



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**RELACIÓN ENTRE JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE POR
DESCUBRIMIENTO EN NIÑOS DE II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°
1150 NUEVO CASTILLA DE PIURA 2024.**

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

AUTOR

SANTOS TINEO, CLEMENTINA

ORCID:0000-0002-4006-8021

ASESOR

AGUILAR POLO, ANICETO ELIAS

ORCID:0000-0002-0474-3843

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0175-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **15:50** horas del día **22** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
TABOADA MARIN HILDA MILAGROS Miembro
Dr. AGUILAR POLO ANICETO ELIAS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **RELACIÓN ENTRE JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO EN NIÑOS DE II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1150 NUEVO CASTILLA DE PIURA 2024.**

Presentada Por :
(0807171150) **SANTOS TINEO CLEMENTINA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
Miembro

Dr. AGUILAR POLO ANICETO ELIAS
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: RELACIÓN ENTRE JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO EN NIÑOS DE II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1150 NUEVO CASTILLA DE PIURA 2024. Del (de la) estudiante SANTOS TINEO CLEMENTINA , asesorado por AGUILAR POLO ANICETO ELIAS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 1% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 11 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A Dios, por darme la sabiduría e inteligencia y darme la fuerza necesaria para seguir adelante y no desmayarme en los problemas que se me presentaban en mi vida cotidiana.

A mis padres; Teófilo y Adelina, quienes indiscutiblemente me han demostrado su amor corrigiendo mis errores y celebrando mis victorias a lo largo de mi vida, cuenta con mi gratitud por su confianza y apoyo que me brindan diariamente.

A mi hermana Milagros, por brindarme la confianza y ayudarme.

Agradecimiento

A Dios, por brindarme el coraje y la fuerza para culminar esta etapa de mi vida

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote por los conocimientos brindados durante mi formación académica profesional.

A mi hermana Milagros, que siempre está acompañándome, por el apoyo moral y económico.

A mi asesor de investigación Aniceto Elías Aguilar Polo, por su comprensión, dedicación e inestable guía en proceso de elaboración de la tesis.

Índice general

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento.....	V
Índice general.....	VI
Lista de tablas	VIII
Lista de figuras	X
Resumen	XII
Abstract.....	XII
I. Planteamiento del problema	1
II. Marco teórico	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.2. Bases teóricas.....	9
2.4. Hipótesis	24
III. Metodología.....	25
3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación	255
3.2. Población y muestra.....	27
3.3. Operacionalización de las variables.....	331
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	33
3.5. Método de análisis de datos	40
3.6. Aspectos éticos	441
IV. Resultados.....	43
V. Discusión	56
VI. Conclusiones.....	60
VII. Recomendaciones.....	61
Referencias bibliográficas	¡Error! Marcador no definido.

Anexos	68
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	68
Anexo 02. Instrumento de recolección de datos	71
Anexo 03. Ficha técnica del instrumento	73
Anexo 04. Formato de consentimiento informado u otros	91

Lista de tablas

Tabla 1 <i>Matriz de la unidad poblacional de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura</i>	27
Tabla 2 <i>Matriz de estimación de la unidad muestral en la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura</i>	28
Tabla 3 <i>Matriz de operacionalización de variables y definición</i> ¡Error! Marcador no definido.	
Tabla 4 <i>Etiquetas de valor de la escala de medición sobre la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura</i>	34
Tabla 5 <i>Baremos de los dos instrumentos sobre la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura</i>	34
Tabla 6 <i>Confiabilidad de los dos instrumentos del estudio sobre la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura</i>	36
Tabla 7 <i>Validez de los dos instrumentos del estudio</i>	38
Tabla 8 <i>Relación que existe entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024</i>	43
Tabla 9 <i>Relación que existe entre el aprendizaje incrustado de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024</i>	44
Tabla 10 <i>Relación que existe entre el aprendizaje emergente de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024</i>	46

Tabla 11 <i>Relación que existe entre el aprendizaje dirigido de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024</i>	47
Tabla 12 <i>Estadística de regresión y análisis de varianza sobre el estudio de la relación entre juegos didácticos y sus dimensiones con el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024</i>	49
Tabla 13 <i>Prueba de normalidad sobre el estudio de la relación entre juegos didácticos y sus dimensiones con el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024</i>	50
Tabla 14 <i>Procedimiento de la prueba correlacional no paramétrica en la hipótesis general</i>	51
Tabla 15 <i>Procedimiento de la prueba correlacional no paramétrica en la hipótesis específica 1</i>	52
Tabla 16 <i>Procedimiento de la prueba correlacional no paramétrica en la hipótesis específica 2</i>	53
Tabla 17 <i>Procedimiento de la prueba correlacional no paramétrica en la hipótesis específica 3</i>	54

Lista de figuras

Figura 1 <i>Relación que existe entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024</i>	43
Figura 2 <i>Relación que existe entre el aprendizaje incrustado de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024</i>	45
Figura 3 <i>Relación que existe entre el aprendizaje emergente de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024</i>	46
Figura 4 <i>Relación que existe entre el aprendizaje dirigido de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024</i>	48

Resumen

El objetivo del estudio fue determinar la relación que existe entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024, cuya metodología fue de tipo cuantitativa, con un nivel correlacional y con un diseño no experimental, con una muestra probabilístico de tipo muestreo de aleatorio simple de 43 niños se les aplicó dos instrumentos: lista de cotejo de juegos didácticos con una confiabilidad de 0.98 y la lista de cotejo de aprendizaje por descubrimiento que tiene una confiabilidad de 0.99, en el estadístico KR_{20} de Richardson. El estadístico utilizado para los resultados de correlación Rho de Spearman, obteniéndose una correlación alta Rho de Spearman $Rho = 0,826$, entre ambas variables. Los siguientes resultados: existe una relación significativa entre el aprendizaje incrustado ($Rho = 1.00$), emergente ($Rho = 0.826$) y dirigido ($Rho = 1.00$), entre los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento y sus dimensiones. Se llegó a la conclusión que existe relación alta entre las variables objeto del estudio.

Palabras clave: Aprendizaje, descubrimiento y juegos didácticos

Abstract

The objective of the study was to determine the relationship between didactic games and learning by discovery in children of the II cycle of the educational institution No. 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024, whose methodology was quantitative, with a correlational level and with a non-experimental design, with a probabilistic sample of simple random sampling of 43 children, two instruments were applied: Checklist of learning games with a reliability of 0.98 and the Discovery Learning checklist that has a reliability of 0.99, in Richardson's KR_20 statistic. The statistic used for the results of Spearman's Rho correlation, obtaining a high correlation Spearman's Rho = 0.826, between both variables. The following results: there is a significant relationship between embedded (Rho = 1.00), emergent (Rho = 0.826) and directed (Rho = 1.00) learning, between didactic games and discovery learning and their dimensions. It was concluded that there is a high relationship between the variables under study.

Keywords: Learning, discovery and educational games

I. Planteamiento del problema

Actualmente, el aprendizaje por descubrimiento rara vez se utiliza en la labor educativa porque no recibe la atención que merece. La importancia del aprendizaje por descubrimiento, de acuerdo con Espinoza (2022), se fundamenta en el enfoque constructivista, en el cual el estudiante es el centro del proceso educativo y es el protagonista de su propia educación. No solo ayuda a descubrir su aprendizaje, sino que también contribuye a que su aprendizaje sea activo y significativo. Otra de las ventajas se debe a la diferencia del aprendizaje memorístico, donde el conocimiento se transmite de manera pasiva; por otro lado, el aprendizaje por descubrimiento invita a los estudiantes a explorar, cuestionar y construir su conocimiento a través de la curiosidad y capacidad de análisis.

Los autores tienen opiniones diferentes sobre el aprendizaje por descubrimiento porque es ineficaz. Como en el caso de Fernández (2019), quien nos cuenta que, en un artículo publicado en Reino Unido, Gales y California, por Kirschner, Sweller y Clark en 2006, se constataron desaciertos en la enseñanza constructiva del aprendizaje por descubrimiento debido a la instrucción directa del docente. Existen pruebas en un 99.99% de que el uso de estas metodologías produce resultados perjudiciales en el caso de que los estudiantes tengan conocimientos incompletos, desorganizados o no comprendan el tema del curso. El docente debe tener presente que, para aplicar el aprendizaje por descubrimiento, el estudiante debe tener un conocimiento organizado y un gran tiempo en las actividades para que manipulen ese conocimiento a través del descubrimiento.

Una de las razones del limitado desarrollo del aprendizaje por descubrimiento se debe a los múltiples problemas en la educación, tal como explica Molinari (2023), quien nos revela que, desde la evaluación muestral del año 2018 hasta la actualidad, las docentes de las escuelas peruanas obtienen bajos logros de aprendizaje. La razón de esta situación radica en que la mayoría del 99.99% de los centros educativos presenta un tamaño reducido y una cantidad excesiva de alumnado, lo que conlleva a que el docente no aplique un aprendizaje por descubrimiento. Otra de las posibles causas se debe a que la educación inicial adopta formas no escolarizadas que fomentan un aprendizaje independiente por parte del estudiante, lo cual, conlleva a que el 80% de los padres de familia no sepan cómo aplicar el método del aprendizaje por descubrimiento, porque no asisten a las escuelas de padres o no les enseñan.

Por otra parte, para lidiar con la problemática de los bajos niveles de aprendizaje. De acuerdo con Pariahuache (2022), nos menciona que la articulación para mejorar los aprendizajes de los estudiantes en Piura en un 100% implica diversos ejes en el proceso educativo, entre los cuales se encuentran la instrucción a los progenitores acerca de la manera afectuosa que sus hijos puedan obtener un aprendizaje óptimo a través del descubrimiento. Una alternativa se fundamenta en la necesidad de que la escuela sea lúdica para que el estudiante pueda descubrir por sí mismo su conocimiento. Asimismo, es imperativo que los docentes tengan la capacidad de fomentar la implementación de métodos o metodologías didácticas en el alumnado. Frente a esta problemática se planteó la siguiente pregunta: En consecuencia, a ello se formula el siguiente problema general: ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024?

Esta investigación es importante ya que los juegos didácticos ayudan a los estudiantes a crear y descubrir el mundo que le rodea. Además, sirve como un lugar para desarrollar la imaginación, creatividad y sensibilidad. Al mismo tiempo, les ayuda aprender e interactuar con sus compañeros o adultos. Asimismo, es utilizado en estudiante debido a que puedan crear su propia forma de actuar, pensar y descubrir su propio aprendizaje o su punto de vista a través del descubrimiento. También, ayuda a que desarrollen expresiones, emociones, sentimientos y opiniones. De manera teórica, la investigación se desarrolló con el fin de generar y aportar conocimientos sobre los juegos didácticos

De la misma forma esta investigación se justificó de manera práctica, a través de la aplicación de ítems, que permitió demostrar el grado de relación que tienen los juegos didácticos con el desarrollo de sus habilidades motoras, donde los niños a través de juegos demostraron sus habilidades en saltar, correr, sostener objetos, entre otros.

La justificación metodológica, se basó en diseñar dos instrumentos que fueron una lista de cotejo sobre los juegos didácticos y otra lista de cotejo sobre el aprendizaje por descubrimiento. Lo cual fueron validados por expertos, lo cual me permitió medir las variables del estudio demostrando así su confiabilidad para que fueran ser empleados.

Por ello la presente investigación tuvo como finalidad determinar la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024, planteándose a su vez los objetivos específicos como determinar la relación entre el aprendizaje incrustado, emergente, dirigido de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la Institución Educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.

II. Marco teórico

2.1. Antecedentes

Antecedentes internacionales

Molina (2020) publicó una revista en la universidad de Córdoba, en España, relacionada sobre la facilitación de la enseñanza-aprendizaje mediante el aprendizaje por descubrimiento para aprender contenidos de Historia. Cuyo objetivo fue: Facilitar la enseñanza-aprendizaje mediante el aprendizaje por descubrimiento para aprender contenidos de Historia. La presente revista se basó en la metodología cualitativa; para la recolección de datos se utilizó la observación directa y se empleó tres cuestionarios. La población la conformaron el colegio Andaluz en España y la muestra estuvo formada por cuatro secciones de cuarto grado de primaria (108 estudiantes). Los resultados reflejaron que el 100% de la aplicación de sesiones de aprendizaje ayudaron a fortalecer los contenidos de Historia. Para finalizar, se concluyó que la propuesta aplicada ayudó a desarrollar el aprendizaje por indagación.

Salazar et al. (2020) publicaron una revista en la universidad del Quindío, en Colombia, sobre la importancia de la enseñanza y aprendizaje del razonamiento deductivo e inductivo mediante las ciencias naturales. Cuyo objetivo fue: Determinar la importancia de la enseñanza y aprendizaje del razonamiento deductivo e inductivo mediante las ciencias naturales. Se optó por un diseño cuasi experimental, con dos grupos (experimental y control) intactos, con la aplicación de un pre-test y un pos-test a estudiantes de 5° de educación básica primaria de una institución educativa. Se logró una toma de conciencia de los resultados evidenciaron avances estadísticamente significativos, evaluados a través de la prueba Kruskal-Wallis. Se concluyó que cuando se enseña el razonamiento deductivo e inductivo a través de los contenidos temáticos de ciencias naturales, se logran avances significativos en el aprendizaje.

Freire (2021) publicó una tesis de licenciatura de la universidad técnica de Ámbato, titulada: La importancia del método inductivo en la enseñanza de la educación física. Su objetivo general en su estudio fue: Determinar la importancia del método inductivo en la enseñanza de la educación física. Para lo cual se recopiló información que fundamente este

hecho, permitiéndonos conocer las características del método inductivo, el impacto que tiene en la enseñanza y como este ayuda al desarrollo del estudiante dentro de una clase de educación física, el estudio se realizó en la unidad educativa Quisapincha con 63 alumnos de 8. ° año EGB y con diez docentes colaboradores del área, se aplicó una encuesta elaborada en google forms para obtener los resultados. La metodología que se empleó fue mixta, documental, correlacional, explicativa, descriptivo y de campo. Una vez realizado el análisis y discusión se efectuó la comprobación de la hipótesis planteada. Por lo que concluyó que el método inductivo sí incide en la enseñanza de la educación física de los estudiantes de 8. ° año EGB de la unidad educativa Quisapincha.

Espinoza (2022) publicó un artículo en la universidad técnica de Machala, en Ecuador, sobre las diferencias del aprendizaje por descubrimiento vs aprendizaje tradicional. Cuyo objetivo fue: Determinar las diferencias del aprendizaje por descubrimiento vs aprendizaje tradicional. Entre los principales hallazgos se tuvo que: La metodología por descubrimiento supera las limitaciones de las tradicionales, memorísticas y repetitivas, en toda vez que se centra en el estudiante como el protagonista de su propio aprendizaje con el objetivo de aprender. Lo cual concluyó que el aprendizaje por descubrimiento se sustenta en principios como: Autonomía del aprendizaje, descubrimiento creativo y no verbal, entre otros.

Antecedentes nacionales

Soto (2018) publicó una tesis de maestría de la universidad Cesar Vallejo, titulada: Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo. Su objetivo general en su estudio fue: Determinar la relación de los juegos didácticos y de aprendizaje significativo. La presente tesis fue de una metodología de diseño no experimental, tipo descriptivo correlacional y su muestra fue de 90 estudiantes de 5 años del nivel inicial I.E. Divino Niño Jesús, distrito de Huacho en Lima. El instrumento empleado fue la ficha de observación. La información fue procesada con la estadística inferencial de correlación de chi –cuadrado y la estadística no paramétrica. En cuanto a los resultados, se mencionó que no existe una relación $r = 0,176$ entre la variable juegos didácticos y la variable aprendizaje significativo. Concluyó que este grado de correlación indica que la relación entre las variables es positiva y con un nivel de

correlación positiva débil, lo que permite señalar que no existe una relación directa entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo.

Villareal y Yangali (2019) publicó una tesis de maestría de la universidad femenina del Sagrado Corazón, titulada: Razonamiento deductivo y la procrastinación académica, según variables socio demográficas. Cuyo objetivo fue: Determinar la relación entre el razonamiento deductivo y la procrastinación académica, según variables socio demográficas. El diseño utilizado fue no experimental de tipo transversal comparativo correlacional. Los instrumentos aplicados fueron: Test y la Escala de Procrastinación. La muestra estuvo conformada por estudiantes de 3°, 4° y 5° año de secundaria, haciendo un total de 255 estudiantes de una Institución Educativa de Surco en Lima. Los resultados fue que el 45% y 50% presentó un nivel promedio en cuanto a la procrastinación académica y razonamiento deductivo. Lo cual concluyó que existe una relación positiva, pero no significativa, entre el razonamiento deductivo y la procrastinación académica según las variables socio demográficas.

Alarcon (2022) publicó una tesis titulada de maestría de la universidad Cesar Vallejo, titulada como: El aprendizaje basado en problemas (ABP) y el aprendizaje por descubrimiento. Cuyo objetivo fue: Determinar la relación entre el Aprendizaje basado en problemas (ABP) y el aprendizaje por descubrimiento. La metodología que se utilizó fue de tipo aplicado, enfoque cuantitativo, diseño no experimental, en el que se consideró como muestra de estudio a 80 estudiantes de la carrera de educación inicial de una universidad pública de Cusco, a quienes se les aplicó un cuestionario. Los resultados que obtuvo fueron que en el ABP obtuvieron un nivel adecuado con un 93.8% y en cuanto al aprendizaje su nivel fue adecuado con un 87.5%. Lo cual concluyó que existe una correlación significativa y positiva de grado moderada entre ABP y el aprendizaje por descubrimiento. Llegó a esta conclusión porque Rho de Spearman fue de 0.65 con una sig. 0.00, por lo que se aceptó la hipótesis general y se rechazó la hipótesis nula.

Ordinola (2019) publicó una tesis titulada de licenciatura de la universidad católica los ángeles de Chimbote, titulada: El juego lingüístico y su efecto en el desempeño semántico. Cuyo objetivo fue: Determinar el efecto del juego lingüístico en el desempeño semántico. El estudio correspondió a una investigación cuantitativa, aplicada, explicativa,

diseño pre experimental de pre test y pos test en un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes de cinco años de edad, del nivel inicial de la I.E.P. “Divino Niño Jesús”, Los Médanos, Castilla, Piura, grupo al que se aplicó una lista de cotejo como prueba de entrada, un programa centrado en estrategias de juego lingüístico y una lista de cotejo como prueba de salida para medir los efectos de la propuesta. Entre las conclusiones se obtuvo que: El juego lingüístico, mediante la aplicación de estrategias didácticas como las adivinanzas, refranes y dramatizaciones, mejoró el desempeño semántico, evidenciándose una mejoría en el aprendizaje de los campos semánticos.

