05; and that there is a moderate positive correlation with respect to the variables studied. The coefficient of determination R squared is 0.456, which indicates that 45.6% of the changes observed in the game variable is explained by the variation of the learning variable.

**Keywords:** game, learning, dramatization, quiet games, construction.

## INTRODUCCIÓN

La tesis titulado **“EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL 318 JARDÍN MI PEQUEÑO MUNDO, DE LA PROVINCIA DE TAMBOPATA, REGIÓN DE MADRE DE DIOS, 2019”**, está constituido por 05 capítulos los cuales son:

Capítulo I problema de investigación: Es la parte importe del desarrollo de la tesis, en la que se considera la descripción del problema, la formulación del problema, objetivos general y específico, variables de estudio, operacionalizacion, hipótesis, justificación de la investigación y consideraciones éticas.

Capítulo II Marco teórico: En este capítulo se presentan los antecedentes de la investigación, el marco teórico y definición de términos.

Capítulo III Método de investigación: se da a conocer el tipo de investigación, el diseño de investigación, la población y muestra, también los métodos y técnicas y los tratamientos de los datos.

Capítulo IV Resultados de la investigación: se analizan los resultados de los objetivos planteados, resultados de las variables, prueba de normalidad, prueba de hipótesis tanto general como específica y por último el procesamiento y análisis de la información.

Capítulo V Discusión: Se da a conocer la descripción de los hallazgos, limitaciones del estudio y comparación critica con las lecturas existentes y finalmente se ha considera las conclusiones y recomendaciones.

## INDICE

DEDICATORIA .....	II
AGRADECIMIENTO.....	III
PRESENTACIÓN .....	IV
RESUMEN.....	V
ABSTRACT .....	VI
INTRODUCCIÓN.....	VII
INDICE .....	VIII
INDICE DE FIGURAS .....	X
INDICE DE TABLAS.....	XI
CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	13
1.1. Descripción del Problema.....	13
1.2. Formulación del Problema.....	15
1.2.1. Problema general	15
1.2.2. Problemas específicos	15
1.3. Objetivos de la investigación .....	16
1.3.1. Objetivo general	16
1.3.2. Objetivos específicos	16
1.4. Variables de estudio .....	17
1.4.1. Variable 1: El juego	17
1.5. Operacionalización de variables.....	19
1.6. Hipótesis de la investigación .....	20
1.6.1. Hipótesis general	20
1.6.2. Hipótesis Específicas	20
1.7. Justificación del estudio.....	21
1.7.1. Justificación teórica	21
1.7.2. Justificación práctica	21
1.7.3. Justificación metodológica	21
1.7.4. Justificación legal	21
1.8. Consideraciones éticas .....	22
CAPITULO II: MARCO TEORICO .....	23
2.1. Antecedentes de la investigación.....	23
2.1.1. Antecedentes nacionales	23

2.1.2. Antecedentes internacionales	28
2.2. Marco teórico.....	35
2.2.1. El juego	35
2.2.2. Clasificación de los juegos como recursos didácticos	41
2.2.3. Las funciones del juego como recurso didáctico	45
2.2.4. Aprendizaje	48
2.2.5. Aprendizaje significativo	49
2.3. Definición de términos básicos.....	52
CAPITULO III: METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	57
2.1. Tipo de estudio.....	57
2.2. Diseño de la investigación.....	57
2.3. Población y muestra de estudio .....	57
2.3.1. Población	57
2.3.2. Muestra	58
2.4. Métodos y técnicas.....	58
2.5. Tratamiento de los datos .....	59
CAPITULO IV: RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN .....	63
4.1. Resultados para la variable el juego y sus dimensiones.	63
4.2. Resultados para la variable Aprendizaje.	67
4.3. Resultados descriptivos	68
4.4. Prueba de normalidad	69
4.5. Pruebas de hipótesis.	70
CAPITULO V .....	81
DISCUSIÓN.....	81
CONCLUSIONES.....	85
RECOMENDACIONES .....	87
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	88
ANEXOS.....	91
Anexo 1: Matriz de CONSISTENCIA.....	92
Anexo 2: Matriz de operacionalización .....	93
Anexo 3: INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS .....	94

## INDICE DE FIGURAS

FIGURA 1: VARIABLE EL JUEGO .....	63
FIGURA 2: DIMENSIÓN DRAMATIZACIÓN .....	64
FIGURA 3: DIMENSIÓN JUEGOS TRANQUILOS.....	65
FIGURA 4: DIMENSIÓN CONSTRUCCIÓN.....	66
FIGURA 5: VARIABLE APRENDIZAJE.....	67

## INDICE DE TABLAS

TABLA 1: RESUMEN DEL PROCESAMIENTO DE CASOS DE LA VARIABLE EL JUEGO.....	60
TABLA 11: ESTADÍSTICAS DE FIABILIDAD DE LA VARIABLE EL JUEGO.....	60
TABLA 12: RESUMEN DEL PROCESAMIENTO DE CASOS DE LA VARIABLE APRENDIZAJE .....	61
TABLA 13: INSTRUMENTO DE LA VARIABLE APRENDIZAJE .....	61
TABLA 14: OPINIÓN DE EXPERTOS .....	62
TABLA 15: TABLA DE FRECUENCIA DE LA VARIABLE EL JUEGO.....	63
TABLA 16: TABLA DE FRECUENCIA DE LA DIMENSIÓN DRAMATIZACIÓN.....	64
TABLA 17: TABLA DE FRECUENCIA DE LA DIMENSIÓN JUEGOS TRANQUILOS. ....	65
TABLA 18: TABLA DE FRECUENCIA DE LA DIMENSIÓN CONSTRUCCIÓN .....	66
TABLA 19: TABLA DE FRECUENCIA DE LA VARIABLE APRENDIZAJE .....	67
TABLA 22: ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS PARA LA VARIABLE EL JUEGO Y SUS DIMENSIONES ...	68
TABLA 23: ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS PARA LA VARIABLE APRENDIZAJE .....	68
TABLA 24: PRUEBA DE NORMALIDAD PARA LAS DOS VARIABLES .....	69
TABLA 25: CORRELACIÓN ENTRE LAS VARIABLES EL JUEGO Y APRENDIZAJE .....	70
TABLA 26: RESUMEN DEL MODELO .....	70
TABLA 27: ANOVA .....	71
TABLA 28: COEFICIENTES .....	71
TABLA 29: CORRELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN DRAMATIZACIÓN Y APRENDIZAJE.....	73
TABLA 30: RESUMEN DEL MODELO .....	73
TABLA 31: ANOVA .....	73
TABLA 32: COEFICIENTES.....	74
TABLA 33: CORRELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN JUEGOS TRANQUILOS Y LA VARIABLE APRENDIZAJE. ....	75
TABLA 34: RESUMEN DEL MODELO .....	76
TABLA 35: ANOVA.....	76
TABLA 36: COEFICIENTES.....	76
TABLA 37: CORRELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN CONSTRUCCIÓN Y LA VARIABLE APRENDIZAJE. .....	78
TABLA 38: RESUMEN DEL MODELO .....	78

TABLA 39: ANOVA ..... 78  
TABLA 40: COEFICIENTES..... 79

## **CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1. Descripción del Problema**

El juego es la actividad primordial del niño y hoy en día más que un hecho es un derecho reconocido por organismos nacionales e internacionales que trabajan en favor de la niñez, tal como se señala en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, donde se expresa que el juego y las actividades recreativas, deben brindarse al menor tanto en el hogar como en la escuela (UNICEF, 1989); disposición que hace frente a la problemática mundial del trabajo infantil que afecta consecuentemente a su desarrollo.

Es así que, en razón a la importancia del juego espontáneo, el Ministerio de Educación (2009), propone en educación inicial, el juego libre en los sectores considerado como un momento pedagógico que ofrece espacios y elementos sectorizados en el aula partiendo de la planificación de los mismos estudiantes y minimizando la intervención del maestro.

Esta propuesta que contribuye en el desarrollo de las habilidades del estudiante y que va cobrando importancia ante la problemática de asociar el juego infantil con el ocio y la necesidad de concientizar a la población que los niños necesitan ser niños. “Nos hemos olvidado que el juego es la forma de aprender por excelencia, hay que brindar a los niños y niñas mayor variedad de juguetes y espacios para el juego y compartir con ellos, es una oportunidad para que cultiven sus habilidades (Salas, 2012).

En el contexto del problema que planteamos, se ha observado, desde el punto de vista educativo, que durante el desarrollo del juego libre en los sectores, los estudiantes no proponen nuevas situaciones de juego, por lo cual sus actividades

lúdicas se han esquematizado y reducido, convirtiéndose en rutinarias y muchas veces repetitivas

Durante la construcción de todos los aprendizajes del educando en la acción educativa, el niño irá estableciendo vínculos a medida que va interactuando con su medio. El sujeto es por naturaleza un hombre social.

Por ende la interacción que haga forjará experiencias enriquecedoras para él. Por otro lado, a medida que se enfrenta al mundo, es decir a su realidad, se verá con una serie de conflictos y situaciones que deberá aprender a solucionar. Es aquí donde se evidencia el rol del docente, quien cumplirá una importante función, pues será la persona quien oriente y dé las herramientas para que el educando pueda llegar al equilibrio y sepa cómo defenderse frente a una determinada realidad, llegando a desarrollarse poco a poco el concepto de autonomía. Frente a esta situación, las docentes deben buscar mecanismos que permita en los niños la comprensión de un determinado problema, para finalmente junto con ellos formar el concepto de autonomía. No obstante, no resulta fácil formar la autonomía, aún en contextos donde la familia, muchas veces, la limita o bloquea. Ya lo establece el Ministerio de Educación (2009 p. 34), en la que estipula que al finalizar la Educación Básica Regular se espera que los estudiantes cumplan determinadas características, dentro de las cuales están: ser autónomo y ser resolutivo.

## **1.2. Formulación del Problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera se relaciona el juego como herramienta en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019?

### **1.2.2. Problemas específicos**

**P.E.1** ¿Cómo se relaciona la dramatización como herramienta en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019?

**P.E.2** ¿Cómo se relaciona los juegos tranquilos como herramienta en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019?

**P.E.3** ¿Cómo se relaciona la construcción como herramienta en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019?

### **1.3. Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general**

**OG:** Determinar de qué manera se relaciona el juego como herramienta en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

**O.E.1** Determinar cómo se relaciona la dramatización como herramienta en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019

**O.E.2** Determinar cómo se relaciona los juegos tranquilos como herramienta en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.

**O.E.3** Determinar cómo se relaciona la construcción como herramienta en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.

## **1.4. Variables de estudio**

### **1.4.1. Variable 1: El juego**

Schiller” (2002: 21) , nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega” El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución. La Real Academia de la Lengua Española define al juego como “la acción de jugar”, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como “hacer algo con alegría”; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto. Entonces, desde esta postura podemos decir que el juego es una acción que produce alegría en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna. Ortega (1992: 20) nos dice que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas.

#### **1.4.2. Variable 2: Aprendizaje**

Según Bush y Mosteller (Citados por Olórtegui, 1997, p. 101) consideramos que aprendizaje es cualquier cambio sistemático de la conducta, sea o no adaptativo, conveniente para ciertos propósitos, o que esté de acuerdo con algún otro criterio semejante. Entonces consideraremos que el aprendizaje constituye, un proceso clave, porque representa los efectos acumulativos del pasado en la conducta presente. Un estudio cuidadoso de lo que un organismo dado ha aprendido puede permitirnos la predicción de lo que hará en el futuro. Hunter (Citado por Olórtegui, 1997, p. 101): “Podemos decir que se está efectuando aprendizaje cada vez que la conducta muestra un cambio progresivo o tendencia al repetirse la misma situación estimulante y cuando el cambio no puede ser explicado en virtud a la fatiga o de cambios efectuados en el receptor y en el efector”. La característica principal de esta definición es que se refiere más a cambio que a mejoría del comportamiento, aunque el cambio que resulta de la práctica o de la repetición a menudo implica que ciertas respuestas se debilitan mientras que otras se hacen más fuertes.

### 1.5. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICION	DIMENSIONES	INDICADORES
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>  <b>EL JUEGO</b>	Schiller” (2002: 21), nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega” El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución. La Real Academia de la Lengua Española define al juego como “la acción de jugar”, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como “hacer algo con alegría”; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto.	DRAMATIZACION	Títeres Marionetas
		JUEGOS TRANQUILOS	Espacio ambientado Creaciones espontáneas.
		CONSTRUCCION	Bloques lógicos  Trozos de madera.
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>  <b>APRENDIZAJE</b>	Según Bush y Mosteller (Citados por Olórtegui, 1997, p. 101) consideramos que aprendizaje es cualquier cambio sistemático de la conducta, sea o no adaptativo, conveniente para ciertos propósitos, o que esté de acuerdo con algún otro criterio semejante. Entonces consideraremos que el aprendizaje constituye, un proceso clave, porque representa los efectos acumulativos del pasado en la conducta presente. Un estudio cuidadoso de lo que un organismo dado ha aprendido puede permitarnos la predicción de lo que hará en el futuro.	Registro de notas	Inicio  Proceso  Logro  Logro destacado

## **1.6. Hipótesis de la investigación**

### **1.6.1. Hipótesis general**

**HG:** El juego como herramienta si se relaciona en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.

### **1.6.2. Hipótesis Específicas**

**H.E.1** La dramatización como herramienta si se relaciona en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.

**H.E.2** Los juegos tranquilos como herramienta si se relaciona en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019

**H.E.3** La construcción como herramienta si se relaciona en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.

## **1.7. Justificación del estudio**

### **1.7.1. Justificación teórica**

Habiendo adquirido conocimientos teóricos durante los ciclos de estudios superiores en la especialidad de educación inicial y especial, nos posibilita el estudio y la formulación del planteamiento del presente trabajo.