Antecedentes locales

Montalván (2018) realizó una tesis de licenciatura en la universidad nacional, de Piura, sobre la demostración del efecto del programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales. Cuyo objetivo fue: Demostrar el efecto del programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales. Por otro lado, la metodología que se empleó fue de tipo mixta, nivel explicativo y diseño de carácter pre experimental. Además, se escogió a la I.E.P. Jardín real en la urbanización Bancaria de Piura como población, pero se aplicó la técnica de Test y el instrumento de la guía de observación a los 21 estudiantes del aula de 5 años. Como resultados, nos indicó que el programa mejoró positivamente los niveles de habilidades sociales en más del 50%. Para finalizar, se concluyó que el programa mejoro significativamente las habilidades sociales de los niños del aula de 5 años del colegio Jardín Real.

Ordinola (2019) publicó una tesis titulada de licenciatura de la universidad católica los ángeles de Chimbote, titulada: El juego lingüístico y su efecto en el desempeño semántico. Cuyo objetivo fue: Determinar el efecto del juego lingüístico en el desempeño semántico. El estudio correspondió a una investigación cuantitativa, aplicada, explicativa, diseño pre experimental de pre test y pos test en un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes de cinco años de edad, del nivel inicial de la I.E.P. “Divino Niño Jesús”, Los Médanos, Castilla, Piura, grupo al que se aplicó una lista de cotejo como prueba de entrada, un programa centrado en estrategias de juego lingüístico y una lista de cotejo como prueba de salida para medir los efectos de la propuesta. Entre las conclusiones se obtuvo que: El juego lingüístico, mediante la aplicación de estrategias didácticas como las adivinanzas,

refranes y dramatizaciones, mejoró el desempeño semántico, evidenciándose una mejoría en el aprendizaje de los campos semánticos.

Lachira (2020) publicó un artículo en la universidad católica los ángeles de Chimbote, sobre el juego y el aprendizaje del lenguaje oral y escrito. Cuyo objetivo fue: Determinar la influencia de la estrategia de los juegos didácticos en el aprendizaje del lenguaje oral y escrito. Su metodología fue cuantitativa, no experimental, nivel descriptivo-correlacional. En el estudio participaron 62 estudiantes del Nivel Inicial y Primaria del Distrito de Piura; a los cuales se les observó, mediante listas de cotejo, acerca de sus aprendizajes del lenguaje oral. Asimismo, se utilizó una ficha de observación. Esta investigación permitió obtener los siguientes resultados: El 76.67% de estudiantes del nivel inicial tuvieron evidencias positivas del desarrollo de este aprendizaje y en el caso del Nivel Primaria, el 78.13% demostraron estos aprendizajes. En conclusión, señaló que la influencia de la estrategia de los juegos didácticos en el aprendizaje del lenguaje oral y escrito fue pertinente.

2.2. Bases teóricas

Definiciones sobre los juegos didácticos

Según, Castillo (1991) nos menciona la siguiente definición sobre los juegos didácticos: El juego es una necesidad primordial para el desarrollo equilibrado entre el aprendizaje y la diversión. También, son actividades de exploración, aventura y experimentación. Asimismo, son medios para liberar energías negativas, desarrollar la comunicación entre las personas de su entorno y es un proceso educativo indispensable para que el niño desarrolle la parte cognitiva, social, física e intelectual (p. 70).

Bajo este concepto se asume que los juegos no solo son actividades físicas, de dominios o control de los movimientos de nuestro cuerpo; sino que, su influencia potencializa el aspecto cognitivo del niño; a la vez, permite la introducción hacia el entorno social mediante las interrelaciones (Moncada, 2018).

Es necesario resaltar, la afirmación de la importancia de los juegos en los niños porque les ayuda a descubrir el entorno que les rodea generando el anexo de nuevas experiencias; y, el desarrollo de su creatividad. Esto se debe a que la introducción del juego es de formar parte de la actividad cotidiana del individuo (Anastacio, 2020).

En cambio, Moragas (citado en Delgado, 2011) define al juego didáctico como una actividad beneficiosa por sí misma porque ayuda a brindar seguridad en el desarrollo del aprendizaje conquistado; en otras palabras, es consciente de que está aprendiendo de manera lúdica. Por otro lado, Huizinga, define al juego didáctico como el desarrollo de buenas o malas acciones y comportamientos ocurridos en el desarrollo de un espacio. Sin embargo, Piaget, considera al juego didáctico como un medio que ayuda a que el estudiante participe activamente en el proceso de su aprendizaje, comprenda y asimile nuevos conocimientos. Por último, Papalia, considera el juego didáctico como una herramienta que permite al docente desarrollar actividad multifacética en el proceso del desarrollo de los aprendizajes en los estudiantes; además, ayuda a mejorarlos.

Teoría de los juegos didácticos

Gallardo y Fernández (2017) mencionan que los juegos didácticos son recursos educativos debido a que: Diversos autores comentan que los juegos aplicados a la educación y a la formación integral de los estudiantes sirven para afianzar los conocimientos, generar la diversión en los niños; y, a la vez, desarrollar la imaginación, la creatividad, entre otros aspectos del desarrollo del infante. Además, en este aspecto, Piaget sostiene que los niños aprenden mediante el juego. Por ello, es importante que los juegos vayan adhiriéndose a normas específicas; es decir, deben surgir de la recreación imaginativa de los pequeños, de manera que ejerza un control en su conducta y la práctica de los juegos. También, ayuda a fomentar el aprendizaje de normas y la práctica de juegos reglamentados, es decir, como los juegos ayuda a que el estudiante cumpla normas o reglamente este le permitirá sus acciones de conducta y comportamiento tanto dentro de las instituciones educativas como su entorno diario (p. 6).

Por otra parte, Molina (2020) define a los juegos, como actividades recreativas; al mismo tiempo, lo considera como una herramienta importante para el fortalecimiento del aprendizaje de los niños; porque, son actividades recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad y que, son usadas con una orientación educativa que permite el reforzamiento de las múltiples capacidades y habilidades de los educandos.

En los últimos tiempos, muchas de las actividades lúdicas fueron consideradas como estrategias que ayudan a la enseñanza y al aprendizaje porque permiten modificar las aptitudes de los estudiantes frente a un problema resaltante en su desarrollo cognitivo, emocional, físico y social (Salazar et al., 2020).

Es por esta razón que, en los juegos didácticos, diversos autores pudieron desarrollar las siguientes teorías:

Teoría del sobrante o sobrecarga de energía

Dentro del enfoque de los juegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje, se tiene el aporte de Spencer (1861) el cual señala lo siguiente de esta teoría: La teoría del sobrante o sobrecarga de energía fue propuesta en su estudio de 1855, el cual, recalca que el desarrollo del juego ayuda a eliminar la parte sobrante o sobrecarga de energía de los participantes. Debido a que el juego tiene como propósito de liberar las energías sobrantes de los participantes que acumulan durante su entorno diario. Para que las personas eliminen el excedente de energía se debe aplicar el juego en sus vidas cotidianas. Esta teoría se debe utilizar en la infancia y niñez de las personas para eliminar el exceso de energía, liberar tensiones, angustias debido a que los niños tienen muchas energías. Además, sirve como un medio reparador y tranquilizante (p. 17).

Además, Freire (2021) nos indica que Spencer desarrolla la idea de que la infancia y la niñez son dos etapas de desarrollo del niño, en las que su labor no demanda del uso mayor de energía, el niño según su condición de dependencia no realiza ningún trabajo excesivo de energía para poder sobrevivir, sus necesidades están cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres.

Teoría dinamizadora

En otro contexto, Buytendijk (1935) desarrolla la teoría dinamizadora en los juegos, Son dinámicos debido a que ayuda al estudiante a participar activamente y libremente; pierdan su timidez; eliminen los excesos de ansiedad; no se sientan incómodos, nerviosos, cohibidos, asustados e inseguros a la hora de hablar en público o interactuar con las personas de su entorno que lo rodea; y, no tengan muchos niveles de ansiedad. En otras palabras, el juego es un objeto dinamizador que ayuda al ser humano durante el proceso de desarrollo del ciclo de vida de cada persona a eliminar expresiones de naturaleza novata, inexperta, inmadura, alterada, desconcertada, desordenada, impulsiva, retraída, tímida, patética, entre otras (p. 62).

Teoría de la derivación por ficción

Claparède (1932) nos comenta que desarrolló la teoría de derivación por ficción, porque se basa en la recolección de aspectos importantes en función al juego y su rol en el desempeño del desarrollo cognitivo, afectivo, social, emocional, psicomotor e intelectual del niño.

Además, Moor (1987) nos indica que la teoría propuesta por Claparède, se asemeja ciertamente al modo de la conducta mágica propuesta por los autores de la corriente existencialista, el cual precisa la siguiente información:

El juego es importante porque no solo se basa en su significado de diversión ni en el desarrollo de conocimientos; sino, que se centra plenamente en sus beneficios que posee en sí mismo como, por ejemplo: En primer lugar, los juegos es una especie de encanto que se puede usar con bebés, niños, jóvenes, adultos o personas mayores; puesto que, es una actividad que usan los individuos para cobijarse o refugiarse en un mundo diferente como lo ficticio, no real, virtual e imaginativo que reemplaza al mundo real; y, en último lugar, el juego ayuda a desarrollar las expresiones, sentimientos, pasiones y emociones en proceso del desarrollo de las personas (p. 49).

Teoría de la experiencia ganada en el juego

Wallon (1972) nos indica que el desarrollo de la teoría de la experiencia ganada se debe a que: Los juegos sirven para ganar experiencias; además, de acumularlas a medida que participan en un partida o sesión de juego. También, representan el proceso de desarrollo de su progreso. En la educación se puede utilizar esta teoría con diferentes juegos como, por ejemplo: La experiencia que se ganan en los juegos de tipo funcional se basa en que los estudiantes desarrollen sus habilidades sensorio motrices; en el caso de la experiencia que se ganan en los juegos de tipo ficción, se basa en que los escolares desarrollen la imaginación y la creatividad ; en el caso de la experiencia que se ganan en los juegos de adquisición, se basa en que los educando desarrollen sus capacidades de observación, habilidades de escucha activa, percepción y comprensión; en el caso de la experiencia que se ganan en los juegos de construcción, se basa en que los estudiantes logren modificar, transformar, combinar y en

juntar objetos para la creación de otros nuevos. Al mismo tiempo, se asume que el juego ayuda al niño gane experiencia en el desarrollo madurativo de su parte motriz, a la vez permite desarrollar armoniosamente y sostenidamente la parte cognitiva y motriz. Además, el juego es de mucha ayuda porque el infante ganará experiencia en el conocimiento y comprensión del mundo que lo rodea. Por otro lado, se llega a considerar que cualquier actividad que se haga libremente e involucre acción física puede llegar a ser un juego, y al mismo tiempo se afirma que un juego puede dejar de serlo si es el estudiante no gana experiencias en sus habilidades de desarrollo tanto en la parte integral como en lo académico (p.56).

Teoría del juego como anticipación funcional

Groos (1902) nos comenta que el desarrollo de la teoría de anticipación funcional del juego se debe a que el papel del juego ayuda a que las personas se adapten a situaciones significativas; ya que, dicha teoría se basa en el enfoque de Darwin, quien sostiene que el ser humano sobrevive las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio.

Por otra parte, Espinoza (2022) indica que según el aporte Groos, se asume que las personas que mejor se adopten sobreviven, por ello el juego, es un preparativo para el desarrollo de una vida adulta y su estabilidad.

Además, Soto (2018) nos comenta que Groos considera al juego como una herramienta que proporciona conocimientos y de enriquecimiento para los individuos como las acciones primordiales para el desarrollo de su vida en un futuro, contribuyendo al desarrollo de capacidades y habilidades que preparan al pequeño para poder realizar las actividades que desempeñará en un futuro cuando sea grande.

Al mismo tiempo, Villareal y Yangali (2019) comentaron que el estudio de la anticipación funcional se basa en que el juego es un entrenamiento de preparación necesario para la madurez en un futuro que no se alcanza en el mismo instante del inicio del desarrollo del niño sino al final de la niñez, y que, en su dictamen, se utiliza indispensablemente para jugar y a la vez estar preparados para la vida humana.

En otras palabras, Groos menciona que el entorno del juego es automático e intuitivo porque prepara al infante al desarrollo de sus actividades para su etapa adulta; es decir, al jugar con su muñeca como si fuera su bebe, el individuo en su etapa adulta tendrá conocimiento de como a su bebe (Alarcon, 2022).

Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Piaget (1961) nos informa que el juego forma parte de otra postura fundamental en el desarrollo de la inteligencia del pequeño, en el sentido que se relaciona directamente con los procesos de asimilar, acomodar y equilibrar, en la cual aprenden a expresarse y desarrollar su conocimiento basándose en su realidad. Estas etapas se basan en lo siguiente: En primer lugar, la etapa de asimilación del juego se da mediante la recolección de conocimientos del exterior para obtener nuevas experiencias y compararlos con sus conocimientos anteriores; en segundo lugar, la etapa de acomodación del juego se da mediante la organización cognitiva y modificación de la estructura de su pensamiento para la obtención de nuevas experiencias; y, en tercer lugar, la etapa de equilibrado se da mediante la nivelación de las dos etapas mencionadas con anterioridad.

Por ende, en esta teoría consiste esencialmente en escuchar y oír sonidos; palpar y manipular objetos; y, experimentar diferentes texturas con las extremidades superiores e inferiores del cuerpo humano. Lo cual, ayuda a desarrollar la capacidad motora y el fortalecimiento de los sentidos (Montalván, 2018).

Además, Ordinola (2019) comenta que Piaget asume que, la etapa pre operacional, es una etapa muy importante en la vida de los niños, ya que en esta etapa se da; en primer lugar, la adquisición del habla; en segundo lugar, se practica los juegos simbólicos y; en tercer lugar, comprenden los símbolos a partir de los 2 a los 7 años del niño donde estos se pueden desarrollar en las instituciones educativas.

Al mismo tiempo, en esta etapa el niño generalmente aprende a partir del juego; el cual, le ayuda a incorporar nuevas experiencias como, por ejemplo: Conocimientos obtenidos de su entorno y la forma en como mira su realidad; y, desarrollo de sus capacidades de representación y entendimiento del mundo que lo rodea. Por lo tanto, el juego es una

actividad lúdica porque ayuda al niño a aprender cosas de su entorno mediante la exploración y manipulación constante (Lachira, 2020).

Dimensiones de los juegos didácticos

Aprendizaje incrustado de los juegos didácticos: Los juegos son un medio para que los estudiantes aprendan contenidos, potencien conocimientos y aprendan sobre las diversas áreas curriculares, según García y Delva (2019), quienes reportaron que el aprendizaje integrado se desarrolla a través de los juegos didácticos (pp. 1-515).

Además, Pedraz (2019) informa que su estudio sobre la “teoría D20 en el aprendizaje basado en juegos” encontramos información acerca del aprendizaje incrustado; el cual, se basa en la idea de que los juegos mismos ayudan en la adquisición de conceptos académicos. La ventaja de este tipo de aprendizaje basado en juegos didácticos también se concentra en el propio juego porque se relaciona con dos experiencias distintas, que son: las que se crearon en un campo particular y las que se fundaron en un trasfondo fascinante en relación con el resultado deseado. Al mismo tiempo, estos dos tipos diferentes de experiencias dan como resultado lo siguiente: Los juegos primero deben ser creados únicamente para entornos educativos, lo que provoca que los estudiantes modifiquen el material teórico previamente aprendido. Por último, los juegos también deben tener contenido que sea lo suficientemente fuerte como para usarse como herramientas para reforzar el conocimiento adquirido a través de una actividad.

Aprendizaje emergente de los juegos didácticos: A través de la dinámica de los juegos se promueven las habilidades, competencias, capacidades, desempeños y habilidades fundamentales de los estudiantes, según Montenegro (2003), quien reportó que el aprendizaje emergente se desarrolla a través de los juegos didácticos (p. 95).

Por otro lado, el aprendizaje emergente se basa en juegos que ayudan al desarrollo de los diversos tipos de habilidades que poseen diferentes personas, según Pedraz (2019), quien realizó un estudio sobre la “teoría D20 en el aprendizaje basado en juegos”. En cuanto al aspecto emergente, lo categorizo de la siguiente manera: Un emergente es uno que se forma como resultado de participar en la dinámica creada por el juego. Sin embargo, no debemos perder de vista que es aquí donde con mayor frecuencia se desarrollan las habilidades, los

conocimientos previos y el pensamiento reflexivo que pueden reforzar los diversos tipos de aprendizajes previos. Como resultado, en muchos casos de aprendizaje basado en juegos (ABJ), el componente emergente es más crucial que el componente incrustado porque los aspectos de desarrollo del juego se amplifican y enfatizan como un valor genuino. Del mismo modo, todo el que participa activamente en actividades que se organizan dinámicamente se enfoca en un aprendizaje emergente que se basa en dinámicas porque son parte del juego.

Aprendizaje dirigido de los juegos didácticos: En su estudio, Bernabeu y Goldstein (2008) encontraron que, a la hora de aplicar juegos, debemos considerar la teoría del equilibrio entre diversión y aprendizaje, ya que el juego debe proporcionar diversión y sirven como herramienta para el aprendizaje (p. 51).

Los autores antes mencionados afirmaron que el aprendizaje dirigido basado en juegos didácticos desarrolla la teoría del equilibrio entre diversión y aprendizaje. Sin embargo, el estudio “Teoría D20 en el aprendizaje basado en juegos” de Pedraz (2019) consideró que el aprendizaje dirigido basado en juegos didácticos requiere un equilibrio que debe estar en un punto medio, lo que significa que el juego debe dividirse a partes iguales entre la parte de entretenimiento y educativo.

Además, el aprendizaje dirigido basado en juegos didácticos, se basan en que un adulto u otra persona responsable controla la acción para lograr una serie de objetivos (Caicedo et al., 2020).

Por otra parte, Arce (2010) comenta que el método de enseñanza dirigida ayuda al docente a establecer los objetivos, materiales didácticos y actividades de aprendizaje que realizarán los estudiantes. Luego, el maestro dinamiza la clase guiando y acompañando constantemente a los estudiantes mientras trabajan para alcanzar las metas de aprendizaje establecidas.

Al mismo tiempo, Muñoz (2009) indica que estos juegos se basan en un estilo de educación en el que el niño está a cargo de la instrucción y se puede llevar a cabo en casa o en un entorno más convencional.

También, Campo (2002) explica que los niños que aprenden de esta manera pueden tomar la iniciativa en su educación y experimentar con diversas formas de expresión.

Asimismo, Sanz (2019) manifiesta que estos juegos brindan una variedad de ventajas, que incluyen organización, corrección de errores, mantenimiento de intereses, vinculación grupal y una variedad de opciones.

Por último, View (2021) sugiere que los niños jueguen en parejas o en grupos algo grandes porque estos entornos ayudan a los niños a desarrollar habilidades que de otro modo no podrían manejar.

Aprendizaje por descubrimiento

Definiciones conceptuales del aprendizaje por descubrimiento

Según, la Universidad internacional de la Rioja en Perú (2020) mencionan que el estudiante está en el centro del aprendizaje por descubrimiento. Además, los estudiantes que lo completan lo harán realizando su propia investigación, analizando datos y resolviendo problemas. Este aprendizaje es una herramienta profunda e inspiradora que los educadores deben utilizar para lograr un proceso de enseñanza y aprendizaje que parte desde los propios estudiantes a través de sus intereses, sus propias necesidades y fomentando su desarrollo.

Por otro lado, el Centro virtual Cervantes (2015) también afirma que el aprendizaje por descubrimiento o heurístico favorece que el aprendiz adquiera conocimientos de forma independiente, en el sentido de que el tema a aprender no se presenta en su forma final, sino que debe ser descubierto por el aprendiz. Finalmente, el aprendizaje por recepción es lo opuesto al aprendizaje por descubrimiento.

En cambio, Beltran (2017) en su estudio lo define como el tipo de aprendizaje en el que el estudiante descubre el material por sí mismo, adaptándolo a su estructura cognitiva, en lugar de aprenderlo de memoria o por repetición.

Por otra parte, Chávez (2021) informa que este tipo de aprendizaje es una metodología que ayuda al niño a descubrir los contenidos de forma pasiva y desarrollar habilidades de investigación en lugar de recibirlos.

Dado que históricamente la educación ha puesto más énfasis en la teoría que en la práctica, es decir, asegurarse de que los estudiantes memoricen mentalmente y repitan la misma información para aprender un tema o una lección, Brunner desarrolló este tipo de aprendizaje en la década de 1960, para permitir que los niños descubran su propio aprendizaje (Alarcon, 2022).

Espinoza (2022), por su parte, lo comparó con un estímulo porque pretende que el estudiante sea autónomo y activo en el aprendizaje y encuentre la solución a los problemas planteados, adquiriendo conocimientos de forma autónoma en lugar de recibir la información.

Teorías y enfoques del aprendizaje por descubrimiento

Teoría de la conceptualización

Según Vergnaud (1990) nos menciona lo siguiente acerca de su teoría de conceptualización: Su teoría contribuyó a probar la importancia de los campos de conceptualización y esquemas apropiados. También se concentró en el enfoque cognitivista, que tiene como objetivo proporcionar un aprendizaje complejo y coherente de competencias. Además, argumentó que los conceptos se desarrollan a través de situaciones y problemas en lugar de simplemente darles definiciones simples (p. 2).

Vergnaud afirma que el desarrollo cognitivo es el fundamento de la cognición y de la construcción del conocimiento en la medida de la construcción progresiva de representaciones mentales implícitas o explícitas, se asume que el desarrollo cognitivo es la conceptualización de lo real y existente. Como resultado, el conocimiento se organiza en campos conceptuales que tienen significado a partir de situaciones comunes que sirven como símbolos de lo significativo para el sujeto (Anastacio, 2020).

De esta forma, las estrategias didácticas para la enseñanza en las diversas materias que incorporaron la teoría de Gérard Vergnaud deben desarrollarse a través de situaciones

importantes, donde los conceptos utilizados deben tener significado para el alumno, permitiendo una conexión entre el sujeto y el alumno (Moncada, 2018).

De todo lo expuesto anteriormente, podemos concluir que la enseñanza de las materias curriculares implica la aplicación de teorías que permitan consolidar y validar los fundamentos de los conocimientos adquiridos a través de un proceso de locución entre el docente y el alumno (Ordinola, 2019).

La teoría de los campos de conceptualización, se basa en el conocimiento adquirido a través de un proceso de eventos sociales, donde los problemas, conceptos y procedimientos son situaciones vividas e integradas a un esquema de conceptos mentales, implicados por los teoremas en acción y conceptos, que permite transmitir los conocimientos enseñados a través de una discusión; esto sugiere que el proceso de enseñanza-aprendizaje es significativo (Montalván, 2018).

Enfoque cognitivo

Piaget (1984) afirma que el aprendizaje es un proceso progresivo y todos los niños, independientemente de su género, raza, cultura o religión, tienen las mismas estructuras o funciones mentales. Además, todos tienen la capacidad de crear sus propias estructuras utilizando el mismo marco básico (p.34).

En este sentido, se asume que lo propuesto por Piaget se basaba en la adquisición de conocimientos a través de procesos reflexivos y de abstracción, para lo cual el niño debe construir un entramado de relaciones entre los fenómenos y los objetos que interactúan con él (Alarcon, 2022).

La Universidad internacional de la Rioja en Perú (2020) señalan que el período preoperacional de la teoría de Piaget, es cuando un niño aprende a observar su mundo de manera significativa y crea construcciones intelectuales como resultado. Por esta razón, es importante aprovechar al máximo este tiempo para cimentar eficazmente el aprendizaje en todo el plan de estudios. Refiriéndose a la idea de que el razonamiento de un niño se desarrolla a partir de lo que observa, con énfasis en los aspectos perceptivos y sensoriales de la percepción.

Teoría de las situaciones didácticas

Según Brousseau, indica que el Congreso de Enseñanza y Aprendizaje indica que las situaciones didácticas son consideradas como la identificación y análisis de las variantes de estas situaciones, ya que repercuten en los estudiantes y en la organización de su aprendizaje, constituyendo el principal objeto de estudio de la didáctica (Chavarría, 2006, p. 2).

En referencia a esta cita, podemos decir que el modelo sostuvo que la enseñanza es un proceso centrado en la producción de conocimiento en el ámbito educativo, lo que implica la creación de nuevos vínculos y la reestructuración de los existentes. También implica validar los conocimientos de acuerdo con los estándares curriculares y las prácticas aceptadas.

Por ello, la enseñanza del conocimiento siempre se ha basado en las conexiones entre los saberes que existen en la escuela, donde docentes y alumnos forman parte de estos, y sus saberes de las demás áreas curriculares. Esto requiere la creación de un vocabulario completamente nuevo para conectar las circunstancias bajo las cuales se crean y enseñan las áreas curriculares (Villareal y Yangali, 2019).

Para enseñar a los estudiantes a reconstruir el conocimiento que ya ha sido formulado en establecimientos educativos, la situación didáctica debería haber comenzado como un conjunto de relaciones entre un estudiante o grupo de estudiantes y el profesor (Soto, 2018).

Esta teoría de la situación es una teoría constructiva en la que el aprendizaje ocurrió a través de la resolución de problemas que favorecen la adquisición de modelos y lenguajes explícitos. Por lo general, difirieron de las situaciones de comunicación porque tienen componentes sociales, explícitos y de validación. Como resultado, es necesario enunciar explícitamente pruebas que hagan uso de procesos demostrativos para establecer conocimientos durante la actividad de clase (Espinoza, 2022).

Enfoque de instrucción

Bruner desarrolló el enfoque instruccional para reforzar la teoría del aprendizaje por descubrimiento, que la dividió en cuatro aspectos: El primer aspecto, se basa en la predisposición a aprender, según Bruner, es un componente del enfoque de instrucción. En

este sentido, se fomenta la curiosidad, la exploración y el interés por buscar alternativas porque generan el deseo de aprender (Quezada, 2004, p. 48).

El segundo aspecto, Según Bruner, el enfoque instruccional incluye la estructura y la forma del conocimiento porque se basa en cómo se presenta el nuevo conocimiento para facilitar el aprendizaje (Sánchez, 2002, p. 276).

El tercer aspecto, Bruner afirma que la secuencia de representación relacionada con el enfoque de instrucción se basa en conducir al infante a través de una secuencia o indicar el orden en el que adquirirá su aprendizaje (Campos y Ramón, 2006, p. 79).

El cuarto aspecto, según Bruner, afirma que el desarrollo de la forma y frecuencia del reforzamiento es el foco de instrucción. De esta forma, el aprendiz recibe una recompensa por sus esfuerzos; es decir, el conocimiento se pone en uso para abordar problemas que surgen tanto en el entorno educativo como en la vida cotidiana (Cárdenas et al., 2000, p. 105).

Dimensiones del aprendizaje por descubrimiento

Aprendizaje por descubrimiento inductivo: Bruner define el aprendizaje por descubrimiento inductivo como el proceso de aprender únicamente por aprender mediante la recopilación, organización, agrupación y reorganización de datos para aprender cosas nuevas (Woolfolk, 2006, p. 281).

Moo (2019), por su parte, señala que el aprendizaje por descubrimiento se basa en el método inductivo, que transita de lo específico a lo general. Además, el profesor también debe presentar una serie de problemas o ejemplos que fomenten la interacción para que los estudiantes puedan identificar y formular una regla general. Es así como se desarrolla este tipo de aprendizaje.

Por otro lado, la Universidad internacional de Valencia (2015) contó con un equipo de expertos en educación donde mencionan que el descubrimiento inductivo es un tipo de aprendizaje que consiste en recopilar y reordenar datos para obtener una nueva categoría y generalizarla hacia nuevos conceptos o nueva información.

Además, el aprendizaje por descubrimiento inductivo se refiere a la organización y almacenamiento del conocimiento extraído de datos particulares y precisos para llegar a una conclusión amplia. En teoría, dicha conclusión debe ser respaldada por los casos únicos recién descubiertos. Por último, para llegar a una idea general, se parte de casos específicos (Molina, 2020).

Aprendizaje por descubrimiento deductivo: Debido a que se basa en la observación y la formulación de preguntas, esta forma de descubrimiento, según Bruner, explicó que es lo opuesto al descubrimiento inductivo (Guerrero, 2014, p. 14).

Un equipo de expertos en educación de la Universidad internacional de Valencia (2015) expresan la misma opinión, afirmando que el descubrimiento deductivo es lo opuesto al descubrimiento inductivo porque la parte deductiva está muy relacionada con las ideas generales con el objetivo de llegar a enunciados específicos y la construcción de silogismos.

Por otro lado, los creadores del blog educativo, llamado Estilos de aprendizaje (2021), por su parte, afirman que el aprendizaje deductivo sirve para que el niño tenga una mayor participación frente a los métodos tradicionales de estudios académicos aplicados por los docentes. El aprendizaje deductivo se contrasta frecuentemente con los métodos convencionales de educación porque se basa en una metodología que desarrolla hechos precisos a partir de detalles particulares y específicos para llegar a una conclusión general sobre el tema. Además, con este tipo de aprendizaje, los individuos pueden generalizar comparaciones de cualquier tipo de detalle y relacionarlas con los elementos esenciales de una situación dada.

Las citas antes mencionadas dieron la impresión de que el aprendizaje por descubrimiento deductivo se basa en fusionar y analizar conceptos amplios para generar definiciones nuevas y específicas. También ayuda comparar datos sobre hechos específicos con otros conceptos generales para sacar una o más conclusiones que tengan impacto en un tema en particular. En este tipo de aprendizaje, los conceptos generales se aplican a casos particulares desde el principio.

Aprendizaje por descubrimiento transductivo: El niño seleccionará, organizará, relacionará o comparará elementos específicos, según Bruner, quien señala que el aprendizaje por descubrimiento transductivo se basa en esto (Guerrero, 2014, p. 13).

El siguiente establecimiento educativo opina lo mismo en una cierta parte, ya que según la Universidad internacional de Valencia (2015) contó con un equipo de expertos en educación donde mencionan que el descubrimiento transductivo se basa en el pensamiento del individuo debido a que relaciona dos elementos particulares y para él son similares en uno o más aspectos. Además, este tipo de aprendizaje es de gran utilidad porque ayuda a motivar y potencializar el pensamiento artístico e imaginativo.

El mismo equipo de expertos en educación de la Universidad internacional de Valencia (2015) afirman que en un momento que compartían la razón de que, dado que el descubrimiento transductivo conecta dos elementos distintos y es similar a él en uno o más aspectos, también se basa en el individuo pensante. Además, el aprendizaje por descubrimiento transductivo es muy beneficioso porque fomenta y fortalece el pensamiento creativo e imaginativo.

Las citas mencionadas anteriormente coincidieron en que el aprendizaje por descubrimiento transductivo involucra la relación entre dos elementos o conceptos, particularmente cuando se destaca en los mismos aspectos. También manifestaron que cuando se comparan dos elementos en un descubrimiento transductivo, se refiere a definiciones o conceptos sobre un tema particular tratado en clase. Además, el aprendizaje por descubrimiento de tipo transductivo se refiere a las similitudes que pueden tener las definiciones o conceptos de un tema en particular al relacionar dos elementos.

2.4. Hipótesis

Hipótesis General

H₁: Existe una relación directa y significativa entre los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.

Hipótesis Específicas

H₁: Existe una relación directa y significativa entre el aprendizaje incrustado de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.

H₂: Existe una relación directa y significativa entre el aprendizaje emergente de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.

H₃: Existe una relación directa y significativa entre el aprendizaje dirigido de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.

III. Metodología

3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

Nivel de investigación

La metodología de nivel correlacional fue adicionalmente seleccionada para el estudio que se presentó debido a los siguientes detalles:

Ortiz (2010) concluye que la investigación correlacional sirve para medir dos variables. Dicho de otro modo, se evalúa la relación estadística entre las variables utilizadas en el estudio, así como si estas variables están o no conectadas entre sí. Además, estos estudios suelen utilizar el coeficiente de correlación para determinar la fuerza de la relación entre las variables del estudio, que se basa en la medición estadística de la relación (p. 44).

Como resultado se determinó que la correlación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento es muy alta y perfecta, dando lugar al uso de la metodología del nivel correlacional. Además, se utilizó la prueba no paramétrica mediante la fórmula del coeficiente de Spearman debido a que la distribución de datos fue no normal (sin distribución normal); lo que nos permitió comprobar que las hipótesis propuestas en el estudio fueron directas y muy significativas.

Tipo de investigación

La presente investigación según su propósito fue de tipo cuantitativo.

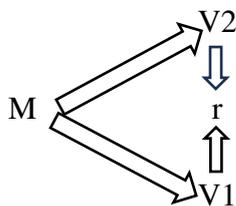
Bernal (2010) afirma que el uso de la investigación cuantitativa es un método para cuantificar y analizar los datos recopilados mediante el uso de herramientas de recopilación de datos. Para hacer que las conclusiones sean válidas, también es útil implementar los resultados de acuerdo con los objetivos y contrastar las hipótesis utilizando una escala de valor estructurada (p. 60).

Esta es la razón fundamental detrás del uso de la investigación cuantitativa, ya que se creó una base de datos cuantitativa utilizando el software estadístico Excel y Spss de los resultados de la aplicación de los instrumentos de recopilación de datos sobre los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento.

Diseño de investigación

El diseño del estudio fue no experimental de corte transeccional o transversal con un diagrama correlacional descriptivo simple.

Según, Ortiz (2010, p. 44) nos menciona que los estudios no experimentales se emplean debido a que no existe manipulación de las variables de estudio, el problema se presenta tal cual como es y cómo se observa este en la realidad. Es de corte es transeccional o llamados también transversales porque los datos se recogen en una sola etapa. Además, para los estudios correlacionales se utiliza el siguiente diagrama que veremos a continuación:



Donde:

M: 55 estudiantes de las aulas de tres, cuatro y cinco años (II ciclo del nivel inicial) de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.

V1: Juegos didácticos.

V2: Aprendizaje por descubrimiento.

r: Relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento.

3.2. Población y muestra

Población

La población fue finita porque Supo (2020) nos comenta que las poblaciones de carácter finito significan que el investigador conoce la cantidad total que existe dentro de su objeto de estudio. Solo el investigador lo que hará es extraer información o características del conjunto de sujetos.

Por ende, la población perteneciente a la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, fue conformada por 55 estudiantes. A continuación, en la siguiente tabla se detalló cuantos niños y niñas tienen la población de estudio:

Tabla 1

Matriz de la unidad poblacional de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura

Nombre de la institución educativa	Nivel educativo	Aula	Estudiantes del sexo masculino	Estudiantes del sexo femenino
N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.	II ciclo de Educación inicial	3 años	9	3
		4 años	9	8
		5 años	16	10
Totalidad de estudiantes			34	21
			55	

Nota. Censo estudiantil actualizado de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, marzo, 2024.

La población finita de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, fue de 55 estudiantes como se mencionó en la tabla 1. Donde 34 son estudiantes del sexo masculino y 21 son estudiantes del sexo femenino.

Muestra

Hernández, et. al. (2014), asume que la muestra es en esencia, un subgrupo de la población. Significa un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población.

Debido a que la población era limitada y finita, se decidió trabajar con la mayoría de la población como muestra. Como se detalló en la tabla 2, a continuación:

Tabla 2

Matriz de estimación de la unidad muestral en la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura

Nombre de la institución educativa	Nivel educativo	Total de la población finita (N)	Tamaño de la muestral (n)
N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.	II ciclo de Educación inicial	55	43

Nota. Estimación de la unidad muestral en la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.

El tamaño muestral fue de 43 estudiantes de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura. Estos resultados del tamaño muestral se debieron a los siguientes datos:

Total de la población finita (N): 55

Nivel de confianza o seguridad (1- α): 95%

Precisión (d): 3%

Proporción (valor aproximado del parámetro que queremos medir): 5%

Tamaño muestral (n): 43

Muestreo probabilístico por conveniencia

A continuación, Icart et al. (2006) nos enfatizan la siguiente información sobre este aspecto:

El muestreo probabilístico se basa en el hecho de que se utiliza la probabilidad y la extracción para calcular la muestra de estudio. En otras palabras, se aplican fórmulas estadísticas para determinar la muestra de estudio; porque, así ayuda a que los investigadores sepan cuantos individuos son necesarios estudiar. Además, el muestreo probabilístico tiene como propósito tener una muestra limitada de los individuos necesarios a estudiar, y también, los que participarán en el estudio se seleccionarán en función de las circunstancias, características y requisitos relacionados a los tipos de muestreos probabilísticos. En consecuencia, el muestreo probabilístico se clasifica en las siguientes categorías: Aleatorio simple, sistemático, estratificado, por conglomerados (p. 59).