### **1.7.2. Justificación práctica**

La intención de este trabajo es contribuir a resolver los problemas que se generan cotidianamente en las aulas del nivel inicial, proponiendo mejorar el aprendizaje.

### **1.7.3. Justificación metodológica**

Se dispone de metodologías adecuadas para ser aplicadas en el desarrollo de la investigación tales como el método hipotético deductivo, método estadístico, y el conocimiento de los métodos existentes para realizar el instrumento que nos permita recoger la información deseada.

### **1.7.4. Justificación legal**

El trabajo se justifica desde el punto de vista legal, porque ha seguido un plan de estudios, ofrecido por la universidad y al finalizar este, se exige como producto el informe de tesis, concordante por la ley universitaria 30220, artículo 45, inciso 2.

## **1.8. Consideraciones éticas**

Bajo el criterio de la conducta ética del investigador se respetará el anonimato de los informantes, de igual forma se respetará el derecho del autor de propiedad intelectual ajena, también se respetará los resultados que provengan del análisis de los datos, así como se tendrá en cuenta que la investigación que se haga tenga fines altruistas que beneficien a grupos sociales o a la institución donde se realizará la investigación.

## CAPITULO II: MARCO TEORICO

### 2.1. Antecedentes de la investigación.

#### 2.1.1. Antecedentes nacionales

**Morales y Medrano (2015).** Tesis “LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LAS I.E.P. DE LA LOCALIDAD DE SANTA CLARA”. Para optar el Título profesional de licenciado en educación especialidad educación inicial, Universidad nacional de educación Enrique Guzmán y Valle, (Perú-Lima). **Objetivo General:** Determinar si existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara. **Metodología:** El enfoque cuantitativo o método tradicional se fundamenta en la medición de las características de los fenómenos sociales, lo cual supone derivar de un marco conceptual pertinente al problema analizado, una serie de postulados que expresen relaciones entre las variables estudiadas de forma deductiva. Este método tiende a generalizar y normalizar resultados, El método de investigación utilizado es el hipotético – deductivo, éste según Bernal (2006) se “consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos”. **Resultados:** de una muestra de 3 instituciones, el 100% (3) presenta un nivel deficiente la hora del juego libre en los sectores del aula de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara. 3 instituciones, el 100% (3) presenta un nivel deficiente en el sector hogar del aula de 5 años

en la I.E.I.P de la localidad de Santa Clara, **Conclusión General:** Existe relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara. Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de santa clara. Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

**Olivares (2015).** Tesis “EL JUEGO SOCIAL COMO INSTRUMENTO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JUAN BAUTISTA DE CATACAOS - PIURA”, para optar el título de licenciado en educación, Universidad de Piura (Perú- Piura). **El Objetivo General,** Identificación del déficit de las habilidades sociales que dificultan la interacción en el aula. **La Metodología** usada fue: enfoque de la investigación: Mixta (cualitativa y cuantitativa) método: Jurídico exploratorio y Jurídico Descriptivo, variables e indicadores: Independientes y dependientes; **Resultados:** Al iniciar esta investigación en el aula de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan, pude observar que la mayoría de los estudiantes que tenía a cargo presentaban dificultades en la adquisición de las habilidades sociales necesarias, lo que dificultaba las interacciones dentro del aula, por ello se decidió elaborar un instrumento de observación que facilitara el diagnóstico del déficit de las

habilidades sociales. Las habilidades sociales son un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas. (Caballo, 1986). Esta definición nos permite reconocer la gran importancia de desarrollar habilidades sociales en los niños, porque esto facilita la interacción de los estudiantes evitando así que se creen problemas entre ellos dificultando la convivencia escolar. Por ello se aplicó un instrumento para evaluar las habilidades sociales que poseían los niños. **Conclusiones:** Los niños de tercer grado de primaria de la Institución educativa San Juan Bautista tienen adquiridas habilidades sociales en diversos niveles de logro. El 20 % de los niños son competentes socialmente, pero el 80 % aun presenta déficit en el ámbito social, Luego de la aplicación de los juegos sociales, se mostró una mejora en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Cada juego hizo posible el desarrollo de una habilidad social específica que se veía favorecida en la interacción en el aula. Los juegos sociales de tipo simbólico, cooperativo y de reglas facilitaron el desarrollo de las habilidades sociales en el aula de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista – Catacaos. Los tres tipos de juego que han sido aplicados presentan altos porcentajes en la mejora de habilidades sociales, cada uno de ellos logra alcanzar su objetivo.

**Camacho. (2012).** tesis “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”, *para optar el título de licenciado en educación con mención en educación inicial en la pontificia universidad católica del peru.* **Metodología** esta investigación, organiza, propone y establece un programa de juegos, al respecto presento la metodología, el rol del educando y del educador así como sus lineamientos de acción, **Resultados** Según percibimos en este cuadro el uso de habilidades básicas está integrado por dos subvariables: a) escuchar y b) formular preguntas. Dentro de las cuales se ha encontrado mayor dificultad en la habilidad de formular preguntas. reflejando un 44 % en comparación a un 56 % que si logra levantar la mano para formular preguntas. Otro gran porcentaje se aprecia en formular preguntas relacionadas al tema un 31% del grupo no lo logra frente a un 69 % que si logra formular preguntas relacionadas con el tema. Se observa que la habilidad de escuchar tienen un mayor alcance en el grupo ya que en los indicadores como : a) Escucha con atención las reglas del juego, obteniendo un 94 % frente a un 6 % que no lo logra; b) Presenta una posición de escucha, en donde se presenta un 88 % que sí lo logra, pero en el tercer indicador c) Conversa con su compañera cuando se exponen las reglas del juego, se refleja mayor dificultad obteniendo que únicamente el 69 % de las alumnas realiza esta actividad. Se observa un mayor desarrollo de la habilidad de escucha frente al de formular preguntas tanto en a) levanta la mano para formular una pregunta y b) formula una pregunta relacionada al tema. **Conclusión General:** El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner

en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. • Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo. En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión. • Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.

**Cerda y Tineo (2017).** Tesis “INFLUENCIA DE LOS JUEGOS COMO RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL ÁREA DE CIENCIA Y AMBIENTE EN LOS NIÑOS DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 0026 AICHI NAGOYA - ATE VITARTE”, para optar el título profesional de licenciado en educación especialidad educación primaria, Universidad nacional de educación Enrique Guzmán y Valle, Perú. **Objetivo General:** Demostrar el efecto que tienen los juegos como recursos didácticos en el aprendizaje significativo del Área de Ciencia y Ambiente en los niños del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 0026 Aichi Nagoya – Ate Vitarte. **Metodología:** El enfoque del estudio es el cuantitativo. Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) “Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de

comportamiento y probar teorías” **Resultados:** en el grupo experimental, el 27.1% tiene un nivel muy deficiente en el aprendizaje significativo del Área de Ciencia y Ambiente, el 18.8% tiene un nivel deficiente y el 4.2% tiene un nivel regular y el grupo de control: el 29.2% tiene un nivel muy deficiente en el aprendizaje significativo del Área de Ciencia y Ambiente, el 14.6% tiene un nivel deficiente y el 6.3% tiene un nivel regular, en el grupo experimental, el 29.2% tiene un nivel regular en el aprendizaje conceptual, el 12.5% tiene un nivel deficiente y el 4.2% tiene un nivel muy deficiente. En cuanto al grupo de control: el 20.8% tiene un nivel muy deficiente en el aprendizaje conceptual, el 12.5% tiene un nivel regular al igual otro 12.5% que tiene un nivel deficiente, por último un 4.2% tiene un nivel bueno. **Conclusión General,** Los juegos como recursos didácticos favorece significativamente el aprendizaje significativo del Área de Ciencia y Ambiente en los niños del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 0026 Aichi Nagoya – Ate Vitarte. ( $p < 0.05$ ). La aplicación de los juegos como recursos didácticos favorece significativamente el aprendizaje conceptual en los niños del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 0026 ( $p < 0.05$ ). ( $p < 0.05$ ).

### **2.1.2. Antecedentes internacionales**

**Leyva (2011).** Tesis “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil”, para optar el título de licenciada en pedagogía infantil, en la pontificia universidad javeriana. **Objetivos Generales,** Caracterizar el

juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil. **Metodología:** El diseño metodológico de esta investigación acerca del juego como estrategia didáctica, es de carácter cualitativo (descriptivo e interpretativo). Entendiéndolo como “multimetódico, naturalista e interpretativa. Es decir que los investigadores cualitativos indagan en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en los términos del significado que las personas les otorgan. La investigación cualitativa abarca, el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos” (Vasilachis et al. 2006, p.25). **Resultados:** Los hallazgos que a continuación se describieron, fueron extraídos de las entrevistas que se aplicaron al grupo de los seis docentes licenciados en pedagogía infantil, y al docente licenciado en educación física, quienes añaden solidez a los procesos de análisis cualitativo (descriptivo e interpretativo) que se llevaron a cabo en esta investigación del juego como estrategia didáctica. Las personas seleccionadas que respondieron dicha entrevista, poseen características comunes; ser docentes que ejercen la educación infantil, trabajar en instituciones educativas, ya sean públicas o privadas, y ejercer por más de seis años en el campo educativo.

**Puchaicela (2018).** Tesis “El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los

estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018”, en la universidad nacional de Loja (Ecuador-Loja). **Objetivo general:** Diseñar una propuesta alternativa sobre el uso de juegos didácticos a través de una adecuada fundamentación teórica para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de las operaciones básicas de multiplicación y división en los estudiantes de quinto grado paralelo “B” de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío”. **Metodología:** En la realización del taller pedagógico sobre el uso del juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la multiplicación y división en los estudiantes del quinto grado paralelo “B” de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío”. Se utilizará una metodología grupal e individual. **Resultados:** “Las estrategias didácticas constituyen herramientas de mediación entre el sujeto que aprende y el contenido de enseñanza que el docente emplea conscientemente para lograr determinados aprendizajes” (p.68). Los datos de la tabla y la gráfica reflejan que, de todos los 27 estudiantes, 20 de ellos que corresponden al 74% afirman que el docente no utiliza estrategias didácticas para enseñarles a multiplicar y dividir; mientras que siete de ellos que equivalen al 26% expresan que el docente si utiliza estrategias didácticas. Referente a los resultados de esta pregunta, se puede corroborar que el docente durante las clases de matemáticas desarrolla un esquema tradicional de enseñanza que genera dificultades en el aprendizaje de los estudiantes, esto se debe a que desconoce que las estrategias didácticas son

elementos sustanciales para generar un proceso de enseñanza – aprendizaje mayormente interactivo, atractivo y significativo. Conclusiones, La mayoría de las actividades didácticas seleccionadas fueron las adecuadas, ya que permitieron captar la atención de los estudiantes del quinto grado “B”, y los motivó a aprender de manera significativa y divertida la multiplicación y división. • El taller pedagógico aplicado fue positivo, ya que sus resultados demuestran que la mayoría de los estudiantes del quinto grado “B” se sintieron motivados y lograron desarrollar significativamente su razonamiento lógico-matemático a la hora de resolver ejercicios de multiplicación y división.

**Arevalo y carreazo (2016).** Tesis “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AULA JARDÍN —AII DEL HOGAR INFANTIL ASOCIACIÓN DE PADRES DE FAMILIA DE PASACABALLOS”, para optar el título de: Licenciado en licenciatura infantil, Universidad de Cartagena, **Objetivo General:** ANALIR LA CAUSAS EXISTENTES POR LAS CUALES LOS ESTUDIANTES DEL AULA JARDÍN A DE H.I.C ASOCIACION DE PADRES DE FAMILIA DE PASACABALLO MUESTRAN UN DESINTERES POR LAS ACTIVIDADES ACADEMICAS; **Metodología:** investigación cualitativa de carácter descriptivo porque esta permite al investigador predecir el comportamiento (de los niños), por otro lado porque los métodos de investigación incluyen experimento y encuesta y

por último los resultados son descriptivos y pueden ser generalizados.

**Resultados:** Por medio de este trabajo se pudo ratificar que esta propuesta es muy factible y por tal razón se llevó a cabo exitosamente ya que con los estudios pudimos constatar que por medio del juego los estudiantes están más motivados a aprender, puesto que con la implementación del juego como estrategias de enseñanza y aprendizaje se logra despertar su interés. Se pudo comunicar e informar en el Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos (H. I. C EL VELERO) la importancia que tiene el juego para los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, como forma de generar mejores resultados académicos en los educandos. Principalmente porque se tiene en cuenta el valor que posee el juego en nuestros días ya que es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; o como herramienta educativa. **Conclusión General:** Llevar a cabo este proyecto de grado “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín A del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos” fue una idea que surge de la necesidad de ciertos niños y niñas de una institución que de una u otra manera nos abrieron sus puertas para que mitigáramos las debilidades en cuanto a las estrategias o metodología que las docentes de este plantel educativo utilizan para desarrollar o llevar a cabo sus que están desmotivando o están ayudando a que los estudiantes pierdan el interés por estudiar. Es por esto que nos dimos a la tarea de investigar las

diferentes variables, miradas, perspectivas que son fundamentales e se relacionantes en este proceso.

**Ospina (2015).** Tesis “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR” *para optar el título profesional de licenciado en pedagogía infantil en la Universidad de Tolima– Ibagué*, **Objetivo General:** Demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal. **Metodología:** En la estructura metodológica que propone el programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil del IDEAD de la Universidad del Tolima, se fortalecen los procesos de investigación e intervención social, toda vez que se requiere cumplir con los ejes sustantivos que integran la docencia, la investigación y la proyección social. Su estructura fortalece la formación del pedagogo infantil, como agente educativo y de transformación social del cual se espera logre aportar de manera significativa en el mejoramiento de la calidad de los procesos educativos a nivel local y regional. **Resultados:** El sentido de lograr desarrollar un proceso de investigación sistematizado en el espacio real de la educación infantil, conlleva reconocer que dentro del contexto educativo son múltiples los agentes que deben asumir un rol protagónico para la transformación de la práctica pedagógica en favor de los niños y niñas. Por ello, el sentido pedagógico de los proyectos de intervención

requiere que se genere impacto social y educativo, con resultados concretos que favorezcan a los niños, docentes, directivos y padres de familia. Desde esta mirada, se evidencia cómo un proyecto requiere ser validado a partir de los alcances y logros que proporciona, por lo cual sus aportes deben ser significativos y dar soluciones concretas a las problemáticas que afectan la calidad de la educación infantil. A continuación, se sustentan los aspectos sobre la validez y confiabilidad del proyecto de investigación formativa desarrollado en la Institución Educativa Técnica Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora de la ciudad del Espinal. **Conclusión General:** Se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional. El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo.

## **2.2. Marco teórico**

### **2.2.1. El juego**

El juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Pero es indudable que cada cultura y cada sociedad formula su propio concepto sobre el juego, es por eso que el concepto de “juego” ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología.

Schiller” (2002: 21) , nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega” El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución. La Real Academia de la Lengua Española define al juego como “la acción de jugar”, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como “hacer algo con alegría”; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto. Entonces, desde esta postura podemos decir que el juego es una acción que produce alegría en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna. Ortega (1992: 20) nos dice que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por

lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas.

Entonces el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea. En su libro "Aprendizaje a través del juego", Chateau nos menciona que el juego prepara para la vida y el surgimiento de la personalidad (1958; 22) ; por lo tanto, el juego no solo favorece en la adquisición de saberes, en la relación con el mundo exterior sino también en la personalidad del niño. Zapata (1988:45) , indica que al juego infantil como un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad. Mediante el juego el niño va lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas. La importancia del juego radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida. Al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño. Se puede afirmar que el juego es una

herramienta muy útil y fundamental para todos los seres humanos y especialmente para los que se encuentran cursando la primera infancia, ya que fortalece el ámbito cognitivo, emocional y social. Huizinga ( 2009:13) en su libro Homo Ludens presenta el juego como un fenómeno cultural y resulta para él tan importante como la reflexión y el trabajo.

#### **2.2.1.1. Teorías sobre el juego**

Existen diferentes teorías sobre el juego, las cuales tienen una tendencia diferente por cada etapa histórica en la cual se encuentra. Las primeras aproximaciones teóricas sobre el juego se sitúan históricamente entre la segunda mitad del siglo XIX e inicios del siglo XX. A continuación se explicarán las 4 principales teorías dispuestas por Antonio Moreno (2002: 66).

#### **Teoría del excedente energético**

Herbert Spencer (1855) a mitad del siglo XIX propone esta teoría, mencionando que el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego. Spencer apoya su tesis con la idea de que la infancia y la niñez son etapas en las que el niño no posee mayor responsabilidad: incluso su rol social no es el de cumplir con un trabajo para sobre vivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por sus padres, adultos y sociedad. Spencer comenta que el niño consume su

excedente de energía a través del juego, siendo esta actividad primordial frente a sus tiempos libres.

### **Teoría del pre ejercicio**

Esta teoría surge en 1898, cuando Karl Groos propone que la niñez es una etapa en la que el niño se prepara mediante ciertas situaciones, juego de roles y practica ciertas funciones determinadas. Para Ortega (1992: 123) el papel del juego en esta teoría es de carácter fundamental ya que se relaciona en el desarrollo óptimo y psicomotor del niño. En esta teoría, Groos (2004) menciona el gran interés que los demás seres humanos tienen al observar el inicio de los primeros juegos del niño, los cuales demuestran la interacción social. Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando en un momento, ya sea con objetos o con seres humanos, el juego en este período discurre en el aquí y ahora.

### **Teoría de la recapitulación**

Propuesta por Hall (1904), la cual adopta una postura biogenética, proponiendo que el juego es producto de un comportamiento ontogenético que recoge aspectos fundamentales del desarrollo genético.

## **Teoría de la relajación**

Esta teoría está respaldada mediante la tesis de Lazarus. Esto se reflejaba en el interés por los juegos, las canciones infantiles, los cuentos de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los niños mostrasen signos de cansancio. Para Lazarus, el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga.

### **2.2.1.2. Funciones de juego**

Según Rael (2009), el valor del juego se sustenta en sus aportaciones al desarrollo y al aprendizaje del niño/a. Se reconocen estas funciones:

- a) El juego como recurso para el aprendizaje infantil. Todos los estudios sobre el juego potencian su función primordialmente auto educativo. El juego se interpreta como un aprendizaje porque permite el desarrollo y dominio de habilidades, aptitudes e intereses. Se reconoce que mediante el juego se aprende con interés.
- b) Valor en el aspecto físico y psicomotor: desarrollan las cualidades físicas, las habilidades y destrezas motrices básicas y las habilidades perceptivomotrices contribuyendo así al control de todos los movimientos.

- c) Valor intelectual. Hay juegos que contribuyen a la abstracción, a la elaboración de nociones e imágenes mentales. Los juegos requieren del niño la capacidad de prever qué vendrá después y cuál es la regla que rige el juego. Hay juegos que permiten el desarrollo de conceptos, relaciones, series, comparaciones y clasificaciones. Otros ejercitan la percepción y la atención del niño/a sobre el entorno. Todos ellos pueden ser utilizados en la escuela.
- d) Valor social. El juego es un elemento esencial para la socialización entendida como proceso inseparable del logro de la individualidad. La participación en el juego abarca la cantidad y características de la interacción que se mantiene con otras personas. La interdependencia demanda atención, interés en los otros, actividades compartidas,...El juego se ve influido por la sociedad y el medio en el que tiene lugar. El juego es una forma de aprendizaje de los valores sociales, valores que se presentan en los juegos de manera simbólica, en sus reglas y a través del material y juguetes. Los juegos de ficción llevan en su esencia la identificación, la interiorización, de conductas, la expresión de modelos sociales y familiares. Los juegos en grupo inician al niño en funciones sociales, relaciones con el otro, conductas, aceptación del otro, responsabilidad, respeto a las normas.
- e) Valor cultural. El juego supone la primera inmersión del niño/a en el mundo de la cultura. El aspecto cultural del juego se vivencia a través de los juegos de tradición oral.

- f) Valor afectivo y emocional. Además de ayudar al niño/a a organizar su mundo interior, le permite manifestar deseos, conflictos, impulsos, necesidades y emociones.
- g) Valor proyectivo. El juego puede utilizarlo el educador para conocer necesidades, sentimientos y conflictos. El juego permite conocer a los niños/as en su faceta colectiva e individual, en sus habilidades personales y en su relación con los demás. En el juego se pueden evaluar ámbitos muy diferentes: el desarrollo físico, cognitivo, social; la complejidad comunicativa y la comprensión de los mensajes; aspectos de la personalidad como la introversión y la extraversión, la capacidad de controlar impulsos, etc...el descubrimiento del desarrollo social o proceso de socialización del niño/a puede ser abordado mediante la observación del juego.

### **2.2.2. Clasificación de los juegos como recursos didácticos**

#### **Juegos como recursos didácticos del punto de vista cognitivo**

##### **Juego de construcción**

Por juego de construcción se entiende a todas aquellas actividades que conllevan la manipulación de objetos con la intención de crear algo. Diferentes autores indican que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo y que no es específico de ninguno de ellos, apareciendo las primeras manifestaciones, aunque no sean estrictamente casos puros de juegos de construcción en el período sensorio motor, por carecer el niño

en esta etapa de la capacidad representativa. Este juego gana en complejidad en los años siguientes. Así, el juego podría oscilar desde apilar un par de cubos hasta llegar a formas más complejas como la elaboración de un rompecabezas con gran cantidad de piezas (Martínez 2002 p. 41).

### **Juego simbólico**

El llamado juego simbólico, representacional o socio dramático, surge a partir de los 2 años como consecuencia de la emergente capacidad de representación. “Este tipo de juego es predominante del estadio pre operacional y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y los 7 años, en él predominan los procesos de “asimilación” de las cosas a las actividades del sujeto, es decir, a través del juego los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio, “acomodando o modificando” la realidad a sus intereses. El juego simbólico puede tener carácter individual o social, así como distintos niveles de complejidad. Este tipo de juego “evoluciona desde formas simples en la que el niño utiliza los objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad hasta juegos de representación más complejos en los que podría aparecer interacción social” (Martínez 2002 p. 41) Los juegos de representación exigen cierto conocimiento del guion por parte del niño, es decir, que tenga una representación general de la secuencia habitual de acciones y acontecimientos en un contexto familiar, así como de las funciones que desempeña cada participante del guion. Se debería seguir una secuencia ordenada en las acciones que reproducen

la actividad, porque aunque se trate de un juego en el que el componente ficticio sea el predominante, el niño trata de reproducir fielmente la actividad. (...) a medida que aumenta el conocimiento sobre las diferentes acciones que se pueden incluir en un guión, así como sobre las funciones que se espera que desempeñe cada personaje, el juego ganará en complejidad (Martínez 2002 p. 41).

### **Juego de reglas**

A partir de los 7 años surgen juegos eminentemente sociales en los que se comparten tareas con otras personas y en los que se empieza a tener cierto conocimiento de las normas y reglas. El juego de reglas “está constituido por un conjunto de reglas y normas que cada participante debe conocer, asumir y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos la actividad”. Asimismo, “los juegos de reglas pueden presentar variaciones en cuanto al componente físico y simbólico (Martínez 2002 p. 41). Una de las dificultades que se pueden encontrar al iniciarse los juegos de reglas son aquellas que el niño presenta para controlar sus deseos y motivaciones personales, llegando éstas, en ocasiones, a interrumpir el desarrollo de la actividad. Al respecto, Moreno señala “para que el niño llegue a ser capaz de implicarse en juegos de esta complejidad normativa, se debe superar el egocentrismo característico del pensamiento pre operacional, es decir, debería ser capaz de situarse en el lugar de otra persona.

## **Juegos como recursos didácticos del punto de vista social**

### **Juego solitario**

En este tipo de juego, el niño juega solo y separado de los demás y su interés se encuentra centrado en la actividad en sí misma. No realiza intentos por iniciar actividades en colaboración con otros niños.

### **Juego de espectador o comportamiento observador**

En este tipo de juego el niño o niña “ocupa su tiempo de juego en mirar cómo juegan otros niños. Mientras el niño se encuentra inmerso en esa actividad, puede iniciar algún comentario de tipo verbal con los niños que juegan, pero sin mostrar en ningún momento mayor interés por integrarse en el grupo y compartir con ellos la actividad en curso”.

### **Juego paralelo**

En esta modalidad de juego “el niño comparte espacio físico con otros niños, pero juega de forma independiente del resto. (Es más, el niño) puede estar realizando la misma actividad e incluso compartiendo el material, aunque el desarrollo de la actividad no depende de la interacción con el otro”. Este tipo de juego se diferencia de otros de mayor complejidad social debido a la “ausencia de influencia mutua a pesar de que se encuentre en proximidad espacial y cercanía física”.

### **Juego asociativo.**

En este tipo de juego emergen “las primeras asociaciones entre los componentes del grupo encaminadas a obtener un único objetivo”. Todos los integrantes del juego participan en la actividad, sin embargo, no existe reparto o distribución de tareas y su organización y estructuración es mínima.

### **Juego cooperativo**

Se trata del juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten tareas en función de los objetivos a conseguir. Los esfuerzos de todos los participantes se unen para llegar a conseguir el objetivo o meta. El conocimiento de las reglas que empieza a tener el niño a partir de los 7 años hace posible la aparición de este tipo de grupos en el juego.

#### **2.2.3. Las funciones del juego como recurso didáctico**

Las funciones que cumplen los juegos como recursos didácticos están relacionados directamente con los procesos de aprendizaje significativo del Área 40 de Ciencia y Ambiente, por tanto se dan en las diferentes fases. Podemos señalar las siguientes:

**Motivar el aprendizaje:**

Es claro que la enseñanza, cuando es a tiza y pizarra, es muy aburrida para los niños. El material didáctico debe servir para motivar al niño, despertar en él, las ganas de aprender e interesarse por el tema a tratar.

Al respecto Rojas (2003) afirma que:

Los juegos como recursos didácticos cumplen esta función cuando despiertan el interés y mantienen la atención; esto se produce cuando el material es atractivo, comprensible y guarda relación con las experiencias previas de los niños, con su contexto sociocultural y con sus expectativas.  
(p. 20)

En concordancia con lo anterior, los juegos como recursos didácticos despiertan el interés por el aprendizaje significativo del Área de Ciencia y Ambiente, haciéndolo más dinámico y accesible, de esta manera motivando al estudiante al inicio, durante y después del proceso de aprendizaje, ya que los juegos como recursos didácticos tienen un alto poder de motivación.