Por ende, Gutiérrez (2015) señala que el muestreo probabilístico por aleatorio simple es la que se utiliza con mayor frecuencia debido a que para los investigadores es el primer tipo de muestreo probabilístico porque la muestra se elige al azar y todos los individuos tienen la misma oportunidad de ser seleccionados (p. 149).

Debido a la información proporcionada por Gutiérrez, se empleó un muestreo probabilístico por aleatorio simple debido a que la investigadora seleccionó al azar 43 estudiantes pertenecientes al II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura de los 55 estudiantes pertenecientes a la población del II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura; porque, ese fue el límite de la estimación del tamaño de la muestra necesarios a investigar. Por ese motivo, se trabajó ese tipo de muestreo.

Criterios de selección de la muestra

A continuación, se mencionó los criterios tanto de inclusión de porque sí trabajó con dicha muestra y de exclusión de porque no sé trabajó con dicha muestra:

Los criterios de inclusión fueron los siguientes: En primer lugar, tenemos a los estudiantes seleccionados al azar en el aula de tres, cuatro y cinco años de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura. En segundo lugar, tenemos a la directora de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, quien autorizó y firmó el permiso para aplicar los dos instrumentos de recolección de información de nuestro estudio. En tercer lugar, tenemos a los padres de familia de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, quienes autorizaron y firmaron el permiso para aplicar los dos instrumentos de recolección de información de nuestro estudio.

Por último, los criterios de exclusión fueron los siguientes: En primer lugar, tenemos a los estudiantes del aula de tres, cuatro y cinco años de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, quienes no asistieron a la aplicación de los dos instrumentos de recolección de información debido a cualquier problema que se les presente en ese día. En segundo lugar, tenemos a la directora, docentes, auxiliares del aula tres, cuatros y cinco años; y además, los trabajadores en la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, debido a que no se le aplicó a ellos los dos instrumentos de recolección de datos o de información. En tercer lugar, tenemos a los padres de familia de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, debido a que no se les aplicó a ellos los dos instrumentos de recolección de datos o de información.

3.3. Operacionalización de las variables

Tabla 3

Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categorías o valorización
<p>Variable 1: Juegos didácticos</p> <p>Brougére (2020) describe al juego didáctico como una forma de desarrollar el aprendizaje y habilidades académicas. También, se utiliza como un medio de diversión para resolver problemas. Por último, deben ser utilizados como un medio de equilibrio entre la diversión y el aprendizaje (pp. 213-222).</p>	El juego didáctico ayuda a desarrollar el aprendizaje incrustado, el cual, les ayuda a aprender conceptos académicos mientras juegan.	Dimensión 1: Aprendizaje incrustado de los juegos didácticos	Indicador 1.1: Desarrollo del aprendizaje de conceptos académicos a través del juego.	Nominal (dicotómica) Si (1) – No (0)	<p>Baremos: Alto Medio Bajo</p> <p>Resultados: R, R² y pendiente</p>
	El juego didáctico ayuda a desarrollar el aprendizaje emergente, el cual, les ayuda a desarrollar habilidades académicas mientras juega.	Dimensión 2: Aprendizaje emergente de los juegos didácticos	Indicador 2.1: Desarrollo de habilidades académicas a través del juego.		
	El juego didáctico ayuda a desarrollar el aprendizaje dirigido, el cual, se basa en el equilibrio entre la diversión del juego y el aprendizaje. Además, les ayuda a resolver problemas que surgen en el aula mientras se divierten jugando, manteniendo una buena convivencia escolar.	Dimensión 3: Aprendizaje dirigido de los juegos didácticos	Indicador 3.1: Equilibrio entre diversión y el desarrollo del aprendizaje.		
			Indicador 3.2: Desarrollo de la convivencia escolar		

Variable 2: Aprendizaje por descubrimiento	El aprendizaje inductivo consiste en comprender la información y formular conclusiones de casos específicos mediante el descubrimiento	Dimensión 1: Aprendizaje por descubrimiento inductivo	Indicador 1.1: Comprensión de la información <hr/> Indicador 1.2: Formulación de las conclusiones.		
Bruner en su estudio explica que el aprendizaje por descubrimiento se divide en tres que son: Aprendizaje inductivo, deductivo y transductivo (Guerrero, 2014, p. 14).	El aprendizaje deductivo consiste en desarrollar habilidades de razonamiento de manera, lo cual, le ayude a desarrollar sus propias experiencias.	Dimensión 2: Aprendizaje por descubrimiento deductivo	Indicador 2.1: Desarrollo de habilidades de razonamiento <hr/> Indicador 2.2: Experiencias ganadas.	Nominal (dicotómica) Si (1) – No (0)	Alto Medio Bajo
	El aprendizaje transductivo consiste en desarrollar habilidades de razonamiento transductivo, lo cual, le ayude a crear analogías, similitudes, diferentes, etc.	Dimensión 1: Aprendizaje por descubrimiento transductivo	Indicador 3.1: Desarrollo del razonamiento transductivo.		

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

Técnica de recolección de información

Observación directa

Icart et al. (2006) afirman que la observación es una técnica de recolección de datos e información que se basa que el investigador observe detenidamente el problema en estudio. También es posible extraer información de los datos a través de la observación para registrarla y analizarla. Además, la observación directa se basa en que el investigador está en contacto con lo observado en el momento en que se aplica el instrumento de recolección de datos, mientras desarrolla los ítems propuestos por el investigador, sin interferir.

Debido a esto, el presente estudio empleó el uso de la técnica observacional directa porque se centró en el cumplimiento de los ítems de las listas de cotejo sobre los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.

Instrumento de recolección de información

Lista de cotejo

Según Bernal (2010) indica que la lista de cotejo es una herramienta que es utiliza por el investigador para evaluar si se han alcanzado los niveles o categorías del estudio. Se distingue por tener una escala nominal, lo que significa que tiene dos valores, como (a) Verdadero y falso, (b) Sí - no, o (c) correcto e incorrecto. Debido al número limitado de alternativas, estos valores también se conocen como un instrumento dicotómico (p. 274).

Con el fin de recopilar información sobre la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, se utilizó como instrumento de recolección de datos e información dos listas de cotejo; una sobre los juegos didácticos y la otra sobre el aprendizaje por descubrimiento que se encuentran brindadas en el anexo dos.

Etiquetas de valor de la escala de medición del instrumento

Para los dos instrumentos de recolección de datos se realizaron de la siguiente manera como lo indicó la tabla 4:

Tabla 4

Etiquetas de valor de la escala de medición sobre la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.

Escala de medición	Etiqueta	Valores
Nominal o dicotómica	Si	1
	No	0

Nota. Elaboración propia.

Los instrumentos de recolección de información en el presente estudio sobre la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024; se basaron de la siguiente manera: Tanto como en el primer instrumento sobre los juegos didácticos como en segundo instrumento sobre el aprendizaje por descubrimiento estos tuvieron una escala nominal, se empleó dos escalas valorativas o etiquetas que fueron las alternativas Si (1), No (2).

Baremos del instrumento de recolección de información

Los baremos de los instrumentos de datos se realizaron de la siguiente manera como lo indicó la tabla 5:

Tabla 5

Baremos de los dos instrumentos sobre la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.

Puntajes del baremo	Variables		Dimensiones						Cada ítem
	V1	V2	V1			V2			
			D1	D2	D3	D1	D2	D3	
Puntaje mínimo	8	6	1	1	3	2	2	0	0
Puntaje máximo	18	15	5	5	8	6	6	3	1
Rango	10	8	4	4	5	4	4	3	1
Intervalo	5	4	2	2	2.5	2	2	1.5	0.5

Categorización del intervalo del baremo de las variables			
Variables	Categoría del baremo		Intervalo
V1: Juegos didácticos	Bajo		[0 – 5]
	Medio		[6 – 11]
	Alto		[12 – 18]
V2: Aprendizaje por descubrimiento	Bajo		[0 – 4]
	Medio		[5 – 9]
	Alto		[10 – 15]
Categorización del intervalo del baremo de las dimensiones			
Variable	Dimensiones de las variables	Categoría del baremo	Intervalo
V1: Juegos didácticos	Aprendizaje incrustado de los juegos didácticos	Bajo	[0]
		Medio	[2 – 4]
		Alto	[5]
	Aprendizaje emergente de los juegos didácticos	Bajo	[0]
		Medio	[2 – 4]
		Alto	[5]
	Aprendizaje dirigido de los juegos didácticos	Bajo	[0 – 2.5 = 0 – 3]
		Medio	[4 – 2.5 = 4 – 7]
		Alto	[8]

Nota. Estos baremos son de los resultados de los instrumentos en la base de datos de Excel.

Confiabilidad y validez del instrumento de recolección de información

Confiabilidad: Consiste en medir el grado de fiabilidad en que un instrumento produce resultados coherentes, concisos, consistentes, sólidos, estables y permanentes. Decimos que un instrumento es confiable cuando es consistente en su aplicación. El instrumento se puede aplicar mediante métodos como, por ejemplo: En primer lugar, tenemos la medida de estabilidad también, conocido como test y retest; consiste en que el investigador va aplicar el instrumento dos veces a la muestra de estudio; los resultados de la primera aplicación deben dar lo mismos resultados que en la segunda aplicación. En segundo lugar, tenemos el método de pruebas paralelas o de formas alternativas, consiste en que el investigador elaborará otro similar instrumento para aplicarlo junto con el instrumento original y así determinar la correlación entre ambos y su fiabilidad del coeficiente. En tercer lugar, tenemos el método de mitades partidas; consiste en dividir el instrumento en dos partes puede ser pares e impares o mitades con mitades para

determinar la fiabilidad del coeficiente entre ambas. Además, después de escoger el método de consistencia interna para la confiabilidad se puede utilizar los siguientes estadígrafos dependiendo de la escala de medición como, por ejemplo: El coeficiente de Alpha de Conbrach (α) se utiliza para instrumentos de escalas politómicas u ordinales porque el instrumento se puede evaluar en 3 o más alternativas y el coeficiente de la fórmula Kuder Richardson (KR_{20}) se utiliza para instrumentos de escalas dicotómicas porque el instrumento se puede evaluar en 2 alternativas. Por último, para determinar la confiabilidad del instrumento se aplica una prueba piloto lo que consiste en la aplicación de los instrumentos a un determinado porcentaje de la población como, por ejemplo: Se puede aplicar a 3, 5, 10, 15, 20, 25, 30 o a la misma cantidad de tu muestra de estudio (Hernández et. al.,2014).

Para el instrumento de recolección de datos se realizó de la siguiente manera como lo indicó la tabla 6:

Tabla 6

Confiabilidad de los dos instrumentos del estudio sobre la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.

Número de participantes de la prueba piloto	Instrumento de recolección de información	de Tipo de método	Método de consistencia (Tipo de estadígrafo)	Número de elementos (Ítems)
15 estudiantes del II ciclo del nivel inicial	Listas de cotejo dicotómica o nominales sobre los juegos didácticos	Método de mitades partidas Tau equivalentes	Coeficiente de la fórmula	18
	Listas de cotejo dicotómica o nominales sobre el aprendizaje por descubrimiento		Kuder Richardson (KR_{20})	15

Estadísticas de fiabilidad					
Variables	Número de elementos	Método de partidas equivalentes con la fórmula Rulon	Tau con la	Coeficiente Richardson (KR ₂₀)	Kuder
V1: Juegos didácticos	18	0.819		0.99	
V2: Aprendizaje por descubrimiento	15	0.815		0.98	

Nota. Elaboración propia.

En el estudio sobre la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, se realizó una prueba piloto de 15 estudiantes del II ciclo del nivel inicial. Además, en los 18 ítems del instrumento de recolección de datos sobre los juegos didácticos se realizó el método de mitades partidas de Tau equivalentes con la fórmula Rulon para evaluar los ítems pares e impares dándonos como resultado que dicho instrumento tuvo una confiabilidad buena de 0,819. Por otro lado, en los 15 ítems del instrumento sobre el aprendizaje por descubrimiento se realizó el método de mitades partidas de Tau equivalentes con la fórmula Rulon para evaluar los ítems pares e impares dándonos como resultado que dicho instrumento tuvo una confiabilidad buena de 0,815. Para sacar la confiabilidad total de cada uno de los dos instrumentos se utilizó el método de consistencia (tipo de estadígrafo) del coeficiente de la fórmula Kuder Richardson (KR₂₀) dándonos como resultado que en el instrumento sobre los juegos didácticos tuvo una confiabilidad excelente de 0.99; por otro lado, en el instrumento sobre el aprendizaje por descubrimiento tuvo una confiabilidad excelente de 0.98. Se utilizó tanto el método de mitades partidas Tau equivalentes con la fórmula Rulon porque la cantidad de los participantes en la prueba piloto y sus ítems no son paralelos y se utilizó la fórmula del coeficiente Kuder Richardson (KR₂₀) para combinar las mitades partidas; porque los dos instrumentos elaborados fueron dicotómicos, nominales o binarios.

Validez

Icart et al. (2006) mencionan que la validez te ayuda a medir la variable, dimensiones e ítems del estudio, el cual, conducirá a que las conclusiones del estudio sean válidas. Además, la validez se divide en tres tipos: En primer lugar, tenemos la validez de contenido, está se basa en medir el contenido de las dimensiones de las variables. En segundo lugar, tenemos la valides de criterio, está se basa en determinar el coeficiente, métodos de confiabilidad o pruebas correlacionales. En tercer lugar, tenemos la valides de constructo se determina el porcentaje de la proporción de acuerdos. Estos tipos de validez se hacen a través del juicio o panel de expertos mínimo de 3 profesionales y especialistas de tu tema de estudio que pueden ser profesores de tu misma universidad, colegas o compañeros de trabajo que tengan conocimiento sobre el tema. Por último, para calcular la validez total se realiza la siguiente operación:

$$\text{Validez total} = \frac{\text{Validez de contenido} + \text{validez de criterio} + \text{validez de constructo}}{\text{Número total de expertos}}$$

En el presente estudio sobre la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, los instrumentos de recolección de información se validaron a través de 3 juicios de expertos.

Tabla 7

Validez de los dos instrumentos del estudio

Validez del instrumento sobre los juegos didácticos			
Experto	Grado alcanzado	Coefficiente de validez	Categoría
Herrera Zurita, Elixer	Maestro en	1.00	Aprobado
Uceda Bayona, Yanira Lisset	investigación	0.92	Aprobado
Valenzuela Arteaga, Victoria Esther	y docencia universitaria	1.00	Aprobado
Validez total	$\frac{\text{Suma del coeficiente de validez}}{\text{Número de validadores}}$	$\frac{2.92}{3} = 0.98$	Aprobado
Validez del instrumento sobre el aprendizaje por descubrimiento			

Experto		Coefficiente de validez	Categoría
Herrera Zurita, Elixer		1.00	Aprobado
Uceda Bayona, Yanira Lisset		0.96	Aprobado
Valenzuela Arteaga, Victoria Esther		1.00	Aprobado
Validez total	$\frac{\text{Suma del coeficiente de validez}}{\text{Número de validadores}}$	$\frac{2.96}{3} = 0.99$	Aprobado

Resumen de la validez de los dos instrumentos

Experto	Fórmula empleada	Coefficiente de validez	Categoría
Herrera Zurita, Elixer	$\frac{\text{Suma de los dos instrumentos}}{\text{Número de instrumentos}}$	$\frac{1 + 1}{2} = \frac{2}{2} = 1$	Aprobado
Uceda Bayona, Yanira Lisset	$\frac{\text{Suma de los dos instrumentos}}{\text{Número de instrumentos}}$	$\frac{0.92 + 0.96}{2} = \frac{1.88}{2} = 0.94$	Aprobado
Valenzuela Arteaga, Victoria Esther	$\frac{\text{Suma de los dos instrumentos}}{\text{Número de instrumentos}}$	$\frac{1 + 1}{2} = \frac{2}{2} = 1$	Aprobado
Validez total	$\frac{\text{Suma del coeficiente de validez}}{\text{Número de validadores}}$	$\frac{1 + 0.94 + 1}{3} = \frac{2.94}{3} = 0.98$	Aprobado

Nota. Elaboración propia.

Los dos instrumentos de recolección de datos e información fueron validados por los siguientes expertos: el primer experto fue Elixer Herrera Zurita, el segundo experto fue Yanira Lisset Uceda Bayona y el tercer experto validadora fue Victoria Esther Valenzuela Arteaga; quienes ostentan un grado/especialidad de maestro en investigación y docencia universitaria. El puntaje final de la validez total del juicio de los tres expertos en los dos instrumentos de recolección de información sobre los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento fue de un intervalo de coeficiente de validez de 0.98, concluyendo que su validez fue aprobatoria.

3.5. Método de análisis de datos

En el presente estudio se elaboró los siguientes métodos de análisis de datos los cuales fueron:

Método de análisis de datos descriptivos

En el análisis descriptivo se realizó acorde a los objetivos de estudio; para ello se elaboraron tablas de regresión y gráficos de dispersión para poder determinar la relación que existe entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024; y a la vez determinar la relación que existe entre el aprendizaje incrustados, emergente y dirigido de los juegos didácticos con el aprendizaje por descubrimiento. El análisis de la base de datos fue creado inicialmente en el software estadístico Excel y Spss antes de ser transferidos al programa Word.

Métodos de análisis de datos inferencial

En el análisis inferencial se realizó la prueba de normalidad el cual dio como resultado que el procedimiento de la prueba correlacional fue no paramétrico en las hipótesis planteadas y se desarrolló mediante la fórmula del coeficiente Rho de Spearman. El análisis de la base de datos fue creado inicialmente en el software estadístico Excel y Spss antes de ser transferidos al programa Word.