**Favorecer el logro de Competencias:**

Para Rojas (2003): “Por medio del adecuado empleo de los juegos como recursos didácticos, las niñas y los niños, basándose en la observación, manipulación y experimentación, entre otras actividades, ejercitan capacidades que les permiten desarrollar competencias, correspondientes a las áreas del programa curricular”. (p. 60). Mediante los juegos como recursos didácticos los niños pueden realizar distintas actividades no solo

basadas en la observación sino manuales lo cual les permitirá experimental y así desarrollar mejorar sus capacidades.

**Presentar nueva información:**

De acuerdo con Rojas, (2003, p. 60): “los juegos como recursos didácticos orientan los procesos de análisis, síntesis, interpretación y reflexión”.

Efectivamente la utilización de juegos como recursos didácticos permitirá al estudiante realizar con mayor precisión procesos de observación, orden, deducciones entre otras.

**Coadyuvan a la construcción de conocimientos:**

Según Rojas (2003), “a través de actividades de aprendizaje significativo en las cuales se haga uso de los juegos como recursos didácticos pertinentes” (p. 60). Los juegos como recursos didácticos van a ayudar en la construcción de los conocimientos de los niños de manera tal que se realice un aprendizaje significativo.

**Propiciar la aplicación de lo aprendido:**

Para Rojas (2003), “por medio de ejercicios, preguntas, problemas, guías de trabajo, entre otros procedimientos” (p. 60). Existen juegos como recursos didácticos que ayudarán en la resolución de problemas, ejercicios, además que nos ayudarán aplicar lo aprendido

### **Facilitar que los niños realicen la comprobación de los resultados del aprendizaje:**

Rojas (2003) afirma que “en la medida que se presenten elementos que promuevan la autoevaluación, también es necesario contar con procedimientos que permitan la coevaluación y la heteroevaluación”. (p. 49). Por último, una de las funciones de los materiales educativos es aclarar aquellos aspectos que no han sido comprendidos de un tema específico y proporcionar información adicional a la que pueden transmitir las palabras solas, de esta manera elevando la comprensión del tema tratado.

#### **2.2.4. Aprendizaje**

Según Bush y Mosteller (Citados por Olórtegui, 1997, p. 101) consideramos que aprendizaje es cualquier cambio sistemático de la conducta, sea o no adaptativo, conveniente para ciertos propósitos, o que esté de acuerdo con algún otro criterio semejante. Entonces consideraremos que el aprendizaje constituye, un proceso clave, porque representa los efectos acumulativos del pasado en la conducta presente. Un estudio cuidadoso de lo que un organismo dado ha aprendido puede permitirnos la predicción de lo que hará en el futuro. Hunter (Citado por Olórtegui, 1997, p. 101): “Podemos decir que se está efectuando aprendizaje cada vez que la conducta muestra un cambio progresivo o tendencia al repetirse la misma situación estimulante y cuando el cambio no puede ser explicado en virtud a la fatiga o de cambios efectuados en el receptor y en el efector”. La característica principal de esta definición es que se refiere más a cambio que a mejoría

del comportamiento, aunque el cambio que resulta de la práctica o de la repetición a menudo implica que ciertas respuestas se debilitan mientras que otras se hacen más fuertes

### **2.2.5. Aprendizaje significativo**

Según Ausubel (1963, p. 58), define el aprendizaje significativo de la siguiente manera: Es el proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no- 46 literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende. En el curso del aprendizaje significativo, el significado lógico del material de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el sujeto. No arbitraria quiere decir que el nuevo conocimiento es vivencias hechos reales. Sustantiva no literal significa que todo conocimiento tiene que estar relacionada con su entorno y con ejemplos prácticos. Ausubel (1963, p. 58) afirma que “el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento”. Asimismo contempla que un aprendizaje debe contener (1963, p. 42 - 45):

#### **a) Aprendizaje representacional:**

El aprendizaje significativo más básico es el aprendizaje del significado de símbolos individuales (típicamente palabras) o aprendizaje de lo que ellas representan.

**b) El Aprendizaje de conceptos, o aprendizaje conceptual:**

El aprendizaje de conceptos es un caso especial. Pues, los conceptos también se representan por símbolos individuales. Sin embargo, en este caso son representaciones genéricas o categoriales. Es preciso distinguir entre aprender lo que significa la palabra-concepto, o sea, aprender qué concepto está representado por una palabra dada y aprender el significado del concepto.

**c) El aprendizaje proposicional:**

Se refiere a los significados de ideas expresadas por grupos de palabras (generalmente representando conceptos) combinadas en proposiciones o sentencias.

**d) Aprendizaje significativo**

subordinado: La estructura cognitiva tiende a organizarse jerárquicamente en términos de nivel de abstracción, generalidad e inclusividad de sus contenidos. Consecuentemente, la emergencia de los significados para los materiales de aprendizaje típicamente refleja una relación de subordinación a la estructura cognitiva. Conceptos y proposiciones potencialmente significativos quedan subordinados.

**e) Aprendizaje Derivativo:**

Es el tipo más común. Si el nuevo material es sólo corroborador o directamente derivable de algún concepto o proposición ya existente, con estabilidad e inclusividad, en la estructura cognitiva.

**f) Aprendizaje subordinado correlativo:**

Se le considera así cuando el nuevo material es una extensión, elaboración, modificación o cuantificación de conceptos o proposiciones previamente aprendidos de manera significativa.

**g) Aprendizaje superordenado:**

El nuevo material de aprendizaje guarda una relación de superordenación con la estructura cognitiva cuando el sujeto aprende un nuevo concepto o proposición más abarcadora que pueda subordinar o “subsumir”, conceptos o proposiciones ya existentes en su estructura de conocimiento.

**h) Aprendizaje significativo combinatorio:**

No son subordinables ni son capaces de subordinar algún concepto o proposición ya establecido en la estructura cognitiva de la persona que aprende. A este tipo de aprendizaje le da el nombre. Según él, generalizaciones inclusivas y ampliamente explicativas tales como las relaciones entre masa y energía, calor y volumen, estructura genética y variabilidad, oferta y demanda, requieren este aprendizaje. Finalmente, cabe decir que la definición de Ausubel sobre el aprendizaje significativo

es hoy muy usada cuando se habla de enseñanza y aprendizaje, sin embargo, frecuentemente sin que se sepa con exactitud lo que significa. Además de procurar aclarar esto, este apartado también pretende proporcionar ayudas para argumentar, en las secciones siguientes, que el concepto de aprendizaje significativo es compatible con otras teorías constructivistas pero que su mayor potencial, en la perspectiva de la instrucción

### **2.3. Definición de términos básicos**

#### **Actitudinal:**

Sarabia (1997, p. 65), sostiene que son constructos que median nuestras acciones y que se encuentran compuestas de tres elementos básicos: un componente cognitivo, un componente afectivo y un componente conductual.

#### **Actividades lúdicas:**

Los fundamentos psicológicos se realizan bajo el enfoque histórico cultural de L. Vygotsky, quien parte de la idea de que el proceso cognitivo tiene su origen en la interacción del hombre con su cultura y en la sociedad. Llega a afirmar que las funciones psicológicas superiores se dan dos veces, la primera en el plano social y después en el individual; es decir interpsicológico e intrapsicológico ocurriendo un proceso de internalización de los objetos provocando la apropiación del mismo y el desarrollo evolutivo del estudiante.

### **Aprendizaje en el Área de Ciencia y Ambiente:**

Tiene por finalidad desarrollar competencias, capacidades, conocimientos y actitudes científicas a través de actividades vivenciales e indagatorias. Estas comprometen procesos de reflexión acción y acción-reflexión que los niños ejecutan dentro de su contexto natural y sociocultural, para integrarse a la sociedad del conocimiento y asumir los nuevos retos del mundo moderno (Ministerio de Educación, 2009: 449).

### **Aprendizaje escolar:**

Los autores con un enfoque cognitivo privilegian los componentes del procesamiento interno que permite el aprendizaje, por lo que para ellos quedaría analizado como un proceso continuo de estructuración y reestructuración del sistema de conocimientos que se concreta en esquemas, percepciones, conceptos, ideas, que van enlazando y ampliando su sistema de relaciones como resultado y procedimientos del aprendizaje. Destacan el valor del aprendizaje de herramientas o recursos para “aprender a aprender”, aprender estrategias, más que puros contenidos o información. Gómez Cardoso, A. L (2009:3)

### **Aprendizaje:**

define aprendizaje por “el proceso en virtud del cual una actividad se origina o cambia a través de la reacción a una situación encontrada, con tal que las características del cambio registrado en la actividad no puedan explicarse con fundamento en las tendencias innatas de respuesta, la

maduración o estados transitorios del organismo (por ejemplo: la fatiga, las drogas, entre otras)". Hilgard (1979).

**Conceptual:**

Según Ellis (2005 p. 301), "el concepto es una clase de objetos o de hechos que comparten una o más similitudes".

**Didáctica:**

Según Ellis (2005 p. 301), Disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es, la técnica de dirigir y orientar eficazmente a los niños en su aprendizaje.

**Juego cognitivo:**

Para Goñi (2011): El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. Se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin (p. 86).

**Juego como recurso didáctico:**

Según Cabanne (2008), el juego como recurso didáctico es "un proceso a través del cual los individuos construyen su propio conocimiento,

adquieren habilidades y realzan sus valores, directamente desde la experiencia” (p. 12).

### **Juego motor:**

Para Goñi (2011), el juego motor “está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores” (p. 85).

### **Juego social:**

Según Goñi (2011): El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de "abrazarse" (p. 85)

### **Juego:**

Los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego.

**Procedimental:**

Algunas capacidades que aprendemos a lo largo de nuestra vida, tales como sembrar un árbol, destacar en el vóleibol, consisten fundamentalmente en conductas observables. Sin embargo, muchos otros procedimientos, por ejemplo escribir un ensayo, solucionar una ecuación, posee también un importante componente mental. Probablemente la mayoría de los procedimientos que utilizamos exijan una combinación de conductas físicas y de actividades mentales. (Ellis 2005, p. 260)

**Programa Educativo:**

Es un buen material de carácter formativo es eficaz y facilita el logro de sus objetivos. Ello es debido, supuesto un buen uso por parte de los estudiantes y profesores, a una serie de características que atienden a diversos aspectos funcionales, técnicos y pedagógicos que se comentan a continuación; Marqués Graells (1996)

**Recreación:**

Actividades en las cuales participa una persona durante sus horas no laborales. Esas actividades son elegidas voluntariamente por la persona para obtener una experiencia satisfactoria, Bucher (1968)

## **CAPITULO III: METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **2.1. Tipo de estudio**

El tipo de investigación será básica, “La investigación práctica o empírica” se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. El uso del conocimiento y los resultados de investigación que da una forma rigurosa, originada y sistemática de conocer la realidad (Murillo, 2008, p.48)

### **2.2. Diseño de la investigación**

El diseño de la investigación descriptivo correlacional; será porque se midió la relación entre las variables.

#### **Enfoque**

La investigación es de enfoque cuantitativo debido a que se busca probar las hipótesis con los datos obtenidos, mediante la medición numérica y análisis estadístico para definir patrones de comportamientos y probar las teorías.

### **2.3. Población y muestra de estudio**

#### **2.3.1. Población**

La población de estudio será finita y grande, porque estará conformada por una población aproximada de 20 estudiantes.

**CITA:** población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones (Selltiz et al., 1980).

Se conceptualiza al total de elementos que están interrelacionando dentro de un campo que se va investigar, donde cada estos elementos poseen las mismas características de estudio y lugar de la información. Hernández Sampieri. Metodología de la Investigación. (Pág.65).

### **2.3.2. Muestra**

Será una muestra no probabilística

La muestra está conformada por 20 estudiantes.

CITA: Arias (2006) define *“la muestra como un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible”* (2206. P. 83) Hernández

## **2.4. Métodos y técnicas**

### **Técnica:**

La técnica a usar será la encuesta, mediante la cual se recogerá la información.

CITA: según Vidal Díaz de Rada (2001) “La encuesta es una búsqueda sistemática de información en la que el investigador hace preguntas a los investigados sobre datos que desea obtener posteriormente, “reúne datos agregados” (Mayntz ed.al.,197;133). La

encuesta es la que se realiza las mismas preguntas en el mismo orden y en una situación similar” (Introducción: clarificación conceptual y terminología, p.13)

**Instrumento:**

Se usará como instrumento el cuestionario como tal contendrá 15 preguntas, las mismas que serán hechas en función de los indicadores de cada variable.

Al cuestionario se le buscará dar la validez y confiabilidad, la validez le dará el juicio de expertos conformado por dos profesionales del área específica.

**2.5. Tratamiento de los datos**

Los datos recogidos de la muestra serán organizados y analizados usando el método estadístico; asimismo se usará el método estadístico descriptivo para el análisis de los datos y su presentación en tablas tanto de frecuencias como porcentuales incluyendo los Figuras a realizar. De igual manera se usará el método estadístico inferencial para la demostración y análisis de las hipótesis planteadas en el trabajo

**a) Técnica del alfa de Cronbach.**

En la investigación se tomó la lectura existente, para ello, se eligió la escala valorativa para establecer si los instrumentos aplicados tienen la validez y confiabilidad necesarias que aseguren la seguridad de la información recogida en los aspectos de avalar la sensatez y dificultad de las hipótesis y conclusiones que han de edificar.



**TABLA 3: RESUMEN DEL PROCESAMIENTO DE CASOS DE LA VARIABLE APRENDIZAJE**

**Resumen de procesamiento de casos**

		N	%
Casos	Válido	20	100.0
	Excluido <sup>a</sup>	0	.0
	Total	20	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

**TABLA 4: INSTRUMENTO DE LA VARIABLE APRENDIZAJE**

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
.701	.702	15

En la Tabla N° 13: Pudiéndose ver el valor de Alfa de Cronbach es de 0.701. Se puede interpretar que cuando el valor de Alfa es mayor, indica que existe mucha más confianza en utilizar el instrumento para esta variable. Siendo 1 el más alto el valor de Alfa. Existiendo un valor de carácter científico en la que se realizó.

**b) Técnica de Opinión de expertos.**

Se utilizó esta técnica para complementar y asegurar la fiabilidad y la validez de contenido y la validez de constructo de los instrumentos de recojo de datos que fueron previamente adecuados a la población de estudio. Dichos resultados se presentan a continuación.

**TABLA 5: OPINIÓN DE EXPERTOS**

<b>Categorías</b>	<b>Juez 1</b>	<b>Juez 2</b>	<b>Juez 3</b>	<b>Total</b>
<b>Claridad</b>	Bueno	Excelente	Excelente	Muy Bueno
<b>Objetividad</b>	Bueno	Excelente	Excelente	Muy Bueno
<b>Actualidad</b>	Bueno	Excelente	Excelente	Muy Bueno
<b>Organización</b>	Bueno	Excelente	Excelente	Muy Bueno
<b>Suficiencia</b>	Bueno	Excelente	Excelente	Muy Bueno
<b>Intencionalidad</b>	Bueno	Excelente	Excelente	Muy Bueno
<b>Consistencia</b>	Bueno	Excelente	Excelente	Muy Bueno
<b>Coherencia</b>	Bueno	Excelente	Excelente	Muy Bueno
<b>Metodología</b>	Bueno	Excelente	Excelente	Muy Bueno
<b>Estadístico de resumen</b>				<b>MUY BUENO</b>

Fuente: Elaboración propia.

Leyenda:

Juez 1: Mg. Jhemy Quispe Aquisé

Juez 2: Dr. Guido Raul Larico Uchamaco

Juez 3: Mg. Carlos Aquino Mamani

Cabe manifestar que estos resultados respaldan y ratifican la validez y confiabilidad de los instrumentos utilizados puesto que las mismas se encuentran sometidas previamente a prueba piloto para la adecuación correspondiente.

## CAPITULO IV: RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos después de aplicar a la muestra el instrumento validado. Una vez recabada la información se procedió a realizar el análisis de datos, para lo cual se hizo la distribución de frecuencias y porcentajes presentados en cuadros, en los mismos se aprecia los valores absolutos y la relación porcentual por variables y dimensiones, los valores se representaron mediante Figuras de barras, dentro las dimensiones.

### 4.1. Resultados para la variable el juego y sus dimensiones.

Tabla 6: Tabla de frecuencia de la variable el juego

		JUEGO			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MALO	9	45,0	45,0	45,0
	REGULAR	11	55,0	55,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: SPSS v20

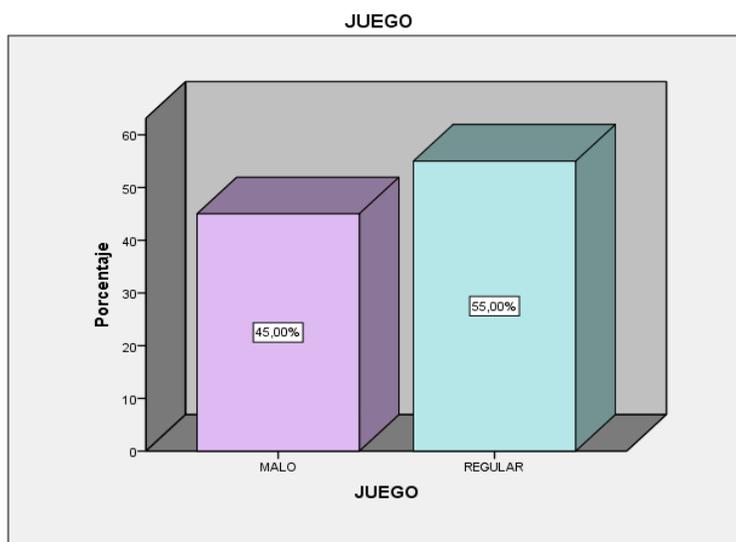


FIGURA 1: VARIABLE EL JUEGO

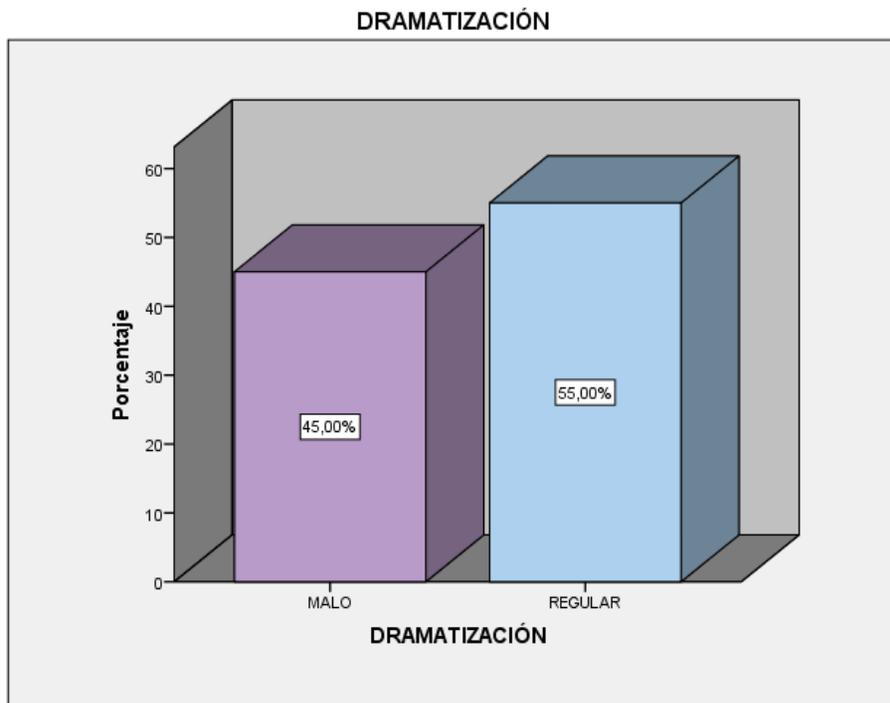
### INTERPRETACIÓN:

En la tabla 15 y figura 1, se observa que el 45% de los encuestados señalan que se encuentran en un nivel de bajo, mientras que el 55% señala que se encuentra en el nivel Regular.

**Tabla 7: Tabla de frecuencia de la dimensión Dramatización**

DRAMATIZACIÓN					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MALO	9	45,0	45,0	45,0
	REGULAR	11	55,0	55,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: SPSS v20



**FIGURA 2: DIMENSIÓN DRAMATIZACIÓN**

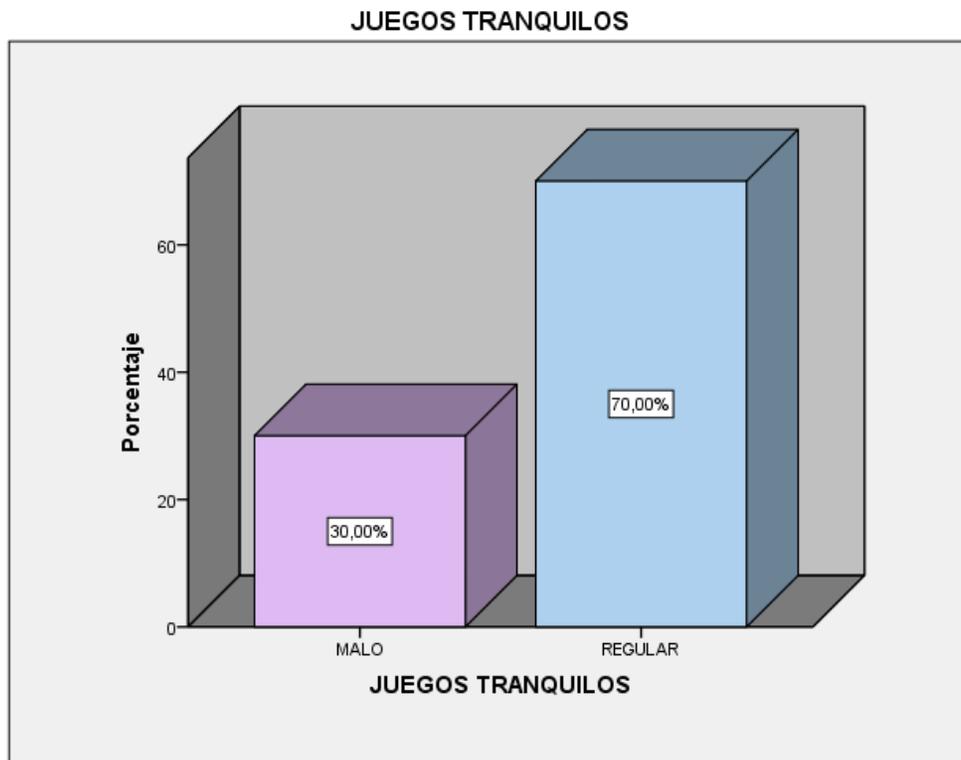
**INTERPRETACIÓN:**

En la tabla 7 y Figura 2, se observa que el 45% de los encuestados señalan que se encuentran en un nivel de malo, mientras que el 55% señala que se encuentra en el nivel regular.

**Tabla 8: Tabla de frecuencia de la dimensión Juegos tranquilos.**

JUEGOS TRANQUILOS					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MALO	6	30,0	30,0	30,0
	REGULAR	14	70,0	70,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: SPSS v20



**FIGURA 3: DIMENSIÓN JUEGOS TRANQUILOS**

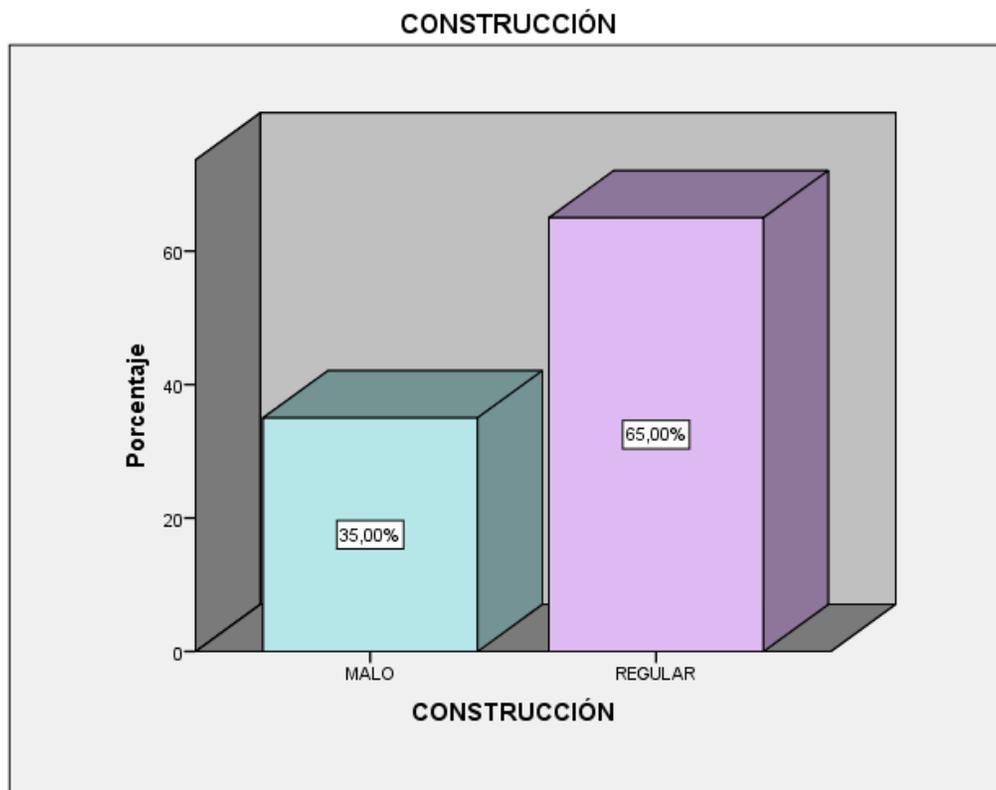
### **INTERPRETACIÓN**

En la tabla 8 y Figura 3, se observa que el 30% de los encuestados señalan que se encuentran en un nivel de malo, mientras que el 70% señala que se encuentran en el nivel regular.

**Tabla 9: Tabla de frecuencia de la dimensión Construcción**

		CONSTRUCCIÓN			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MALO	7	35,0	35,0	35,0
	REGULAR	13	65,0	65,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: SPSS v 20



**FIGURA 4: DIMENSIÓN CONSTRUCCIÓN**

### **INTERPRETACIÓN**

En la tabla 9 y Figura 4, se observa que el 35% de los encuestados señalan que se encuentran en un nivel de malo, mientras que el 65% señalan que se encuentran en el nivel regular.