3.6. Aspectos éticos

Con la finalidad de lograr un trabajo original, la elaboración y ejecución del estudio se redactó en estilo de normas Apa séptima edición. Además, se realizó en base a las normas y disposiciones legales determinadas en el reglamento de grados y títulos de la Uladech; teniendo en cuenta la base de la línea de investigación de la facultad de derecho y educación. A continuación, se mencionó los lineamientos éticos que se trabajó durante el proceso de la realización del estudio:

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: Este principio se utilizó en el momento de la aplicación de las listas de recolección de información para las variables uno y dos en el estudio sobre la relación entre juegos didácticos y aprendizaje por descubrimiento porque se respetó su privacidad, dignidad y diversidad cultural de la muestra de estudio como parte de su derecho fundamental. Como, por ejemplo: Si se toma evidencias fotográficas fueron pixelada o se les tapó la cara a los participantes del estudio de la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.

Cuidado del medio ambiente: Si bien este principio no tuvo nada que ver con los juegos didácticos o el aprendizaje por descubrimiento, se pensó que era aplicable cuando se ejecutaron las listas de cotejo a los estudiantes del II ciclo del establecimiento educativo N° 1150 Nuevo Castilla de Piura. Por ejemplo: El salón de clases se limpió antes de iniciar la aplicación de las listas de cotejo y se estableció pautas de limpieza para evitar que se ensucie. Al finalizar la aplicación de las listas de verificación, se limpió nuevamente el salón de clases.

Libre participación por propia voluntad: fue utilizado en el presente estudio mediante la preparación de formularios de consentimiento informado para los tutores legales, padres de familia o apoderados de los niños de II ciclo de la Institución Educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, antes de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos. Adicionalmente, se realizó una solicitud a la directora del centro educativo para su consentimiento de poder aplicar las listas de cotejos. Este consentimiento información

servió tanto para los padres de familia o apoderados den la autorización para que sus hijos (as) participen en el estudio por voluntad propia.

Beneficencia, no maleficencia: Este principio fue utilizado porque nos ayudó a aplicar las herramientas de recolección de datos sobre juegos didácticos y aprendizaje por descubrimiento a los estudiantes del II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura. Los estudiantes fueron informados de las pautas que debieron seguir cuando la investigadora utilizó las listas de verificación para la variable uno y la variable dos. Estas regulaciones se establecieron para proteger a estos estudiantes de daños, específicamente de daños físicos y psicológicos que afectaron negativamente a su persona.

Integridad y honestidad: En el estudio actual de los juegos didácticos y del aprendizaje por descubrimiento, se puso en práctica este principio ético porque se respetó las normas o código deontológico de los educadores en el estudio que se desarrolló.

Justicia: Se cumplió este principio porque se respetaron la integridad física y psicológica de los niños del II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, durante la aplicación de las listas de cotejo para juegos didácticos y aprendizaje por descubrimiento

IV. Resultados

Es relevante resaltar los datos con los que se ha trabajado en el estudio por lo cual se aplica la estadística descriptiva.

Tabla 8

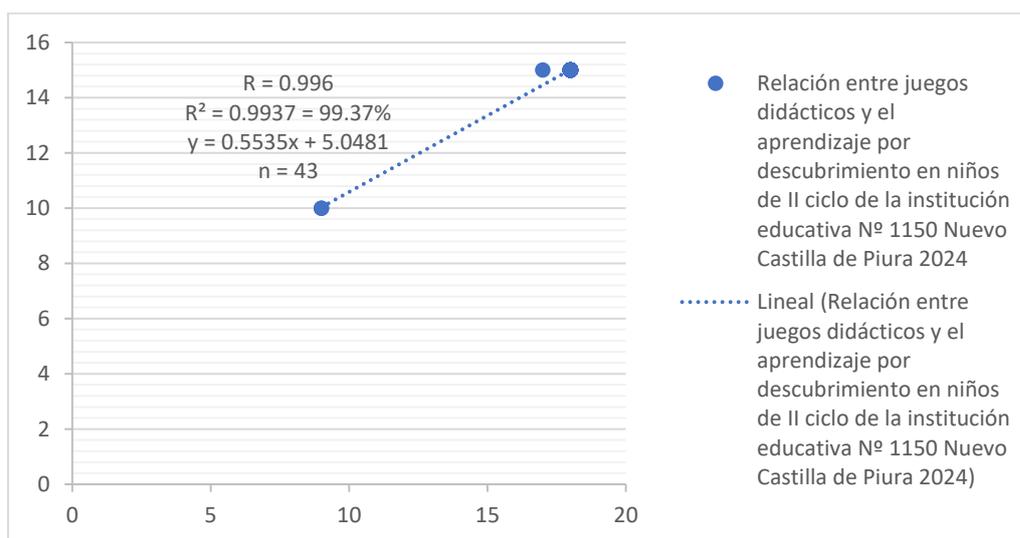
Relación que existe entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024

Estadísticas de la regresión de los resultados del objetivo general	
Coefficiente de correlación múltiple R	0.99683983
Coefficiente de determinación R ²	0.99368965 = 99.37%
Coefficiente de regresión	5.0481+ 0.5535x
Observaciones (Número de la muestra)	43

Nota. Descripción del análisis de datos de los resultados del objetivo general mediante la tabla de regresión en Excel, mayo, 2024.

Figura 1

Relación que existe entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024



Nota. Gráfico de dispersión sobre los resultados del objetivo general.

En dichos resultados se determinó que existe una relación alta positiva entre los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento de los 43 niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024; debido a que el coeficiente de correlación fue 0,996. Además, el 99.37% del aprendizaje por descubrimiento de los 43 niños de dicho colegio se debe a los juegos didácticos debido a que su coeficiente de determinación fue 0,9937; por otro lado, el resto del porcentaje se puede deber a otros factores que no han sido incluidos en este estudio. Por ende, cada vez que los niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, utilicen los juegos didácticos su aprendizaje por descubrimiento aumenta con un puntaje de 0.5535; debido a que su pendiente del coeficiente de regresión fue 0,5535 x. Como en los resultados dieron una relación lineal directa positiva no se tuvo la necesidad de aplicar ninguna estrategia didáctica para obtener buenos resultados debido a que en dicha institución educativa si aplican los juegos didácticos. Por lo tanto, deben de seguir aplicando dicha estrategia didáctica para que esos puntajes no bajen.

Posteriormente se realizó el análisis descriptivo de los datos del resultado en el objetivo específico 1, de la siguiente manera:

Tabla 9

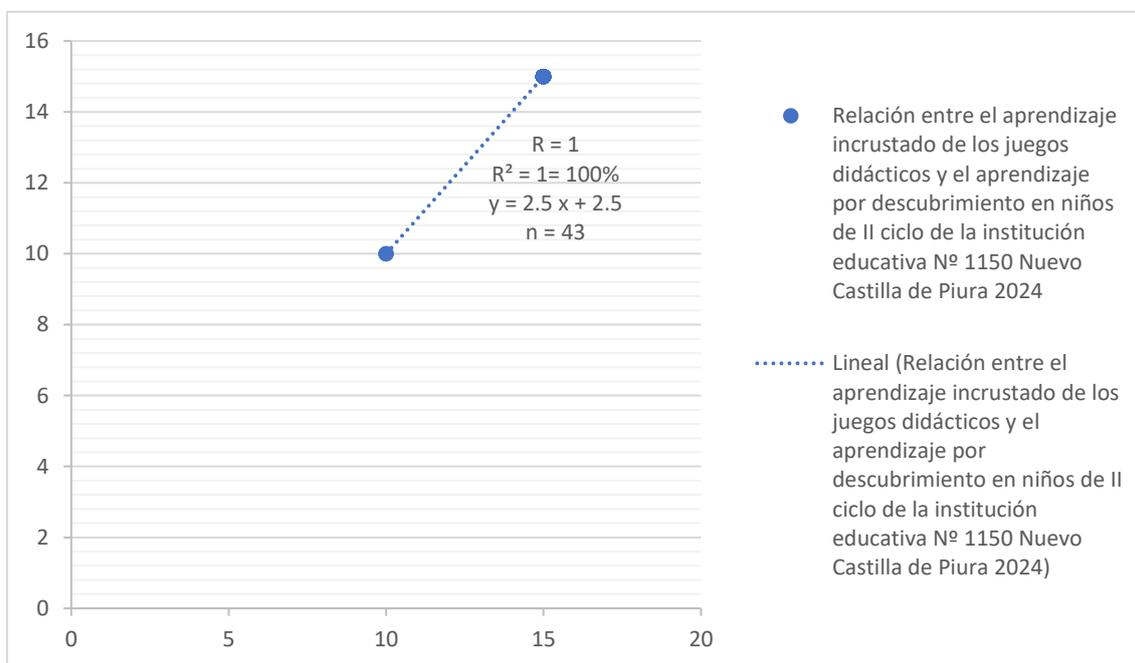
Relación que existe entre el aprendizaje incrustado de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024

Estadísticas de la regresión de los resultados del objetivo específico 1	
Coeficiente de correlación múltiple R	1
Coeficiente de determinación R ²	1 = 100%
Coeficiente de regresión	2.5 + 2.5 x
Observaciones (Número de la muestra)	43

Nota. Descripción del análisis de datos de los resultados del objetivo específico 1, mediante la tabla de regresión en Excel, mayo, 2024.

Figura 2

Relación que existe entre el aprendizaje incrustado de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024



Nota. Gráfico de dispersión sobre los resultados del objetivo específico 1.

En dichos resultados se determinó que existe una relación alta positiva entre el aprendizaje incrustado de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento de los 43 niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024; debido a que el coeficiente de correlación fue 1. Además, el 100% del aprendizaje por descubrimiento de los 43 niños de dicho colegio se debe al desarrollo del aprendizaje incrustado de los juegos didácticos debido a que su coeficiente de determinación fue 1. Por ende, cada vez que los niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, utilicen el aprendizaje incrustado de los juegos didácticos su aprendizaje por descubrimiento aumenta con un puntaje de 2.5; debido a que su pendiente del coeficiente de regresión fue 2,5 x. Como en los resultados dieron una relación lineal directa positiva no se tuvo la necesidad de aplicar ninguna estrategia didáctica para obtener buenos resultados debido a que en dicha institución educativa si aplican el aprendizaje incrustado de los juegos didácticos. Por lo tanto, deben de seguir aplicando dicha estrategia didáctica para que esos puntajes no bajen.

Después se realizó el análisis descriptivo de los datos del resultado en el objetivo específico 2, de la siguiente manera:

Tabla 10

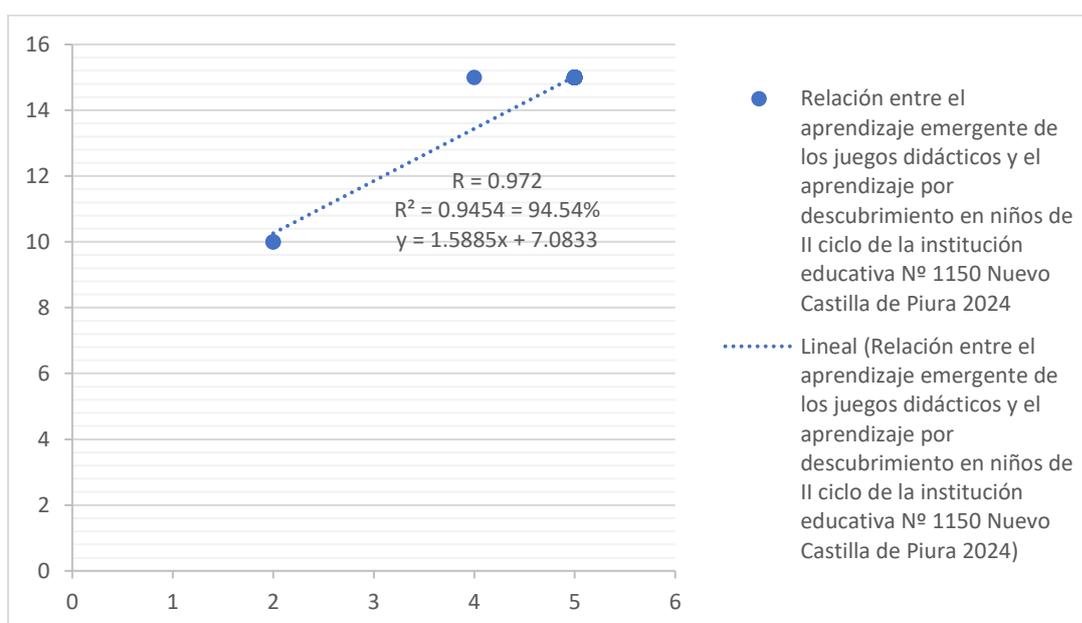
Relación que existe entre el aprendizaje emergente de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024

Estadísticas de la regresión de los resultados del objetivo específico 2	
Coefficiente de correlación múltiple R	0.972
Coefficiente de determinación R ²	0.9454 = 94.54%
Coefficiente de regresión	7.0833 + 1.5885 x
Observaciones (Número de la muestra)	43

Nota. Descripción del análisis de datos de los resultados del objetivo específico 2, mediante la tabla de regresión en Excel, mayo, 2024.

Figura 3

Relación que existe entre el aprendizaje emergente de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024



Nota. Gráfico de dispersión sobre los resultados del objetivo específico 2.

En dichos resultados se determinó que existe una relación alta positiva entre el aprendizaje emergente de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento de los 43 niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024; debido a que el coeficiente de correlación fue 0,972. Además, el 94.54% del aprendizaje por descubrimiento de los 43 niños de dicho colegio se debe al desarrollo del aprendizaje emergente de los juegos didácticos debido a que su coeficiente de determinación fue 0,9454; por otro lado, el resto del porcentaje se puede deber a otros factores que no han sido incluidos en este estudio. Por ende, cada vez que los niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, utilicen el aprendizaje emergente de los juegos didácticos su aprendizaje por descubrimiento aumenta con un puntaje de 1.5885; debido a que su pendiente del coeficiente de regresión fue 1,5885 x. Como en los resultados dieron una relación lineal directa positiva no se tuvo la necesidad de aplicar ninguna estrategia didáctica para obtener buenos resultados debido a que en dicha institución educativa si aplican el aprendizaje emergente de los juegos didácticos. Por lo tanto, deben de seguir aplicando dicha estrategia didáctica para que esos puntajes no bajen.

Luego se realizó el análisis descriptivo de los datos del resultado en el objetivo específico 3, de la siguiente manera:

Tabla 11

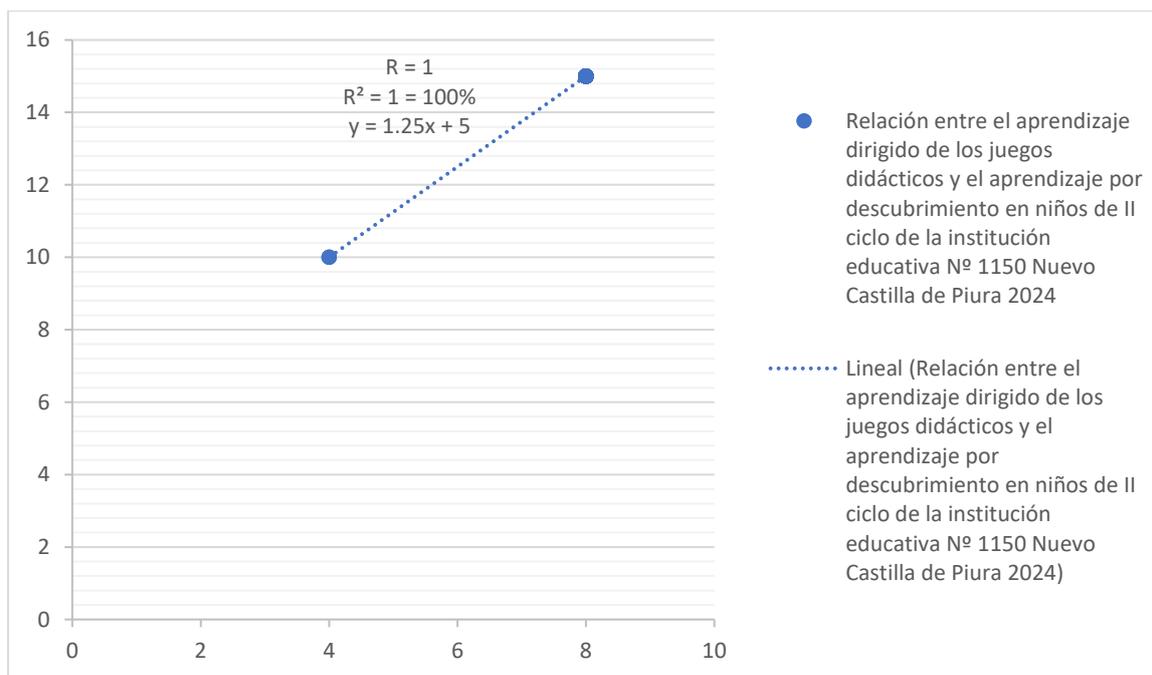
Relación que existe entre el aprendizaje dirigido de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024

Estadísticas de la regresión de los resultados del objetivo específico 3	
Coefficiente de correlación múltiple R	1
Coefficiente de determinación R ²	1 = 100%
Coefficiente de regresión	5 + 1.25 x
Observaciones (Número de la muestra)	43

Nota. Descripción del análisis de datos de los resultados del objetivo específico 3, mediante la tabla de regresión en Excel, mayo, 2024.

Figura 4

Relación que existe entre el aprendizaje dirigido de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024



Nota. Gráfico de dispersión sobre los resultados del objetivo específico 3.

En dichos resultados se determinó que existe una relación alta positiva entre el aprendizaje dirigido de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento de los 43 niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024; debido a que el coeficiente de correlación fue 1. Además, el 100% del aprendizaje por descubrimiento de los 43 niños de dicho colegio se debe al desarrollo del aprendizaje dirigido de los juegos didácticos debido a que su coeficiente de determinación fue 1. Por ende, cada vez que los niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, utilicen el aprendizaje dirigido de los juegos didácticos su aprendizaje por descubrimiento aumenta con un puntaje de 1.25; debido a que su pendiente del coeficiente de regresión fue 1,25 x. Como en los resultados dieron una relación lineal directa positiva no se tuvo la necesidad de aplicar

ninguna estrategia didáctica para obtener buenos resultados debido a que en dicha institución educativa si aplican el aprendizaje dirigido de los juegos didácticos. Por lo tanto, deben de seguir aplicando dicha estrategia didáctica para que esos puntajes no bajen.

Análisis inferencial: La estadística inferencial fue fundamental en el presente estudio debido a que se utilizó el análisis de varianza para determinar si los resultados son precisos y concisos o pueden ser que no lo sean.