#### 4.2. Resultados para la variable Aprendizaje.

Tabla 10: Tabla de frecuencia de la variable Aprendizaje

		APRENDIZAJE			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	LOGRO	8	40,0	40,0	40,0
	PROCESO	12	60,0	60,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: SPSS v 20

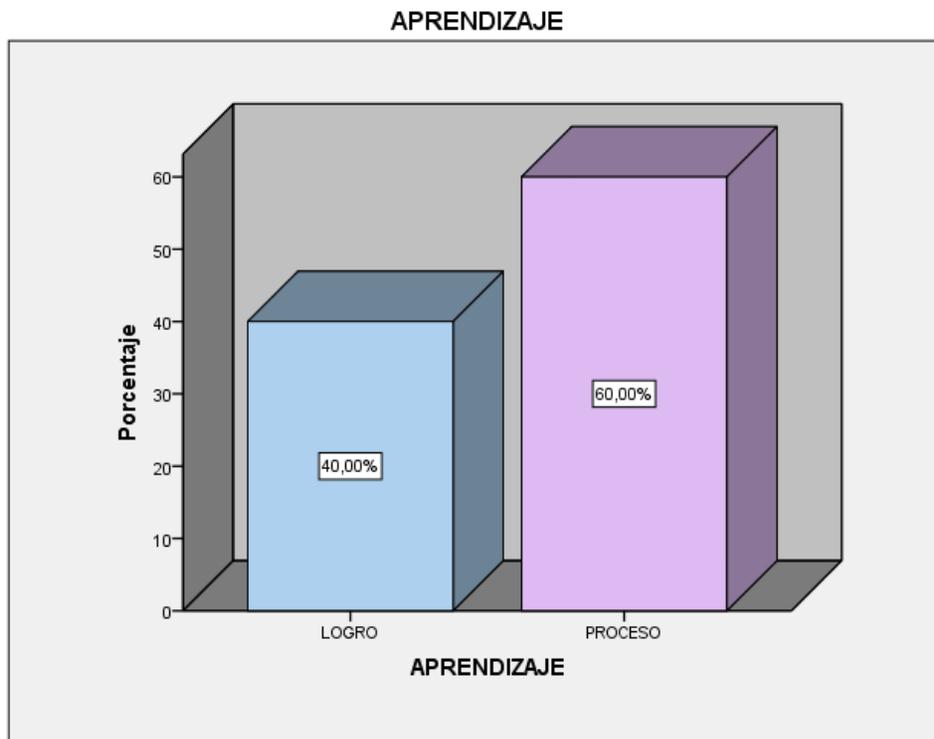


FIGURA 5: VARIABLE APRENDIZAJE

#### INTERPRETACIÓN

En la tabla 10 y Figura 5, se observa que el 40% de los encuestados señalan que se encuentran en un nivel de logro, mientras que el 60% señalan que se encuentran en el nivel de proceso.

### 4.3. Resultados descriptivos

**Tabla 11: Estadísticos descriptivos para la variable El juego y sus dimensiones**

Estadísticos descriptivos						
	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
V1: JUEGO	20	10	36	46	38,90	2,808
D1: DRAMATIZACIÓN	20	6	9	15	12,55	1,669
D2: JUEGOS TRANQUILOS	20	5	11	16	13,20	1,240
D3:CONSTRUCCIÓN	20	5	11	16	13,15	1,309
N válido (por lista)	20					

Fuente: SPSS v 20

#### ANÁLISIS:

En la tabla N° 11, se observa que la variable el juego tiene una media de 38.90 puntos, lo cual se encuentra en un nivel de regular, desviación estándar de 2.808, mínimo 36 puntos y máximo de 46 puntos, la dimensión Dramatización tiene una media de 12.55 puntos, lo cual se encuentra en un nivel de regular, desviación estándar de 1.669, mínimo 9 puntos y máximo de 15 puntos, la dimensión Juegos tranquilos tiene una media de 13.20, lo cual se encuentra en un nivel de regular, desviación estándar de 1.240, mínimo 11 puntos y máximo de 16 puntos, y finalmente la dimensión Construcción tiene una media de 1.240 puntos, lo que se encuentra en un nivel de regular, desviación típica 1.309, mínimo 11 puntos y máximo de 16 puntos.

**Tabla 12: Estadísticos descriptivos para la variable Aprendizaje**

Estadísticos descriptivos						
	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
APRENDIZAJE	20	1	2	3	2,40	,503
N válido (por lista)	20					

Fuente: SPSS v 20

## ANÁLISIS:

En la tabla N° 12, se observa que la variable Aprendizaje tiene una media de 2.40 puntos, lo cual se encuentra en un nivel de proceso, desviación estándar de 0.503, mínimo 2 puntos y máximo de 3 puntos

### 4.4. Prueba de normalidad

**Tabla 13: Prueba de normalidad para las dos variables**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
JUEGO	,201	20	,034	,890	20	,027
APRENDIZAJE	,387	20	,000	,626	20	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

## INTERPRETACIÓN:

De la prueba de shapiro wilk cuya muestra es igual a 20 encuestados, la significancia resultante es igual: JUEGO es de 0,890 y APRENDIZAJE es de 0,626 es mayor a 0,05 por ello los datos tienen una distribución normal, por lo tanto se aplicara el Coeficiente de Correlación de Pearson.

**Decisión:** Estos valores que se obtuvo son totalmente mayores a 0.05 ( $p > 0.05$ ), por ello se toma la decisión de usar las pruebas paramétricas. Por tanto en esta investigación se usó el coeficiente de correlación de Pearson.

#### 4.5. Pruebas de hipótesis.

##### 4.5.1. Prueba de Hipótesis General.

En este numeral probaremos la hipótesis: “Si existe una relación significativa entre el juego y la Aprendizaje en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019”.

Para lo cual recurrimos a la estadística inferencial y al software SPSS. v. 22, obteniendo para el análisis de la correlación entre estas dos variables los resultados que se muestran en los cuadros siguientes:

**Tabla 14: Correlación entre las variables El juego y Aprendizaje**

		APRENDIZAJE	EL JUEGO
Correlación de Pearson	APRENDIZAJE	1,000	,675
	EL JUEGO	,675	1,000
Sig. (unilateral)	APRENDIZAJE	.	,000
	EL JUEGO	,000	.
N	APRENDIZAJE	30	30
	EL JUEGO	20	20

Fuente. SPSS v 20

**Tabla 15: resumen del modelo**

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado corregida	Error típ. de la estimación	Estadísticos de cambio				
					Cambio en R cuadrado	Cambio en F	gl1	gl2	Sig. Cambio en F
1	,675 <sup>a</sup>	,456	,436	5,11684	,456	23,435	1	18	,000

a. Variables predictoras: (Constante), EL JUEGO

**Tabla 16: Anova**

**ANOVA<sup>a</sup>**

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	613,570	1	613,570	23,435	,000 <sup>b</sup>
	Residual	733,097	18	26,182		
	Total	1346,667	19			

a. Variable dependiente: APRENDIZAJE

b. Variables predictoras: (Constante), EL JUEGO

**Tabla 17: Coeficientes**

**Coeficientes<sup>a</sup>**

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes tipificados	T	Sig.	Correlaciones			
	B	Error típ.	Beta			Orden cero	Parcial	Semiparcial	
1	(Constante)	21,617	4,852		4,455	,000			
	EL JUEGO	,518	,107	,675	4,841	,000	,675	,675	,675

a. Variable dependiente: APRENDIZAJE

**a) Hipótesis Estadísticas:**

$$H_0: \rho = 0$$

No existe una relación significativa entre el juego y el Aprendizaje en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.

$$H_0: \rho \neq 0$$

Si existe una relación significativa entre el juego y el Aprendizaje en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.

**b) Nivel de significación:**

$$\alpha = 0,05$$

**c) Región Crítica:**

Si  $\alpha = 0,05$  la región crítica para 18 grados de libertad está dada por:

$$RC = \{t: t > |2,101|\}$$

**d) Cálculo del estadístico de prueba:**

$$t = 4,841$$

**e) Decisión:**

Puesto que el valor calculado  $t=4.841$  cae en la región de rechazo de  $H_0$ , aceptamos la hipótesis alterna que nos indica que *si existe* correlación entre las variables analizadas.

**f) Conclusión:**

- El coeficiente de correlación entre las variables estudiadas, es de 0,675 lo cual indica una correlación positiva, con un nivel de confianza del 95% como se muestra en el cuadro N° 14.
- El coeficiente de determinación R cuadrado es de 0,456 (Cuadro N° 15) lo cual indica que el 45,6% de los cambios observados en la variable El juego son explicados por la variación de la variable aprendizaje.
- En el cuadro N° 16, el valor de  $p=0,000$  nos indica que con una significatividad menor que 5%, el modelo de regresión lineal entre las variables en estudio es pertinente siendo la ecuación de regresión, de acuerdo al cuadro N° 17

$$\text{Juego } (y) = -21,617 + 0.518 * \text{aprendizaje}(x)$$

- En suma, si existe correlación positiva entre las variables analizadas.

#### 4.5.2. Prueba de Hipótesis específicas

**Tabla 18: Correlación entre la dimensión Dramatización y Aprendizaje.**

**Correlaciones**

		APRENDIZAJE	DRAMATIZACIÓN
Correlación de Pearson	APRENDIZAJE	1,000	,431
	DRAMATIZACIÓN	,431	1,000
Sig. (unilateral)	APRENDIZAJE	.	,009
	DRAMATIZACIÓN	,009	.
N	APRENDIZAJE	20	20
	DRAMATIZACIÓN	20	20

Fuente. SPSS v 20

**Tabla 19: Resumen del modelo**

**Resumen del modelo**

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado corregida	Error típ. de la estimación	Estadísticos de cambio				
					Cambio en R cuadrado	Cambio en F	gl1	gl2	Sig. Cambio en F
1	,431 <sup>a</sup>	,186	,157	6,25794	,186	6,387	1	18	,017

a. Variables predictoras: (Constante), DRAMATIZACIÓN

**Tabla 20: Anova**

**ANOVA<sup>a</sup>**

Modelo		Suma de cuadrados	Gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	250,135	1	250,135	6,387	,017 <sup>b</sup>
	Residual	1096,532	18	39,162		
	Total	1346,667	19			

a. Variable dependiente: APRENDIZAJE

b. Variables predictoras: (Constante), DRAMATIZACIÓN

**Tabla 21: coeficientes**

**Coeficientes<sup>a</sup>**

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes tipificados	t	Sig.	Correlaciones		
	B	Error típ.	Beta			Orden cero	Parcial	Semiparcial
(Constante)	31,285	5,417		5,776	,000			
1 DRAMATIZACIÓN	,808	,320	,431	2,527	,017	,431	,431	,431

a. Variable dependiente: APRENDIZAJE

**a) Hipótesis Estadísticas:**

$$H_0: \rho = 0$$

No existe una relación significativa entre Dramatización y la Aprendizaje en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.

$$H_0: \rho \neq 0$$

Si existe una relación significativa entre Dramatización y la Aprendizaje en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.

**b) Nivel de significación:**

$$\alpha = 0,05$$

**c) Región Crítica:**

Si  $\alpha = 0,05$  la región crítica para 18 grados de libertad está dada por:

$$RC = \{t: t > |2,101|\}$$

**d) Cálculo del estadístico de prueba:**

$$t = 2.527$$

**e) Decisión:**

Puesto que el valor calculado  $t=2.527$  cae en la región de rechazo de  $H_0$ , aceptamos la hipótesis alterna que nos indica que *si existe* correlación entre las variables analizadas.

**f) Conclusión:**

- El coeficiente de correlación entre las variables estudiadas, es de 0,431 lo cual indica una correlación positiva, con un nivel de confianza del 95% como se muestra en el cuadro N° 18.
- El coeficiente de determinación R cuadrado es de 0,186 (Cuadro N° 19) lo cual indica que el 18,6% de los cambios observados en la dimensión Dramatización son explicados por la variación de la variable aprendizaje.
- En el cuadro N° 20, el valor de  $p=0,000$  nos indica que con una significatividad menor que 5%, el modelo de regresión lineal entre las variables en estudio es pertinente siendo la ecuación de regresión, de acuerdo al cuadro N° 21  
$$\text{Dramatización}(y) = -31,285 + 0.808 * \text{Aprendizaje}(x)$$
- En suma, si existe correlación positiva entre las variables analizadas.

**Tabla 22: Correlación entre la dimensión Juegos tranquilos y la variable Aprendizaje.**

		Correlaciones	
		APRENDIZAJE	JUEGOS TRANQUILOS
Correlación de Pearson	APRENDIZAJE	1,000	,690
	JUEGOS TRANQUILOS	,690	1,000
Sig. (unilateral)	APRENDIZAJE	.	,000
	JUEGOS TRANQUILOS	,000	.
N	APRENDIZAJE	20	20
	JUEGOS TRANQUILOS	20	20

**Tabla 23: Resumen del modelo**

**Resumen del modelo**

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado corregida	Error típ. de la estimación	Estadísticos de cambio				
					Cambio en R cuadrado	Cambio en F	gl1	gl2	Sig. Cambio en F
1	,690 <sup>a</sup>	,476	,457	5,02035	,476	25,431	1	18	,000

a. Variables predictoras: (Constante), JUEGOS TRANQUILOS

**Tabla 24: anova**

**ANOVA<sup>a</sup>**

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	640,958	1	640,958	25,431	,000 <sup>b</sup>
	Residual	705,709	18	25,204		
	Total	1346,667	19			

a. Variable dependiente: APRENDIZAJE

b. Variables predictoras: (Constante), JUEGOS TRANQUILOS

**Tabla 25: coeficientes**

**Coeficientes<sup>a</sup>**

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes tipificados	t	Sig.	Correlaciones		
	B	Error típ.	Beta			Orden cero	Parcial	Semiparcial
(Constante)	24,772	4,050		6,116	,000			
1 JUEGOS TRANQUILOS	1,408	,279	,690	5,043	,000	,690	,690	,690

a. Variable dependiente: APRENDIZAJE

**a) Hipótesis Estadísticas:**

$$H_0: \rho = 0$$

No existe una relación significativa entre Juegos tranquilos y la Aprendizaje en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.

$$H_0: \rho \neq 0$$

Si existe una relación significativa entre Juegos tranquilos y la Aprendizaje en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.