Tabla 12

Estadística de regresión y análisis de varianza sobre el estudio de la relación entre juegos didácticos y sus dimensiones con el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024

Resultado de los objetivos	Estadística de regresión	Análisis de varianza	
	R ² ajustado	valor crítico de f en la regresión	Probabilidad
Interpretación			0%
Objetivo general	99%	0.000	0%
Objetivo específico 1	100%	0.000	0%
Objetivo específico 2	94%	0.000	0%
Objetivo específico 3	100%	0.000	0%

Nota. En esta tabla se observó si los resultados de los objetivos fueron fiables o no.

En dichos resultados se determinó que el modelo de datos que se empleó para los objetivos del estudio fue viable, fiable y tuvo un buen modelo entre un 94% a 100% porque tiene lógica y correlación entre sí. Además, los resultados fueron acordes y verdaderos porque su valor crítico fue de 0; por lo que fue menor a 0,05. Por otro lado, las variables y dimensiones en los objetivos propuestos son relevantes para obtener dichos resultados porque su probabilidad fue 0,000... = 0%; por lo que fue menor a 0,05 = 5%. Por tal motivo, podemos afirmar que tanto las variables y dimensiones en los objetivos propuestos tienen una correlación muy buena.

Procedimiento de la prueba de normalidad

Después de determinar si la fórmula del análisis de datos de los resultados fueron lo correcto, se determinó que prueba de normalidad se utilizó en el estudio:

Tabla 13

Prueba de normalidad sobre el estudio de la relación entre juegos didácticos y sus dimensiones con el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024

Fórmula	Variables / dimensiones	Estadístico	gl.	Sig.	Resultado	Tipo de prueba que se utilizó para la hipótesis
Kolmogorov - Simirnov	Variable 1: Juegos didácticos	0.521	43	0.000	Distribución de datos no normal	Como el presente estudio fue correlacional se utilizó la estadística no paramétrica con la fórmula del coeficiente de Spearman.
	Dimensión 1: Aprendizaje incrustado de los juegos didácticos	0.540	43	0.000		
	Dimensión 2: Aprendizaje emergente de los juegos didácticos	0.529	43	0.000		
	Dimensión 3: Aprendizaje dirigido de los juegos didácticos	0.540	43	0.000		
	Variable 2: Aprendizaje por descubrimiento	0.540	43	0.000		
Shapiro Wilk	Variable 1: Juegos didácticos	0.237	43	0.000	Distribución de datos no normal	Como el presente estudio fue correlacional se utilizó la estadística no paramétrica con la fórmula del coeficiente de Spearman.
	Dimensión 1: Aprendizaje incrustado de los juegos didácticos	0.219	43	0.000		
	Dimensión 2: Aprendizaje emergente	0.265	43	0.000		

ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.	N	43	43
---	---	----	----

Nota. ** Su correlación fue significativamente en el nivel 0,01 (bilateral).

Mediante la fórmula del coeficiente correlacional no paramétrico de Rho de Spearman en la variable 1, llamada juegos didácticos y variable 2, llamada aprendizaje por descubrimiento se determinó que el coeficiente de correlación fue de 0,826 lo que equivale a una correlación muy alta según la tabla de interpretación que se utilizó. Así mismo, la significancia fue de 0.000; dándonos a entender que fue muy significativa porque se encontró por debajo del 0.01 requerido. En consecuencia, a ello se rechazó la H_0 y se aceptó el planteamiento de la $H_{1/a}$. Por lo que, se afirmó con un 99% de confianza que existe una relación directa y significativa entre los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.

Tabla 15

Procedimiento de la prueba correlacional no paramétrica en la hipótesis específica 1

Hipótesis específica 1	Coeficiente no paramétrico	Dimensión 1 de varb. 1 con la variable 2	Datos del coeficiente	Aprendizaje incrustado de los juegos didácticos	Aprendizaje por descubrimiento
H1: Existe una relación directa y significativa entre el aprendizaje incrustado de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II	Rho de Spearman	Aprendizaje incrustado de los juegos didácticos	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 43	1,000** 43
		Aprendizaje por descubrimiento	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	1,000** ,000	1,000

ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.	N	43	43
---	---	----	----

Nota. ** Su correlación fue significativamente en el nivel 0,01 (bilateral).

Mediante la fórmula del coeficiente correlacional no paramétrico de Rho de Spearman en la dimensión 1 de la variable 1, llamada aprendizaje incrustado de los juegos didácticos y variable 2, llamada aprendizaje por descubrimiento se determinó que el coeficiente de correlación fue de 1, lo que equivale a una correlación perfecta según la tabla de interpretación que se utilizó. Así mismo, la significancia fue de 0.000; dándonos a entender que fue muy significativa porque se encontró por debajo del 0.01 requerido. En consecuencia, a ello se rechazó la H_0 y se aceptó el planteamiento de la H_1 . Por lo que, se afirmó con un 99% de confianza que existe una relación directa y significativa entre el aprendizaje incrustado de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.

Tabla 16

Procedimiento de la prueba correlacional no paramétrica en la hipótesis específica 2

Hipótesis específica 2	Coeficiente no paramétrico	Dimensión 2 de la varb. 1 con la variable 2	Datos del coeficiente	Aprendizaje emergente de los juegos didácticos	Aprendizaje por descubrimiento
H2: Existe una relación directa y significativa entre el aprendizaje emergente de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II	Rho de Spearman	Aprendizaje emergente de los juegos didácticos	Coeficiente de correlación	1,000	,826**
		Aprendizaje por descubrimiento	Sig. (bilateral)	,000	
			N	43	43
		Aprendizaje por descubrimiento	Coeficiente de correlación	,826**	1,000
			Sig. (bilateral)	,000	

ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.	N	43	43
---	---	----	----

Nota. ** Su correlación fue significativamente en el nivel 0,01 (bilateral).

Mediante la fórmula del coeficiente correlacional no paramétrico de Rho de Spearman en la dimensión 2 de la variable 1, llamada aprendizaje emergente de los juegos didácticos y variable 2, llamada aprendizaje por descubrimiento se determinó que el coeficiente de correlación fue de 0,826 lo que equivale a una correlación muy alta según la tabla de interpretación que se utilizó. Así mismo, la significancia fue de 0.000; dándonos a entender que fue muy significativa porque se encontró por debajo del 0.01 requerido. En consecuencia, a ello se rechazó la H_0 y se aceptó el planteamiento de la H_2 . Por lo que, se afirmó con un 99% de confianza que existe una relación directa y significativa entre el aprendizaje emergente de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.

Tabla 17

Procedimiento de la prueba correlacional no paramétrica en la hipótesis específica 3

Hipótesis específica 3	Coeficiente no paramétrico	Dimensión 3 de la varb. 1 con la variable 2	Datos del coeficiente	Aprendizaje dirigido de los juegos didácticos	Aprendizaje por descubrimiento
H3: Existe una relación directa y significativa entre el aprendizaje dirigido de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II	Rho de Spearman	Aprendizaje dirigido de los juegos didácticos	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 43	1,000** 43
		Aprendizaje por descubrimiento	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	1,000** ,000	1,000

ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.	N	43	43
--	---	----	----

Nota. ** Su correlación fue significativamente en el nivel 0,01 (bilateral).

Mediante la fórmula del coeficiente correlacional no paramétrico de Rho de Spearman en la dimensión 3 de la variable 1, llamada aprendizaje dirigido de los juegos didácticos y variable 2, llamada aprendizaje por descubrimiento se determinó que el coeficiente de correlación fue de 1, lo que equivale a una correlación perfecta según la tabla de interpretación que se utilizó. Así mismo, la significancia fue de 0.000; dándonos a entender que fue muy significativa porque se encontró por debajo del 0.01 requerido. En consecuencia, a ello se rechazó la H_0 y se aceptó el planteamiento de la H_3 . Por lo que, se afirmó con un 99% de confianza que existe una relación directa y significativa entre el aprendizaje dirigido de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.

V. Discusión

Una vez concluida la interpretación de los resultados se procede a la discusión de los resultados, para lo cual, se tiene como objetivo general: Determinar la relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.

De acuerdo a los estudios inferenciales desarrollados sobre los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en los niños, se determina que existe una correlación lineal directa y positiva de Spearman de $r=0.826^{**}$ entre las variables de estudio y altamente significativa de 0.000. Mientras que, en su prueba de hipótesis mediante la fórmula del coeficiente de Rho de Spearman se determinó que existe una correlación muy alta y significativa lo cual nos permitió rechazar la H_0 y se aceptó el planteamiento de la $H_{1/a}$. Por lo que, se afirmó con un 99% de confianza que existe una relación directa y significativa entre los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.

En cambio, Soto (2018) quién realizó un estudio de investigación de maestría en la UCV, donde el análisis de los datos de las variables 1 y 2 de los instrumentos de recolección de información; obtenidos mediante la correlación de chi – cuadrado y la estadística no paramétrica arrojaron que no existe una relación entre la variable juegos didácticos y la variable aprendizaje significativo. Concluyó que $r = 0.176$; dándonos a entender que no existe una relación directa entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo. Además, Wallon (1972) indicó que el juego debe basarse en la teoría de la experiencia ganada porque sirve para el niño desarrolle su proceso de aprendizaje a través de la participación.

Los resultados del estudio se contradicen a lo que expuso por Soto y coinciden con lo expuesto por Wallon; debido a que, en el análisis de la base de datos de los resultados como se obtuvo una correlación muy alta positiva y significativa; nos dio entender que el aprendizaje por descubrimiento se debe al desarrollo de los juegos didácticos porque ayudan a que ganen experiencias en sus aprendizajes.

Al determinar la relación que existe entre el aprendizaje incrustado de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa

Nº 1150 Nuevo Castilla de Piura, mediante el análisis descriptivo de las tablas de regresión se pudo constatar que el coeficiente de correlación múltiple fue 1; mientras que en su prueba de hipótesis mediante la prueba no paramétrica sobre la fórmula del coeficiente de Rho de Spearman el coeficiente de correlación fue 1 y tuvo una significancia de 0.000 dándonos a entender que fue muy significativa porque se encontró por debajo del 0.01 requerido.

Esto quiere decir que en la tabla de regresión se determinó que existe una relación alta positiva entre el aprendizaje incrustado de los juegos didácticos con el aprendizaje por descubrimiento, y, además, el 100% del aprendizaje por descubrimiento de los 43 niños de dicho colegio se debe al desarrollo del aprendizaje incrustado de los juegos didácticos. Mientras que, en su prueba de hipótesis mediante la fórmula del coeficiente de Rho de Spearman se determinó que existe una correlación perfecta y significativa lo cual nos permitió rechazar la hipótesis nula y se aceptar el planteamiento de la hipótesis específica 1. Por lo que, se afirmó con un 99% de confianza que existe una relación directa y significativa entre el aprendizaje incrustado de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa Nº 1150 Nuevo Castilla de Piura.

Para, Molina (2020) quién publicó una revista de estudio en la universidad de Córdoba, donde mencionó que el juego ayudó a fortalecer los contenidos de áreas curriculares de los cursos y al mismo tiempo, ayuda a desarrollar el aprendizaje por indagación. Además, Wallon (1972) indicó que el juego debe basarse en la teoría de la experiencia ganada porque ayuda a que el niño desarrolle su proceso de aprendizaje, habilidades integrales y académicas a través de la participación y de la indagación.

Los resultados del estudio, coinciden por lo expuesto por Molina porque debido a que se obtuvo una correlación alta positiva, perfecta y significativa, nos dio entender que el juego ayuda a que los estudiantes aprendan contenidos académicos. Además, que coinciden con la teoría de la experiencia ganada expuesta por Wallon, porque en el presente estudio el aprendizaje por descubrimiento de los 43 niños de dicho colegio, se debió a que mediante el juego didáctico desarrollaron un aprendizaje incrustado; el cual, les ayudó a comprender conceptos académicos a través del juego.

Al determinar la relación que existe entre el aprendizaje emergente de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa

Nº 1150 Nuevo Castilla de Piura, mediante el análisis descriptivo de las tablas de regresión se pudo constatar que el coeficiente de correlación múltiple fue 0.972; mientras que en su prueba de hipótesis mediante la prueba no paramétrica sobre la fórmula del coeficiente de Rho de Spearman el coeficiente de correlación fue 0.826 y tuvo una significancia de 0.000 dándonos a entender que fue muy significativa porque se encontró por debajo del 0.01 requerido.

Esto quiere decir que en la tabla de regresión se determinó que existe una relación alta positiva entre el aprendizaje emergente de los juegos didácticos con el aprendizaje por descubrimiento, y, además, el 94.54% del aprendizaje por descubrimiento de los 43 niños de dicho colegio se debe al desarrollo del aprendizaje emergente de los juegos didácticos. Mientras que, en su prueba de hipótesis mediante la fórmula de Rho de Spearman se determinó que existe una correlación muy alta y significativa lo cual nos permitió rechazar la hipótesis nula y se aceptar el planteamiento de la hipótesis específica 2. Por lo que, se afirmó con un 99% de confianza que existe una relación directa y significativa entre el aprendizaje emergente de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa Nº 1150 Nuevo Castilla de Piura.

Por otro lado, Valladolid (2022) realizó un estudio de bachiller en la ULADECH, donde mencionó que el juego ayudó a desarrollar la parte cognitiva del niño en un 83%, la parte física en 100% y la parte social en un 78%; concluyendo que el juego posee un alto nivel de valor en los aprendizajes de los niños de inicial. Además, Wallon (1972) indicó que el juego debe basarse en la teoría de la experiencia ganada porque ayuda a que el niño desarrolle su proceso de aprendizaje, habilidades integrales y académicas a través de la participación y de la indagación.

Los resultados del estudio, coinciden por lo expuesto por Valladolid porque debido a que se obtuvo una correlación muy alta y significativa, nos dio entender que el juego ayuda a que los estudiantes aprendan habilidades académicas. Además, que coinciden con la teoría de la experiencia ganada expuesta por Wallon, porque en el presente estudio el aprendizaje por descubrimiento de los 43 niños de dicho colegio, se debió a que mediante el juego didáctico desarrollaron un aprendizaje emergente; el cual, les ayudó a desarrollar o poner en prácticas sus habilidades académicas a través del juego.

Al determinar la relación que existe entre el aprendizaje dirigido de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, mediante el análisis descriptivo de las tablas de regresión se pudo constatar que el coeficiente de correlación múltiple fue 1; mientras que en su prueba de hipótesis mediante la prueba no paramétrica sobre la fórmula del coeficiente de Rho de Spearman el coeficiente de correlación fue 1 y tuvo una significancia de 0.000 dándonos a entender que fue muy significativa porque se encontró por debajo del 0.01 requerido.

Esto quiere decir que en la tabla de regresión se determinó que existe una relación alta positiva entre el aprendizaje dirigido de los juegos didácticos con el aprendizaje por descubrimiento, y, además, el 100% del aprendizaje por descubrimiento de los 43 niños de dicho colegio se debe al desarrollo del aprendizaje dirigido de los juegos didácticos. Mientras que, en su prueba de hipótesis mediante la fórmula del coeficiente de Rho de Spearman se determinó que existe una correlación perfecta y significativa lo cual nos permitió rechazar la hipótesis nula y se aceptar el planteamiento de la hipótesis específica 3. Por lo que, se afirmó con un 99% de confianza que existe una relación directa y significativa entre el aprendizaje dirigido de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.

Sin embargo, Moncada (2018) realizó una tesis de licenciatura de la ULADECH, donde mencionó que el juego ayuda a desarrollar buenas actitudes e interacciones en los niños; concluyendo que Lo cual concluyó el juego generó un cambio en las conductas mostradas en relación con sus actitudes de respeto, tanto en la interacción con sus pares como en la interacción con la profesora. Además, Wallon (1972) indicó que el juego debe basarse en la teoría de la experiencia ganada porque ayuda a que el niño se divierta y sobre todo desarrolle su proceso de aprendizaje, habilidades integrales, académicas y convivencia a través de la participación y de la indagación.

Los resultados del estudio, coinciden por lo expuesto por Moncada porque debido a que se obtuvo una correlación alta positiva, perfecta y significativa, nos dio entender que el juego ayuda a que los estudiantes mejoren sus conductas. Además, que coinciden con la teoría de la experiencia ganada expuesta por Wallon, porque el juego fue un medio de equilibrio entre diversión, aprendizaje y desarrollo de la convivencia escolar.

VI. Conclusiones

1. Existe un grado de correlación lineal directa y positiva Con Rho de Spearman = 0,826 entre juegos didácticos y aprendizaje por descubrimiento, altamente significativa ($p < 0,00$) en niños del II Ciclo de la Institución Educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.
2. Existe un grado de correlación lineal directa y positiva Con Rho de Spearman = 0,826 entre el aprendizaje incrustado de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento, altamente significativa ($p < 0,00$) en niños del II Ciclo de la Institución Educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.
3. Existe un grado de correlación lineal directa y positiva Con Rho de Spearman = 1,000 entre el aprendizaje emergente de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento, significativo ($p < 0,00$) en niños del II Ciclo de la Institución Educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.
4. Existe un grado de correlación lineal directa y positiva Con Rho de Spearman = 1,000* entre el aprendizaje dirigido de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento, significativo ($p < 0,00$) en niños del II Ciclo de la Institución Educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.

VII. Recomendaciones

Con respecto a los resultados obtenidos se recomienda:

1. A los entes directivos y docentes de la Institución Educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, sigan aplicando juegos didácticos, ya que ayudan a desarrollar las habilidades motoras de los niños del II ciclo del nivel inicial.
2. Se recomiendan que sigan realizando estudios sobre la relación entre el juego didáctico como en sus dimensiones de aprendizaje incrustado, emergente, dirigido y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la Institución Educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura; empleando otros instrumentos con diferentes ítems para poder determinar si sigue teniendo una correlación muy alta, positiva, perfecta y significativa.
3. A la plana docente, recomienda emplear otra metodología para determinar el beneficio del juego didáctico en el mejoramiento de los niveles del aprendizaje por descubrimiento.
4. Los docentes deben aplicar en cada sesión diferentes tipos de juegos didácticos referente al tema para mejorar la concentración en los niños del II ciclo de la I.E N° 1150 Nuevo Castilla de Piura, 2024.