**b) Nivel de significación:**

$$\alpha = 0,05$$

**c) Región Crítica:**

Si  $\alpha = 0,05$  la región crítica para 18 grados de libertad está dada por:

$$RC = \{t: t > |2,101|\}$$

**d) Cálculo del estadístico de prueba:**

$$t = 5.043$$

**e) Decisión:**

Puesto que el valor calculado  $t=5.043$  cae en la región de rechazo de  $H_0$ , aceptamos la hipótesis alterna que nos indica que *si existe* correlación entre las variables analizadas.

**f) Conclusión:**

- El coeficiente de correlación entre las variables estudiadas, es de 0,690 lo cual indica una correlación positiva, con un nivel de confianza del 95% como se muestra en el cuadro N° 22.
- El coeficiente de determinación R cuadrado es de 0,476 (Cuadro N° 23) lo cual indica que el 47,6% de los cambios observados en la dimensión juegos tranquilos son explicados por la variación de la variable aprendizaje.

- En el cuadro N° 24, el valor de  $p=0,000$  nos indica que con una significatividad menor que 5%, el modelo de regresión lineal entre las variables en estudio es pertinente siendo la ecuación de regresión, de acuerdo al cuadro N° 25

$$\text{Juegos tranquilos } (y) = -24,772 + 1.408 * \text{Aprendizaje}(x)$$

- En suma, si existe correlación positiva entre las variables analizadas.

**Tabla 26: Correlación entre la dimensión Construcción y la variable Aprendizaje.**

		APRENDIZAJE	CONSTRUCCIÓN
Correlación de Pearson	APRENDIZAJE	1,000	,671
	CONSTRUCCIÓN	,671	1,000
Sig. (unilateral)	APRENDIZAJE	.	,000
	CONSTRUCCIÓN	,000	.
N	APRENDIZAJE	20	20
	CONSTRUCCIÓN	20	20

**Tabla 27: Resumen del modelo**

Resumen del modelo

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado corregida	Error típ. de la estimación	Estadísticos de cambio				
					Cambio en R cuadrado	Cambio en F	gl1	gl2	Sig. Cambio en F
1	,671 <sup>a</sup>	,450	,430	5,14408	,450	22,891	1	18	,000

a. Variables predictoras: (Constante), CONSTRUCCIÓN

**Tabla 28: Anova**

ANOVA<sup>a</sup>

Modelo		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
1	Regresión	605,743	1	605,743	22,891	,000 <sup>b</sup>
	Residual	740,924	18	26,462		
	Total	1346,667	19			

a. Variable dependiente: APRENDIZAJE

b. Variables predictoras: (Constante), CONSTRUCCIÓN

**Tabla 29: Coeficientes**

**Coeficientes<sup>a</sup>**

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes tipificados	t	Sig.	Correlaciones		
	B	Error típ.	Beta			Orden cero	Parcial	Semiparcial
(Constante)	24,749	4,268		5,799	,000			
1 CONSTRUCCIÓN	1,447	,302	,671	4,784	,000	,671	,671	,671

a. Variable dependiente: APRENDIZAJE

**a) Hipótesis Estadísticas:**

$$H_0: \rho = 0$$

No existe una relación significativa entre la Construcción y la Aprendizaje en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.

$$H_0: \rho \neq 0$$

Si existe una relación significativa entre la Construcción y la Aprendizaje en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.

**b) Nivel de significación:**

$$\alpha = 0,05$$

**c) Región Crítica:**

Si  $\alpha = 0,05$  la región crítica para 18 grados de libertad está dada por:

$$RC = \{t: t > 2,101\}$$

**d) Cálculo del estadístico de prueba:**

$$t = 4,784$$

**e) Decisión:**

Puesto que el valor calculado  $t=4.784$  cae en la región de rechazo de  $H_0$ , aceptamos la hipótesis alterna que nos indica que *si existe* correlación entre las variables analizadas.

**f) Conclusión:**

- El coeficiente de correlación entre las variables estudiadas, es de 0,671 lo cual indica una correlación positiva, con un nivel de confianza del 95% como se muestra en el cuadro N° 26.
- El coeficiente de determinación R cuadrado es de 0,450 (Cuadro N° 27) lo cual indica que el 45,0% de los cambios observados en la dimensión Construcción son explicados por la variación de la variable aprendizaje.
- En el cuadro N° 28, el valor de  $p=0,000$  nos indica que con una significatividad menor que 5%, el modelo de regresión lineal entre las variables en estudio es pertinente siendo la ecuación de regresión, de acuerdo al cuadro N° 29.

$$\text{Construccion } (y) = -55,043 + 0.117 * \text{Aprendizaje}(x)$$

- En suma, si existe correlación positiva entre las variables analizadas.

## CAPITULO V

### DISCUSIÓN

El principal objetivo de esta investigación fue determinar la relación existente entre el El juego y la Aprendizaje en la Institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.

Un primer hallazgo es la existencia de un coeficiente de correlación entre las variables El juego y aprendizaje es de 0.675, lo cual indica una correlación positiva, con un nivel de confianza del 95%, por tal, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna entre las variables El juego y la evaluación presupuestal, Resultados que se asemejan con **Morales y Medrano (2015)**. Tesis “LA HORA DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LAS I.E.P. DE LA LOCALIDAD DE SANTA CLARA”. Para optar el Título profesional de licenciado en educación especialidad educación inicial, Universidad nacional de educación Enrique Guzmán y Valle, (Perú-Lima). **Objetivo General:** Determinar si existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara. **Metodología:** El enfoque cuantitativo o método tradicional se fundamenta en la medición de las características de los fenómenos sociales, lo cual supone derivar de un marco conceptual pertinente al problema analizado, una serie de postulados que expresen relaciones entre las variables estudiadas de forma deductiva. Este método tiende a generalizar y normalizar resultados, El método de investigación utilizado es el hipotético – deductivo, éste según Bernal (2006) se

“consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos”.

Un segundo hallazgo es la existencia del coeficiente de correlación entre la dimensión Dramatización y la variable Aprendizaje es de 0.431, lo cual indica una correlación positiva, con un nivel de confianza del 95%, por tal, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna entre la dimensión dramatización y la variable aprendizaje. Resultados que se asemejan con **Olivares (2015)**. Tesis “EL JUEGO SOCIAL COMO INSTRUMENTO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JUAN BAUTISTA DE CATACAOS - PIURA”, para optar el título de licenciado en educación, Universidad de Piura (Perú- Piura). **El Objetivo General**, Identificación del déficit de las habilidades sociales que dificultan la interacción en el aula. **La Metodología** usada fue: enfoque de la investigación: Mixta (cualitativa y cuantitativa) método: Jurídico exploratorio y Jurídico Descriptivo, variables e indicadores: Independientes y dependientes.

Un tercer hallazgo es la existencia del coeficiente de correlación entre la dimensión juegos tranquilos y la variable Aprendizaje es de 0.690, lo cual indica una correlación positiva, con un nivel de confianza del 95%, por tal, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna entre los juegos tranquilos y la variable Aprendizaje. Resultados que se asemejan con **Cerda y Tineo (2017)**. Tesis

“INFLUENCIA DE LOS JUEGOS COMO RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL ÁREA DE CIENCIA Y AMBIENTE EN LOS NIÑOS DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 0026 AICHI NAGOYA - ATE VITARTE”, para optar el título profesional de licenciado en educación especialidad educación primaria, Universidad nacional de educación enrique guzman y valle, Perú. **Objetivo General:** Demostrar el efecto que tienen los juegos como recursos didácticos en el aprendizaje significativo del Área de Ciencia y Ambiente en los niños del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 0026 Aichi Nagoya – Ate Vitarte. **Metodología:** El enfoque del estudio es el cuantitativo. Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) “Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías”.

Un cuarto hallazgo es la existencia del coeficiente de correlación entre la dimensión Construcción y la variable Aprendizaje es de 0.445, lo cual indica una correlación positiva, con un nivel de confianza del 95%, por tal, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna entre la dimensión Construcción y la variable Aprendizaje. Resultados que se asemejan **Leyva (2011)**. Tesis “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil”, para optar el título de licenciada en pedagogía infantil, en la pontificia universidad javeriana. **Objetivos Generales,** Caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil. **Metodología:** El diseño metodológico de esta investigación acerca del juego como estrategia didáctica, es de

carácter cualitativo (descriptivo e interpretativo). Entendiéndolo como “multimetódico, naturalista e interpretativa. Es decir que los investigadores cualitativos indagan en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en los términos del significado que las personas les otorgan. La investigación cualitativa abarca, el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos” (Vasilachis et al. 2006, p.25).

## CONCLUSIONES

- Existe relación positiva entre las variables El juego y el Aprendizaje que alcanza un índice de 0.675, con un nivel de confianza del 95%, El coeficiente de determinación R cuadrado es de 0,456, lo cual indica que el 45.6% de los cambios observados en la variable El juego son explicados por la variación de la variable Aprendizaje, además la media de la variable juego es de 38.90 puntos lo cual se encuentra en un nivel de regular y la media de la variable Aprendizaje es 2.67 puntos lo cual se encuentra en un nivel de proceso.
- Existe relación positiva entre la dimensión Dramatización y la variable aprendizaje que alcanza un índice de 0.431, con un nivel de confianza del 95%, el coeficiente de determinación R cuadrado es de 0.186 lo cual indica que el 18.6% de los cambios observados en la dimensión Dramatización son explicados por la variación de la variable Aprendizaje.
- Existe relación positiva entre la dimensión juegos tranquilos y la variable Aprendizaje que alcanza un índice de 0,690 lo cual indica una correlación positiva, con un nivel de confianza del 95%, el coeficiente de determinación R cuadrado es de 0.476 lo cual indica que el 47.6% de los cambios observados en la dimensión juegos tranquilos son explicados por la variación de la variable Aprendizaje.
- Existe relación positiva entre la dimensión Construcción y la variable Aprendizaje es de 0.671, con un nivel de confianza del 95% como El coeficiente de

determinación R cuadrado es de 0,450 lo cual indica que el 45.0% de los cambios observados en la Construcción son explicados por la variación de la variable Aprendizaje.

## RECOMENDACIONES

- A Las docentes de educación inicial deben considerar los juegos tranquilos en los sectores como un momento pedagógico en las aulas para favorecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.
- Los Directivos deben implementar talleres dirigido a las docentes sobre los juegos de dramatización y su importancia en el desarrollo del niño a fin de disminuir la tendencia que se da en las escuelas de priorizar el desarrollo de las habilidades y destrezas.
- Se propone también que los docentes universitarios inserten a sus clases diarias el juego de construcción como estrategia motivadora, actividad que coadyuva a optimizar y fijar el aprendizaje del alumno.
- Los docentes deben potenciar las propuestas de los estudiantes con una intervención oportuna y mediadora sobre todo en el momento de la planificación promoviendo así, el desarrollo de la creatividad para generar nuevas situaciones de juego que favorezcan el desarrollo de sus habilidades.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Abad, J. (2008). Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil. (Tesis doctoral). Universidad complutense de Madrid. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/9161/abad.pdf> .
- Aizencang, N. (2005), Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires: Manantial
- Berbabew, N. y Goldstein, A. 2009. "Creatividad y Aprendizaje" El Juego Como Herramienta Pedagógica. Madrid España: NARCEA, S.A.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2008). Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica. España: Editorial Narcea.
- Bernal, S. (2006) Metodología de la investigación. México: Pearson Educación.
- Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo).Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf> .
- Carrasco, S. (2009) Metodología de la investigación científica. Lima: Editorial San Marcos. 2009. pp. 474.
- Garvey, C. (1985). El juego infantil. Madrid: Morata.
- Gómez, J. (2014) El juego infantil y su importancia en el desarrollo.  
Recuperado de:  
[https://scp.com.co/precop/precop\\_files/modulo\\_10\\_vin\\_4/1\\_itw.pdf](https://scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_itw.pdf)
- Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2006), Metodología de la investigación (4a ed). México: Mc Graw Hill.
- Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación (5ª ed.). México: McGraw-Hill.

Menchen, F. 1998 “Descubrir la creatividad. Aprender para volver a aprender”.

Madrid: PIRÁMIDE S.L.

Álzate, M. (2003).La Infancia: Concepciones y Perspectivas. Recuperado de

<http://blog.utp.edu.co/investigacióneneducacionypedagogia/files/2011/02/>

[La-infanciaconcepciones-y-perspectivas-Maria-victoria.pdf](http://blog.utp.edu.co/investigacióneneducacionypedagogia/files/2011/02/La-infanciaconcepciones-y-perspectivas-Maria-victoria.pdf)

Benítez, M. (Marzo, 2009). Innovación y experiencias educativas. El Juego como

Herramienta Educativa. 16. Recuperado de

[http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_1](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_1)

[6/MARIA%20ISABEL\\_BENITEZ\\_1.pdf](http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf)

Congreso de Colombia. (8 de febrero de 1994).Artículo 9 (Título I). Ley General

de Educación. (Ley 115 de 1994).Recuperado de

[http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles85906\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles85906_archivo_pdf.pdf)

Congreso de Colombia. (8 de noviembre de 2006).Artículo 29 (Título 2). Código

de la Infancia y la Adolescencia. (Ley 115 de 1994).Recuperado de

<http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=22106>

Constitución Política de Colombia. (1991). Artículo 67 (Capítulo 2).6ta Ed.

Panamericana.