Referencias bibliográficas

- Alarcon, G. (2022). *ABP y el aprendizaje por descubrimiento en estudiantes de la carrera de educación inicial de una universidad pública, Cusco 2021* [tesis de maestría, universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional ucv. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/77945>
- Anastacio, M. (2020). *El juego libre como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los niños de 03 años de la institución educativa particular Jesús mi buen pastor de villa Pedregal Grande, Catacaos – 2018* [tesis de licenciatura, universidad católica los ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional Uladech. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/17587>
- Arce, D. (2010). *Con recreos dirigidos, colegios de la Pintana disminuyen la violencia*. La Tercera.
- Beltran, L. (2017). *Juegos de descubrimiento para el fomento de la creatividad en la solución de problemas de tecnología* [tesis de maestría, universidad pedagógica nacional]. Repositorio institucional upn. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/356>
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2008). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Narcea.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Pearson.
- Brougère, G. (2020). *Juego y educación*. Prometeo Libros.
- Buytendijk, F. (1935). *El juego y su significado: El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales*. Revista de occidente.
- Caicedo, J., Vallejo, P., y Monya, M. (2020). Juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de educación general básica. *Revista arbitrada interdisciplinaria Koinonia*, 5(9), 189-203. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7437981.pdf>

- Campo, G. (2002). *Juego en la educación física básica: Juegos pedagógicos y tradicionales*. Editorial Kinesis <https://tachh1.files.wordpress.com/2018/08/libro-el-juegoen-e-f-ilovepdf-compressed.pdf>
- Campos, J. y Ramón, V. (2006). *Teoría y planificación del entrenamiento deportivo*. Paidotribo.
- Cárdenas, A., Rodríguez, A. y Torres, R. (2000). *El maestro, protagonista del cambio educativo*. Magisterio.
- Castillo, C. (1991). *Educación preescolar, métodos, técnicas y organización*. Ceac.
- Centro virtual Cervantes. (1 de setiembre de 2015). Aprendizaje por descubrimiento. Centro virtual Cervantes. [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/aprendizaje de scubrimiento.htm](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/aprendizaje_de_scubrimiento.htm)
- Chavarría, J. (2006). Teoría de las situaciones didácticas. Cuadernos de investigación y formación en educación matemática, 1(2), 1-10. <http://www.unige.ch/fapse/clidi/textos/teoria%20de%20las%20situaciones%20dida cti%20cas.pdf>
- Chávez, J. (2021). Principales corrientes y tendencias a inicios del siglo XXI de la pedagogía y la didáctica. Galán Betancourt.
- Claparède, E. (1932). La educación funcional. Calpe.
- Delgado, I. (2011). El juego infantil y su metodología. Paraninfo.
- Espinoza, E. (2022). Aprendizaje por descubrimiento vs aprendizaje tradicional. *Revista transdisciplinaria de estudios sociales y tecnológicos*, 2(1), 73–81. <https://doi.org/10.58594/rtest.v2i1.38>
- Estilos de aprendizaje. (10 de setiembre de 2021). *Aprendizaje por descubrimiento*. Estilos de aprendizaje. <https://estilosdeaprendizaje.info/tipos/por-descubrimiento/#:~:text=como%20la%20matem%C3%A1tica,-%20,Descubrimiento%20deductivo,fin%20de%20encontrar%20una%20conclusi%C3%B3n>

- Fernández, J. (7 de junio de 2019). ¿Por qué no funciona el aprendizaje por descubrimiento? *Investigación docente*. <https://investigaciondocente.com/2019/06/07/articulo-por-que-no-funciona-el-aprendizaje-constructivista/>
- Freire, W. (2021). *El método inductivo en la enseñanza de la educación física de los estudiantes de 8vo año EGB de la unidad educativa Quisapincha* [tesis de licenciatura, universidad técnica de Ambato]. Repositorio institucional uta. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/32408>
- Gallardo, P. y Fernández, J. (2017). *El juego como recurso didáctico en educación física*. Wanceulen.
- García, J. y Delva, J. (2019). *Psicología del desarrollo I*. Universidad nacional de educación a distancia.
- Groos, K. (1902). *El juego del hombre*. Appleton.
- Guerrero, M. (2014). *Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento: Tics y la educación*. Marpadal y Didactytab.
- Gutiérrez, F. (2015). *Apuntes de conceptos básicos para muestreo estadístico*. Universidad Autónoma de Guadalajara Mx.
- Hernández, R., Fernandez, C., & Batista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mac Graw Hill / Interamericana editores.
- Icart, M., Fuentelaz, C. y Pulpón, A. (2006). *Elaboración y presentación de un proyecto de investigación y una tesina*. Universitat de Barcelona.
- Lachira, L. (2020). El juego y el aprendizaje del lenguaje oral y escrito de los niños del nivel inicial y primaria, Piura, 2016. *Universidad católica los ángeles de Chimbote*, 1(1), 1-16. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/16178>
- Ministerio de educación. (2016a). *Currículo nacional de la educación básica*. Minedu.
- Ministerio de educación. (2016b). *Programa curricular de educación inicial*. Minedu.
- Molina, M. (2020). El aprendizaje por descubrimiento: Un cambio metodológico para aprender didáctica de la historia. *Innovación educativa*, 1 (30), 169 – 183. <https://doi.org/10.15304/ie.30.6861>

- Molinari, G. (21 de setiembre de 2023). Problemática de la educación rural en el Perú (II). *El montonero*. <https://elmontonero.pe/columnas/problematICA-de-la-educacion-rural-en-el-peru-ii>
- Moncada, K. (2018). *El juego didáctico y su incidencia en la práctica del valor del respeto en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. Niño Jesús de Praga de Nuevo Linderos* [tesis de licenciatura, universidad católica los ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional uladech. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/4371>
- Montalván, J. (2018). *Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular Jardín Real Urb. Bancaria Piura, 2015* [tesis de licenciatura, universidad nacional de Piura]. Repositorio institucional unp. <http://repositorio.unp.edu.pe/handle/UNP/1920>
- Moo, R. (6 de mayo de 2019). *Aprendizaje por descubrimiento*. Universidad de Oriente. <https://cancun.uo.edu.mx/blog/aprendizaje-por-%20descubrimiento#:~:text=El%20aprendizaje%20por%20descubrimiento%20se,y%20fo%20rmular%20una%20regla%20general>
- Moor, P. (1987). *El juego en la educación*. Herder
- Muñoz, J. (2009), juego dirigido y juego libre en el área de educación física. *Revista digital para profesionales de enseñanza*, 3(1), 50-179. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5058.pdf>
- Ordinola, C. (2019). *El juego lingüístico y su efecto en el desempeño semántico de alumnos de 5 años de la I.E.P. Divino Niño Jesús, los Médanos, Castilla, Piura, 2018* [tesis de licenciatura, universidad católica los ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional uladech. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/13485>
- Ortiz, Fr. (2003). *Diccionario de metodología de la investigación científica*. Lumisa.
- Pariahuache, M. (26 de setiembre de 2022). La educación en la agenda pública. *Universidad de Piura*. <https://www.udep.edu.pe/hoy/2022/09/la-educacion-en-la-agenda-publica/>
- Pedraz, P. (2019). *Aprende jugando: Una experiencia de aprendizaje real*. Penguin Random House.

- Pedraz, P. (9 de abril de 2019). *La teoría D20 en aprendizaje basado en juegos*. A la luz de una bombilla. <https://www.alaluzdeunabombilla.com/2019/04/09/la-teoria-d20-en-aprendizaje-basado-en-juegos/>
- Piaget, J. (1984). *La representación del mundo en el niño*. Editorial Morata.
- Putton, G., y Cruz, P. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista científica multidisciplinar núcleo do conhecimento*. 5(11), 114-125. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Quezada, J. (2004). *Didáctica de las ciencias experimentales*. Euned.
- Real academia española. (6 de diciembre de 2022). *Indagar*. Diccionario de la lengua española. <https://dle.rae.es/indagar>
- Salazar, C., Botero, D., y Giraldo, L. (2020). Enseñanza y aprendizaje del razonamiento deductivo e inductivo mediante las ciencias naturales. *educación y humanismo*, 22(38),3732. <https://doi.org/10.17081/eduhum.22.38.3732>
- Sánchez, A. (2002). *Reencuentro con la historia: Teoría y praxis de su enseñanza en México*. Paideia.
- Soto, S. (2018). *Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del Nivel Inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho, 2014* [tesis de maestría, universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional ucv. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/30034>
- Spencer, H. (1861). *Ensayos sobre Pedagogía: Educación intelectual, moral y física*. Akal.
- Supo, J. (2020). *Metodología de la investigación científica: Para las ciencias de la salud y las ciencias sociales*. Sociedad hispana de investigadores científicos.
- Universidad internacional de la Rioja en Perú. (20 de octubre de 2020). *El aprendizaje por descubrimiento: qué es y cómo aplicarlo en clase*. Unir. <https://www.unir.net/educacion/revista/aprendizaje-por-descubrimiento/>
- Universidad internacional de la Rioja en Perú. (11 de agosto de 2020). *Etapas preoperacional:*

En qué consiste e importancia en los niños. Unir.
<https://www.unir.net/educacion/revista/etapa-preoperacional-en-que-consiste-e-importancia-en-los-niños/>

Universidad internacional de Valencia. (3 de junio de 2015). *¿Qué se entiende por aprendizaje por descubrimiento?* Universidad internacional de Valencia.
<https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/que-se-entiende-por-aprendizaje-por-descubrimiento>

Valladolid, E. (2022). *El valor del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la institución educativa integrada N. ° 15109 distrito de Chulucanas, Piura – 2020* [tesis de bachiller, universidad católica los ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional uladech. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/30774>

Vergnaud, G. (1990). La teoría de los campos conceptuales. *Cnrs y université René Descarte*, 10(2), 133-170. <https://www.ecosad.org/laboratorio-virtual/images/biblioteca-virtual/bibliografiagc/teoria-de-campos-conceptuales-vergnaud-1990.pdf>

Villareal, J., y Yangali M. (2019). *Razonamiento deductivo y procrastinación académica según variables sociodemográficas en estudiantes de una institución educativa de Surco* [tesis de maestría, universidad femenina del Sagrado Corazón]. Repositorio institucional unifié. <http://hdl.handle.net/20.500.11955/527>

View, P. (1 de noviembre de 2021). *La importancia evolutiva del juego autodirigido.* The Toy Foundation. <https://toyfoundation.org/espanol/consejos/articulos/juego-autodirigido.aspx>

Wallon, H. (1972). *La Evolución Psicológica del niño.* Psique.

Woolfolk, A. (2006). *Psicología educativa.* Pearson educación.

Zapata, L. (2022). *El juego cooperativo para fomentar la socialización en los niños de 4 años de la I E 14795 Divino Jesús Misericordioso de Bellavista-Sullana-Piura, 2021* [tesis de licenciatura, universidad católica los ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional uladech. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/28743>

Anexos

Anexo 01. Matriz de consistencia

Título: Relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la I.E N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024

Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables/dimensiones	Metodología
Problema general: ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024?	Objetivo general: Determinar la relación que existe entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.	Hipótesis general: H _{i/a} : Existe una relación directa y significativa entre los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.	Variable 1: Juegos didácticos.	Tipo: Cuantitativa Nivel: Correlacional Diseño: No experimental Población: 55 estudiantes del II ciclo de la de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura. Muestreo: Probabilístico por aleatorio simple Muestra: 43 estudiantes del II ciclo de la de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.

<p>Problema específico 1: ¿Cuál es la relación que existe entre el aprendizaje incrustado de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024?</p>	<p>Objetivo específico 1: Determinar la relación que existe entre el aprendizaje incrustado de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.</p>	<p>Hipótesis específica 1: H1: Existe una relación directa y significativa entre el aprendizaje incrustado de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.</p>	<p>Dimensiones de la variable 1: Aprendizaje incrustado de los juegos didácticos. Aprendizaje emergente de los juegos didácticos. Aprendizaje dirigido de los juegos didácticos.</p>	<p>Técnica de recolección de la información: Observación directa.</p> <p>Instrumento de recolección de la información: Lista de cotejo.</p>
<p>Problema específico 2: ¿Cuál es la relación que existe entre el aprendizaje emergente de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024?</p>	<p>Objetivo específico 2: Determinar la relación que existe entre el aprendizaje emergente de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.</p>	<p>Hipótesis específica 2: H2: Existe una relación directa y significativa entre el aprendizaje emergente de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.</p>	<p>Variable 2: Aprendizaje por descubrimiento.</p>	<p>Plan de análisis: Tablas de correlación y gráficos de dispersión; y contrastes de hipótesis correlacional mediante la fórmula del coeficiente de Pearson.</p>

<p>Problema específico 3: ¿Cuál es la relación que existe entre el aprendizaje dirigido de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024?</p>	<p>Objetivo específico 3: Determinar la relación que existe entre el aprendizaje dirigido de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.</p>	<p>Hipótesis específica 3: H3: Existe una relación directa y significativa entre el aprendizaje dirigido de los juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024.</p>	<p>Dimensiones de la variable 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aprendizaje por descubrimiento inductivo. Aprendizaje por descubrimiento deductivo. Aprendizaje por descubrimiento transductivo. 	<p>Aspectos éticos: Respeto y protección de los derechos interviniente. Cuidado del medio ambiente. Libre participación por propia voluntad. Beneficencia, no maleficencia. Integridad y honestidad. Justicia.</p>
--	--	---	--	--

Nota. Elaboración propia

Anexo 02. Instrumento de recolección de datos

Lista de cotejo sobre los juegos didácticos

Nombre de la institución educativa: I.E N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.

Número de estudiante:

Aula:

Dimensión 1: Aprendizaje incrustado de los juegos didácticos.		Escala valorativa	
		Si	No
Indicador 1.1: Desarrollo del aprendizaje de conceptos académicos a través del juego.	Ítem 1: Resuelve conflictos por sí solo.		
	Ítem 2: Resuelve conflictos en grupo.		
	Ítem 3: Dialoga y se pone de acuerdo con sus compañeros para resolver conflictos en grupo.		
	Ítem 4: Utiliza la suma para resolver conflictos de adición.		
	Ítem 5: Utiliza la resta para resolver conflictos de sustracción.		
Dimensión 2: Aprendizaje emergente de los juegos didácticos		Si	No
Indicador 2.1: Desarrollo de habilidades académicas a través del juego.	Ítem 6: Respeta las reglas del juego planteadas.		
	Ítem 7: Utiliza sus habilidades sociales mientras está jugando.		
	Ítem 8: Mientras juega, desarrolla habilidades motoras gruesas fundamentales como, por ejemplo: Caminar, saltar, escalar, entre otras.		
	Ítem 9: Mientras juega, desarrolla habilidades motoras finas fundamentales como, por ejemplo: Sostener un objeto, dibujar, escribir, entre otros.		
	Ítem 10: Construye oraciones sobre las acciones que están realizando mientras juegan.		
Dimensión 3: Aprendizaje dirigido de los juegos didácticos		Si	No
Indicador 3.1: Equilibrio entre diversión y el desarrollo del aprendizaje.	Ítem 11: Juega activamente.		
	Ítem 12: Expresa sus emociones y sentimientos positivos mientras resuelve problemas en el juego.		
	Ítem 13: Menciona lo que aprendió en el juego.		
Indicador 3.2: Desarrollo de la convivencia escolar.	Ítem 14: Participa activamente al juego de preguntas y respuestas sin interrumpir.		
	Ítem 15: Respeta la participación de sus compañeros sin interrumpirlos ni molestarlos.		
	Ítem 16: Asume roles en el juego relacionados al tema de manera empática y comprensiva.		
	Ítem 17: Forja vínculos de amistad en el juego.		
	Ítem 18: Se comporta de manera educada en el juego.		

Lista de cotejo sobre el aprendizaje por descubrimiento

Nombre de la institución educativa: I.E N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.

Número de estudiante:

Aula:

Dimensión 1: Aprendizaje por descubrimiento inductivo		Escala valorativa	
		Si	No
Indicador 1.1: Comprensión de la información.	Ítem 1: Retiene la información en la mente para poder responder las preguntas planteada en el juego.		
	Ítem 2: Responde a las preguntas que se le plantea en el juego.		
	Ítem 3: Da soluciones al problema planteado en el juego.		
Indicador 1.2: Formulación de las conclusiones.	Ítem 4: Menciona sus propias opiniones e ideas durante el juego		
	Ítem 5: Al mencionar sus propias opiniones e ideas lo hace con seguridad.		
	Ítem 6: Respeta las opiniones e ideas de sus compañeros.		
Dimensión 2: Aprendizaje por descubrimiento deductivo		Si	No
Indicador 2.1: Desarrollo de habilidades de razonamiento.	Ítem 7: Menciona las estrategias de solución que aplicaría al problema dado en el juego.		
	Ítem 8: Escucha las estrategias de solución de sus compañeros sin interrumpirlos.		
	Ítem 9: Aplica las estrategias de solución para resolver el problema dado en el juego.		
Indicador 2.2: Experiencias ganadas.	Ítem 10: Desarrolla su habilidad de pensamiento en el juego.		
	Ítem 11: Mientras juega, obtiene nuevos conocimientos.		
	Ítem 12: Menciona cómo se sintió en el juego.		
Dimensión 3: Aprendizaje por descubrimiento transductivo		Si	No
Indicador 3.1: Desarrollo del razonamiento transductivo.	Ítem 13: Identifica las similitudes de los objetos o cosas y las menciona.		
	Ítem 14: Identifica las diferencias de los objetos o cosas y las menciona.		
	Ítem 15: Completa las analogías brindadas.		

Anexo 03. Ficha técnica del instrumento

Nombre original del instrumento	Lista de cotejo
Autora	Santos Tineo, Clementina
Objetivo del instrumento	Determinar la relación que existe entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento.
Usuarios	43 niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura.
Forma de administración o modo de aplicación	Individual
Técnica de recolección de información	Técnica observacional directa
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	KR-20 de Richardson

Duración: Promedio 20 minutos

Tipo de ítems: Ordinal

Número de ítems: juegos didácticos consta de 18 y aprendizaje por descubrimiento de 15 ítems haciendo un total de 33 ítems.