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los->

[juegos-piaget-vigotskykroos/](https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-)

Jaramillo, L. (2007). Concepción de Infancia. Revista del Instituto de Estudios en Educación de la Universidad del Norte. Recuperado de <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/viewArticle/1687/4634>

Ministerio de Educación. (2007). Documento CONPES. Política Pública Nacional de Primer Infancia “Colombia por Primera Infancia”. Recuperado de [http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-177832\\_archivo\\_pdf\\_Conpes\\_109.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-177832_archivo_pdf_Conpes_109.pdf)

Moreno, J. (2002). Aproximación Teórica a la realidad del Juego. Aprendizaje a través del Juego. Ediciones Aljibe

# **ANEXOS**

### Anexo 1: Matriz de CONSISTENCIA

#### TITULO: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL 318 JARDÍN MI PEQUEÑO MUNDO, DE LA PROVINCIA DE TAMBOPATA, REGIÓN DE MADRE DE DIOS, 2019”

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVOS GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES/DIMENSIO	METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN
¿De qué manera se relaciona el juego como herramienta en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019?	OG: Determinar de qué manera se relaciona el juego como herramienta en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.	HG: El juego como herramienta si se relaciona en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.	<b>VARIABLE 1 JUEGO</b>  DIMENSIONES: 1.- DRAMATIZACION 2.- JUEGOS TRANQUILOS 3.- CONSTRUCCION	<b>Enfoque de la Investigación</b> Cuantitativo  <b>Tipo de investigación</b> Aplicada  <b>Nivel de la Investigación</b> Explicativo
<b>PROBLEMAS ESPECIFICOS</b> P.E.1 ¿Cómo se relaciona la dramatización como herramienta en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019?  P.E.2 ¿Cómo se relaciona los juegos tranquilos como herramienta en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019?  P.E.3 ¿Cómo se relaciona la construcción como herramienta en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019?	<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b> O.E.1 Determinar cómo se relaciona la dramatización como herramienta en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.  O.E.2 Determinar Cómo se relaciona los juegos tranquilos como herramienta en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.  O.E.3 Determinar cómo se relaciona la construcción como herramienta en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.	<b>HIPOTESIS ESPECIFICOS</b> H.E.1 La dramatización como herramienta si se relaciona en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.  H.E.2 Los juegos tranquilos como herramienta si se relaciona en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019  H.E.3 La construcción como herramienta si se relaciona en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín mi pequeño mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019.	<b>INDICADORES</b> 1.- Títeres, marionetas. 2.- espacio ambientado, creaciones espontáneas. 3.- Bloques lógicos, trozos de madera.  <b>VARIABLE 2 APRENDIZAJE</b>  DIMENSIONES 1. REGISTRO DE NOTAS  <b>INDICADORES</b> 1.- Inicio 2.- Proceso 3.- Logro 4.- Logro destacado	<b>Diseño de la Investigación</b> Cuasi- experimental  <b>Población y Muestra</b>  <b>Población:</b> La prueba del estudio está conformada por 20 estudiantes.  <b>Muestra:</b> Se consideró a una muestra de 20 estudiantes.

## Anexo 2: Matriz de operacionalización

VARIABLES	DEFINICION	DIMENSIONES	INDICADORES
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>  <b>EL JUEGO</b>	<p>Schiller” (2002: 21), nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega” El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución. La Real Academia de la Lengua Española define al juego como “la acción de jugar”, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como “hacer algo con alegría”; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto.</p>	<b>DRAMATIZACION</b>	Títeres Marionetas
		<b>JUEGOS TRANQUILOS</b>	Espacio ambientado Creaciones espontáneas.
		<b>CONSTRUCCION</b>	Bloques lógicos  Trozos de madera.
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>  <b>APRENDIZAJE</b>	<p>Según Bush y Mosteller (Citados por Olórtegui, 1997, p. 101) consideramos que aprendizaje es cualquier cambio sistemático de la conducta, sea o no adaptativo, conveniente para ciertos propósitos, o que esté de acuerdo con algún otro criterio semejante. Entonces consideraremos que el aprendizaje constituye, un proceso clave, porque representa los efectos acumulativos del pasado en la conducta presente. Un estudio cuidadoso de lo que un organismo dado ha aprendido puede permitirnos la predicción de lo que hará en el futuro.</p>	Registro de notas	Inicio  Proceso  Logro  Logro destacado

### Anexo 3: INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS

#### FICHA DE RECOLECCION PARA MEDIR LA VARIABLE EL JUEGO

<b>INSTITUCION EDUCATIVA</b>		<b>SEXO</b>	( ) VARÓN ( ) MUJER													
<b>PROVINCIA REGIÓN</b>	TAMBOPATA MADRE DE DIOS	<b>EDAD</b>	( ) AÑOS													
<b>INSTRUCCIONES: Distinguido (a) estudiante (a)</b>																
A continuación Usted encontrara un conjunto de afirmaciones sobre Estilos de aprendizaje, a las que deberá responder con la mayor sinceridad y veracidad posible. No existen respuestas correctas o incorrectas. Utilice el tiempo necesario. El instrumento tiene carácter anónimo e individual. Coloque una (X) en el recuadro correspondiente de acuerdo al siguiente enunciado:																
<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">5</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Nunca</td> <td style="text-align: center;">Casi nunca</td> <td style="text-align: center;">A veces</td> <td style="text-align: center;">Casi siempre</td> <td style="text-align: center;">Siempre</td> </tr> </table>							1	2	3	4	5	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5												
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre												
	<b>VARIABLE: EL JUEGO</b>				<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>											
<b>N°</b>	<b>DIMENSIÓN DRAMATIZACION</b>															
1	El niño juega interactivamente en grupos de 2 a 3 niños, en los que se cambia constantemente la actividad. También sigue jugando solo.				1	2	3	4	5							
2	El niño realiza actividades en cooperación con otros niños.				1	2	3	4	5							
3	El niño realiza juegos imitativos de oficios				1	2	3	4	5							
4	El niño cuenta historias, mezcla de realidad y fantasía.				1	2	3	4	5							
5	El niño guarda los juguetes en su sitio, con vigilancia				1	2	3	4	5							
<b>N°</b>	<b>DIMENSIÓN JUEGOS TRANQUILOS</b>				<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>											
6	El niño juega en grupos de 2 a 3 niños, pero a menudo tiene un compañero favorito del propio sexo.				1	2	3	4	5							
7	El niño crea cuentos con un lenguaje simplísimo y juega con las palabras				1	2	3	4	5							
8	Al niño le gusta participar en representaciones o actuaciones se muestra entusiasmado actuando.				1	2	3	4	5							
9	Disfruto aprendiendo cuando alguien me los lee o explica.				1	2	3	4	5							
10	Me gusta escuchar música en mis tiempos libres.				1	2	3	4	5							
<b>N°</b>	<b>DIMENSIÓN CONSTRUCCION</b>				<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>											
11	El niño señala algunas semejanzas y diferencias entre dos o más objetos				1	2	3	4	5							
12	El niño ordena elementos por ensayo y error				1	2	3	4	5							
13	El niño crea historias en sus juegos, de manera espontánea.				1	2	3	4	5							
14	En pintura, el niño ya coge el pincel como un adulto, dibuja y hace dibujos toscos.				1	2	3	4	5							
15	El niño deja los juguetes en su sitio una vez que termina de jugar con todos ellos.				1	2	3	4	5							

Anexo 4: Ficha de validación

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL 318 JARDIN MI PEQUEÑO MUNDO, DE LA PROVINCIA DE TAMBOPATA, REGION DE MADRE DE DIOS, 2019

Nombre del instrumento: FICHA DE OBSERVACIÓN

Investigador (a): Br. QUEA QUISPE DALIA ALEJANDRA

Br. QUISPE COLLANTES PATHY

II. DATOS DEL EXPERTO:

Nombres y Apellidos: ..... *García Raul Lario Uchamaco* .....

Lugar y fecha: ..... *Pto. Maldonado* .....

III. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA: (Ortografía, coherencia lingüística, redacción)

..... *Bueno* .....

2. CONTENIDO: (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítemes y dimensiones)

..... *Muy Bueno* .....

3. ESTRUCTURA: (Profundidad de los ítemes)

..... *Excelente* .....

IV. APORTE Y/O SUGERENCIAS:

.....  
.....  
.....

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse

*[Firma]*  
Firma  
Mg. o Dr.: *García Raul Lario Uchamaco*  
DNE: *972256065*  
Teléfono: *972256065*

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

**I. DATOS GENERALES:**

Título del trabajo de investigación:

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL 318 JARDIN MI PEQUEÑO MUNDO, DE LA PROVINCIA DE TAMBOPATA, REGION DE MADRE DE DIOS, 2019

Nombre del instrumento: FICHA DE OBSERVACIÓN

Investigador (a): Br. QUEA QUISPE DALIA ALEJANDRA  
Br. QUISPE COLLANTES PATHY

**II. DATOS DEL EXPERTO:**

Nombres y Apellidos: ..... CARLOS AGUIÑO MAMANI .....

Lugar y fecha: ..... PTO. MALDONADO .....

**III. OBSERVACIONES EN CUANTO A:**

**1. FORMA: (Ortografía, coherencia lingüística, redacción)**

..... Muy Bueno .....

**2. CONTENIDO: (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítems y dimensiones)**

..... Excelente .....

**3. ESTRUCTURA: (Profundidad de los ítems)**

..... Muy Bueno .....

**IV. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:**

.....  
.....  
.....

**LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

Procede su aplicación

Debe corregirse



Firma

Mg. o Dr.: CARLOS AGUIÑO MAMANI

DNI: 01328096

Teléfono: 974258548

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

**I. DATOS GENERALES:**

Título del trabajo de investigación:

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL 318 JARDIN MI PEQUEÑO MUNDO, DE LA PROVINCIA DE TAMBOPATA, REGION DE MADRE DE DIOS, 2019

Nombre del instrumento: FICHA DE OBSERVACIÓN

Investigador (a): Br. QUEA QUISPE DALIA ALEJANDRA  
Br. QUISPE COLLANTES PATHY

**II. DATOS DEL EXPERTO:**

Nombres y Apellidos: ..... *Shamy Quispe Aguirre* .....  
Lugar y fecha: ..... *PTA. HUALCANAS* .....

**III. OBSERVACIONES EN CUANTO A:**

**1. FORMA: (Ortografía, coherencia lingüística, redacción)**

..... *Muy Bueno* .....

**2. CONTENIDO: (Coherencia en torno al instrumento. Si el indicador corresponde a los ítemes y dimensiones)**

..... *Muy Bueno* .....

**3. ESTRUCTURA: (Profundidad de los ítemes)**

..... *Excelente* .....

**IV. APORTE Y/O SUGERENCIAS:**

.....  
.....  
.....

**LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

Procede su aplicación   
Debe corregirse

  
Firma  
Mg. o Dr.: *Shamy Quispe Aguirre*  
DNI: *40898232*  
Teléfono: *982741705*

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

**I. DATOS GENERALES:**

Título del trabajo de investigación:

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL 318 JARDIN MI PEQUEÑO MUNDO, DE LA PROVINCIA DE TAMBOPATA, REGION DE MADRE DE DIOS, 2019

Nombre del instrumento: FICHA DE OBSERVACIÓN

Investigador (a): Br. QUEA QUISPE DALIA ALEJANDRA  
Br. QUISPE COLLANTES PATHY

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítemes están redactados considerando los elementos necesarios.					85%
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					85%
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					90%
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					90%
	5. SUFICIENCIA	Los ítemes son adecuados en cantidad y profundidad.					90%
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					90%
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					90%
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					90%
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítemes, indicadores, dimensiones y variables					90%
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					90%

**II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

Procede su aplicación

Debe corregirse



Firma

Mg. o Dr.: Guido Raúl Jorico Uchamarca

DNI: 02443179

Teléfono: 972256065

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES:**

Título del trabajo de investigación:

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL 318 JARDIN MI PEQUEÑO MUNDO, DE LA PROVINCIA DE TAMBOPATA, REGION DE MADRE DE DIOS, 2019

Nombre del instrumento: FICHA DE OBSERVACIÓN

Investigador (a): Br. QUEA QUISPE DALIA ALEJANDRA  
Br. QUISPE COLLANTES PATHY

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítemes están redactados considerando los elementos necesarios.					90%
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					90%
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					90%
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					90%
	5. SUFICIENCIA	Los ítemes son adecuados en cantidad y profundidad.					90%
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					90%
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					90%
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					90%
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítemes, indicadores, dimensiones y variables					90%
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					90%

**II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

Procede su aplicación

Debe corregirse



Firma

Mg. o Dr.: CARLOS AQUINO MAMANI

DNI: 07338096

Teléfono: 974258548

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

**I. DATOS GENERALES:**

Título del trabajo de investigación:

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL 318 JARDIN MI PEQUEÑO MUNDO, DE LA PROVINCIA DE TAMBOPATA, REGION DE MADRE DE DIOS, 2019

Nombre del instrumento: FICHA DE OBSERVACIÓN

Investigador (a): Br. QUEA QUISPE DALIA ALEJANDRA  
Br. QUISPE COLLANTES PATHY

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítemes están redactados considerando los elementos necesarios.					85%
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					85%
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					85%
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					85%
	5. SUFICIENCIA	Los ítemes son adecuados en cantidad y profundidad.					90%
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					90%
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					90%
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					90%
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítemes, indicadores, dimensiones y variables					90%
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					90%

**II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

Procede su aplicación

Debe corregirse

Firma

Mg. o Dr.: Jenny Quispe Aguirre

DNI: 41893752

Teléfono: 982191705

Anexo 5: Panel Fotográfico

