CARTA DE PRESENTACIÓN

Dr. Elixer Herrera Zurita

Maestro en investigación y docencia universitaria

Asunto: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Presente.-

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **SANTOS TINEO CLEMENTINA**, estudiante / egresado del programa académico de Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: **Relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024** y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación de experto para proceso de validación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación
- Instrumento por validar

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



DNI: 73333126



Dr. Elixer Herrera Zurita

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos: Elixer Herrera Zurita

N° DNI / CE: 03238406

Teléfono / celular: 973722215

Email: Herrerazurita@gmail.com

Título profesional: Maestra en investigación y docencia universitaria

Grado académico: Maestría

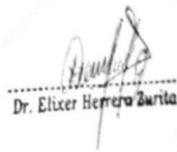
Doctorado

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024

Autora: Santos Tineo Clementina

Programa Académico: Educación Inicial


Dr. Elixer Herrera Zurita

Firma

Ficha de validación

TÍTULO: RELACIÓN ENTRE JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO EN NIÑOS DE II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1150 NUEVO CASTILLA DE PIURA 2024.

	VARIABLE 1: JUEGOS DIDÁCTICOS	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Aprendizaje incrustado de los juegos didácticos								
1	Resuelve conflictos por sí solo.	✓		✓		✓		
2	Resuelve conflictos en grupo.	✓		✓		✓		
3	Dialoga y se pone de acuerdo con sus compañeros para resolver conflictos en grupo.	✓		✓		✓		
4	Utiliza la suma para resolver conflictos de adición.	✓		✓		✓		
5	Utiliza la resta para resolver conflictos de sustracción	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Aprendizaje emergente de los juegos didácticos								
6	Respeto las reglas del juego planteadas.	✓		✓		✓		
7	Utiliza sus habilidades sociales mientras está jugando.	✓		✓		✓		
8	Mientras juega, desarrolla habilidades motoras gruesas fundamentales como, por ejemplo: Caminar, saltar, escalar, entre otras.	✓		✓		✓		
9	Mientras juega, desarrolla habilidades motoras finas fundamentales como, por ejemplo: Sostener un objeto, dibujar, escribir, entre otros.	✓		✓		✓		
10	Construye oraciones sobre las acciones que están realizando mientras juegan.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Aprendizaje dirigido de los juegos didácticos								
11	Juega activamente.	✓		✓		✓		
12	Expresa sus emociones y sentimientos positivos mientras resuelve problemas en el juego.	✓		✓		✓		
13	Menciona lo que aprendió en el juego	✓		✓		✓		
14	Participa activamente al juego de preguntas y respuestas sin interrumpir	✓		✓		✓		
15	Respeto la participación de sus compañeros sin interrumpirlos ni molestarlos	✓		✓		✓		
16	Asume roles en el juego relacionados al tema de manera empática y comprensiva.	✓		✓		✓		
17	Forja vínculos de amistad en el juego.	✓		✓		✓		
18	Se comporta de manera educada en el juego.	✓		✓		✓		

Opinión del experto: Aplicable Aplicable después de modificar No aplicable

Nombres y apellidos del experto: DNI: 03238406

Firma
: 
Dr. Eliezer Heredia Garcia

Ficha de validación								
TÍTULO: RELACIÓN ENTRE JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO EN NIÑOS DE II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1150 NUEVO CASTILLA DE PIURA 2024.								
	VARIABLE 2: Aprendizaje por descubrimiento inductivo	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Aprendizaje por descubrimiento inductivo								
1	Retiene la información en la mente para poder responder las preguntas planteada en el juego.	✓		✓		✓		
2	Responde a las preguntas que se le plantea en el juego.	✓		✓		✓		
3	Da soluciones al problema planteado en el juego.	✓		✓		✓		
4	Menciona sus propias opiniones e ideas durante el juego	✓		✓		✓		
5	Al mencionar sus propias opiniones e ideas lo hace con seguridad.	✓		✓		✓		
6	Respeto las opiniones e ideas de sus compañeros	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Aprendizaje por descubrimiento deductivo								
7	Ítem 7: Menciona las estrategias de solución que aplicaría al problema dado en el juego.	✓		✓		✓		
8	Escucha las estrategias de solución de sus compañeros sin interrumpirlos	✓		✓		✓		
9	Aplica las estrategias de solución para resolver el problema dado en el juego	✓		✓		✓		
10	Desarrolla su habilidad de pensamiento en el juego.	✓		✓		✓		
11	Mientras juega, obtiene nuevos conocimientos	✓		✓		✓		
12	Menciona cómo se sintió en el juego	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Aprendizaje por descubrimiento transductivo								
13	Identifica las similitudes de los objetos o cosas y las menciona.	✓		✓		✓		
14	Identifica las diferencias de los objetos o cosas y las menciona.	✓		✓		✓		
15	Completa las analogías brindadas.	✓		✓		✓		

Opinión del experto:

Aplicable

Aplicable después de modificar

No aplicable

Nombres y apellidos del experto:

DNI: 03238406

FIRMA.

Dr. Elizer Herrera García

CARTA DE PRESENTACIÓN

Uceda Bayona, Yanira Lisset

Maestro en investigación y docencia universitaria

Asunto: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Presente.-

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **Clementina Santos Tineo**, estudiante / egresado del programa académico de Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: **Relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024**; y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación
- Instrumentos a validar

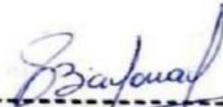
Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Firma de Clementina Santos Tineo

DNI: 73333126


Lic. Yanira L. Uceda Bayona
Mgtr. DOCENCIA UNIVERSITARIA

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos: Yanira Lisset Uceda Bayona

N° DNI / CE: 03238406

Teléfono / celular: 942379027

Email: UcedaYani@gmail.com

Título profesional: Maestra en investigación y docencia universitaria

Grado académico: Maestría

Doctorado

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024

Autora: Santos Tineo Clementina

Programa Académico: Educación Inicial


Lic. Yanira L. Uceda Bayona
Mgtr. DOCENCIA UNIVERSITARIA

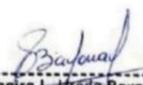
Firma

Ficha de validación							
TÍTULO: RELACIÓN ENTRE JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO EN NIÑOS DE II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1150 NUEVO CASTILLA DE PIURA 2024.							
VARIABLE 1: JUEGOS DIDÁCTICOS	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Aprendizaje incrustado de los juegos didácticos							
1	Resuelve conflictos por sí solo.	✓		✓		✓	
2	Resuelve conflictos en grupo.	✓		✓		✓	
3	Dialoga y se pone de acuerdo con sus compañeros para resolver conflictos en grupo.	✓		✓		✓	
4	Utiliza la suma para resolver conflictos de adición.		✓	✓			✓
5	Utiliza la resta para resolver conflictos de sustracción		✓	✓			✓
Dimensión 2: Aprendizaje emergente de los juegos didácticos							
6	Respetar las reglas del juego planteadas.	✓		✓		✓	
7	Utiliza sus habilidades sociales mientras está jugando.	✓		✓		✓	
8	Mientras juega, desarrolla habilidades motoras gruesas fundamentales como, por ejemplo: Caminar, saltar, escalar, entre otras.	✓		✓		✓	
9	Mientras juega, desarrolla habilidades motoras finas fundamentales como, por ejemplo: Sostener un objeto, dibujar, escribir, entre otros.	✓		✓		✓	
10	Construye oraciones sobre las acciones que están realizando mientras juegan.	✓		✓		✓	
Dimensión 3: Aprendizaje dirigido de los juegos didácticos							
11	Juega activamente.	✓		✓		✓	
12	Expresa sus emociones y sentimientos positivos mientras resuelve problemas en el juego.	✓		✓		✓	
13	Menciona lo que aprendió en el juego	✓		✓		✓	
14	Participa activamente al juego de preguntas y respuestas sin interrumpir	✓		✓		✓	
15	Respetar la participación de sus compañeros sin interrumpirlos ni molestarlos	✓		✓		✓	
16	Asume roles en el juego relacionados al tema de manera empática y comprensiva.	✓		✓		✓	
17	Forja vínculos de amistad en el juego.	✓		✓		✓	
18	Se comporta de manera educada en el juego.	✓		✓		✓	

Opinión del experto: Aplicable Aplicable después de modificar No aplicable

Nombres y apellidos del experto: DNI: 03238406

Firma


 Lic. Yanira L. Urrego Bayona
 Mgtr. DOCENCIA UNIVERSITARIA

Ficha de validación

TÍTULO: RELACIÓN ENTRE JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO EN NIÑOS DE II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1150 NUEVO CASTILLA DE PIURA 2024.

	VARIABLE 2: Aprendizaje por descubrimiento inductivo	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Aprendizaje por descubrimiento inductivo								
1	Retiene la información en la mente para poder responder las preguntas planteada en el juego.	✓		✓		✓		
2	Responde a las preguntas que se le plantea en el juego.	✓		✓		✓		
3	Da soluciones al problema planteado en el juego.	✓		✓		✓		
4	Menciona sus propias opiniones e ideas durante el juego	✓		✓		✓		
5	Al mencionar sus propias opiniones e ideas lo hace con seguridad.	✓		✓		✓		
6	Respetar las opiniones e ideas de sus compañeros	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Aprendizaje por descubrimiento deductivo								
7	Ítem 7: Menciona las estrategias de solución que aplicaría al problema dado en el juego.	✓		✓		✓		
8	Escucha las estrategias de solución de sus compañeros sin interrumpirlos	✓		✓		✓		
9	Aplica las estrategias de solución para resolver el problema dado en el juego	✓		✓		✓		
10	Desarrolla su habilidad de pensamiento en el juego.	✓		✓		✓		
11	Mientras juega, obtiene nuevos conocimientos	✓		✓		✓		
12	Menciona cómo se sintió en el juego	✓				✓		
Dimensión 3: Aprendizaje por descubrimiento transductivo								
13	Identifica las similitudes de los objetos o cosas y las menciona.	✓		✓		✓		
14	Identifica las diferencias de los objetos o cosas y las menciona.	✓		✓		✓		
15	Completa las analogías brindadas.	✓		✓			✓	

Opinión del experto:

Aplicable

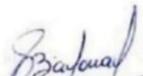
Aplicable después de modificar

No aplicable

Nombres y apellidos del experto:

DNI: 03238406

FIRMA.


 Lic. Yanira Letitia Bayona
 Mgtr. DOCENCIA UNIVERSITARIA

CARTA DE PRESENTACIÓN

MGTR. Victoria Esther Valenzuela Arteaga

Maestro en investigación y docencia universitaria

Asunto: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Presente.-

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **SANTOS TINEO CLEMENTINA**, estudiante / egresado del programa académico de Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: **Relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024** y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación de experto para proceso de validación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación
- Instrumento por validar

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



VICTORIA VALENZUELA A.
MAESTRO
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos: Victoria Esther Valenzuela Arteaga

N° DNI / CE: 08722349

Teléfono / celular: 941061935

Email: ValenzuelaVAVE@gmail.com

Título profesional: Maestra en investigación y docencia universitaria

Grado académico: Maestría

Doctorado

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Relación entre juegos didácticos y el aprendizaje por descubrimiento en niños de II ciclo de la institución educativa N° 1150 Nuevo Castilla de Piura 2024

Autora: Santos Tineo Clementina

Programa Académico: Educación Inicial


VICTORIA VALENZUELA A.
MAGISTER
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA

Firma

Ficha de validación

TÍTULO: RELACIÓN ENTRE JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO EN NIÑOS DE II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1150 NUEVO CASTILLA DE PIURA 2024.

	VARIABLE 1: JUEGOS DIDÁCTICOS	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Aprendizaje incrustado de los juegos didácticos								
1	Resuelve conflictos por sí solo.	✓		✓		✓		
2	Resuelve conflictos en grupo.	✓		✓		✓		
3	Dialoga y se pone de acuerdo con sus compañeros para resolver conflictos en grupo.	✓		✓		✓		
4	Utiliza la suma para resolver conflictos de adición.	✓		✓		✓		
5	Utiliza la resta para resolver conflictos de sustracción	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Aprendizaje emergente de los juegos didácticos								
6	Respeto las reglas del juego planteadas.	✓		✓		✓		
7	Utiliza sus habilidades sociales mientras está jugando.	✓		✓		✓		
8	Mientras juega, desarrolla habilidades motoras gruesas fundamentales como, por ejemplo: Caminar, saltar, escalar, entre otras.	✓		✓		✓		
9	Mientras juega, desarrolla habilidades motoras finas fundamentales como, por ejemplo: Sostener un objeto, dibujar, escribir, entre otros.	✓		✓		✓		
10	Construye oraciones sobre las acciones que están realizando mientras juegan.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Aprendizaje dirigido de los juegos didácticos								
11	Juega activamente.	✓		✓		✓		
12	Expresa sus emociones y sentimientos positivos mientras resuelve problemas en el juego.	✓		✓		✓		
13	Menciona lo que aprendió en el juego	✓		✓		✓		
14	Participa activamente al juego de preguntas y respuestas sin interrumpir	✓		✓		✓		
15	Respeto la participación de sus compañeros sin interrumpirlos ni molestarlos	✓		✓		✓		
16	Asume roles en el juego relacionados al tema de manera empática y comprensiva.	✓		✓		✓		
17	Forja vínculos de amistad en el juego.	✓		✓		✓		
18	Se comporta de manera educada en el juego.	✓		✓		✓		

Opinión del experto: Aplicable Aplicable después de modificar No aplicable

Nombres y apellidos del experto: DNI: 08722349

Firma
:


 VICTORIA VALENZUELA A.
 MAGISTER
 INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
 UNIVERSITARIA

Ficha de validación

TÍTULO: RELACIÓN ENTRE JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO EN NIÑOS DE II CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1150 NUEVO CASTILLA DE PIURA 2024.

	VARIABLE 2: Aprendizaje por descubrimiento inductivo	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Aprendizaje por descubrimiento inductivo								
1	Retiene la información en la mente para poder responder las preguntas planteada en el juego.	✓		✓		✓		
2	Responde a las preguntas que se le plantea en el juego.	✓		✓		✓		
3	Da soluciones al problema planteado en el juego.	✓		✓		✓		
4	Menciona sus propias opiniones e ideas durante el juego	✓		✓		✓		
5	Al mencionar sus propias opiniones e ideas lo hace con seguridad.	✓		✓		✓		
6	Respeto las opiniones e ideas de sus compañeros	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Aprendizaje por descubrimiento deductivo								
7	Menciona las estrategias de solución que aplicó al problema dado en el juego.	✓		✓		✓		
8	Escucha las estrategias de solución de sus compañeros sin interrumpirlos	✓		✓		✓		
9	Aplica las estrategias de solución para resolver el problema dado en el juego	✓		✓		✓		
10	Desarrolla su habilidad de pensamiento en el juego.	✓		✓		✓		
11	Mientras juega, obtiene nuevos conocimientos	✓		✓		✓		
12	Menciona cómo se sintió en el juego	✓				✓		
Dimensión 3: Aprendizaje por descubrimiento transductivo								
13	Identifica las similitudes de los objetos o cosas y las menciona.	✓		✓		✓		
14	Identifica las diferencias de los objetos o cosas y las menciona.	✓		✓		✓		
15	Completa las analogías brindadas.	✓		✓		✓		

Opinión del experto: Aplicable Aplicable después de modificar No aplicable

Nombres y apellidos del experto: DNI: 08722349

FIRMA.



VICTORIA VALENZUELA A.
MAESTRO
INVESTIGADOR Y DOCENTE
UNIVERSITARIA

VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS: JUEGOS DIDÁCTICOS

INDICADORES	CRITERIOS	Experto 1	Experto 2	Experto 3
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.	5	4	5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.	5	5	5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.	5	5	5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.	5	5	5
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.	5	4	5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.	5	4	5
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.	5	5	5
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.	5	5	5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.	5	4	5
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.	5	5	5

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	1.00	0.92	1.00
	A	B	C

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = 0.98$$

CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN

Experto 1	Experto 2	Experto 3
Aplicable	Aplicable	Aplicable

VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS: APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO

INDICADORES	CRITERIOS	Experto 1	Experto 2	Experto 3
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.	5	5	5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.	5	5	5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.	5	5	5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.	5	5	5
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.	5	4	5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.	5	4	5
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.	5	5	5
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.	5	5	5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.	5	4	5
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.	5	5	5

↓ ↓ ↓

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	1.00	0.96	1.00
	A	B	C

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = 0.99$$

CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:

Experto 1	Experto 2	Experto 3
Aplicable	Aplicable	Aplicable

Confiabilidad de los instrumentos

Número de participantes	Variable 1 (Eje X): Juegos didácticos																		Sumatoria de la variable 1	Sumatoria de los ítems pares variable 1	Sumatoria de los ítems impares variable 1	Diferencia de mitades									
	Dimensión 1					Dimensión 2					Dimensión 3																				
	Primer indicador de la dimensión 1					Primer indicador de la dimensión 2					Primer indicador de la dimensión 3				Segundo indicador de la dimensión 3																
	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18													
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
2	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	9	0	9	-9	
3	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	9	9	0	9	
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
6	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	9	7	2	
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
8	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	6	3	3	0	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	9	9	0	0	
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	9	9	0	0	
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	9	9	0	0	
14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	9	9	0	0	
Totales	5	6	7	6	6	7	6	6	7	6	6	7	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	7						
p	0.33333333	0.4	0.46666667	0.4	0.4	0.46666667	0.4	0.4	0.46666667	0.4	0.4	0.46666667	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.46666667							
q	0.66666667	0.6	0.53333333	0.6	0.6	0.53333333	0.6	0.6	0.53333333	0.6	0.6	0.53333333	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.53333333								
p * q	0.22222222	0.24	0.24888889	0.24	0.24	0.24888889	0.24	0.24	0.24888889	0.24	0.24	0.24888889	0.24	0.24	0.24	0.24	0.24	0.24	0.24	0.24	0.24	0.24	0.24888889								
Σ (p*q)	4.34666667																														
α ²	65.2666667																														
K	18																														

Donde:
 K = Número de ítems del instrumento
 p = Porcentaje de personas que responde correctamente cada ítem.
 q = Porcentaje de personas que responde incorrectamente cada ítem.
 σ² = Varianza total del instrumento

$$r_{kr20} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2} \right)$$

KR-20	Interpretación
0,9 - 1	EXCELENTE
0,8 - 0,9	BUENA
0,7 - 0,8	ACEPTABLE
0,6 - 0,7	DEBIL
0,5 - 0,6	POBRE
< 0,5	INACEPTABLE

$$\left(\frac{k}{k-1} \right) > 1.06$$

$$> KR-20 \quad 0.99$$

$$\left(1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2} \right) > 0.93$$

FÓRMULA DE ROLON PARA MITADES PARTIDAS TAU EQUIVALENTES 0.81861958

$$r_{XX'} = 1 - \frac{S_d^2}{S_x^2}$$

S_d^2 = varianza de las diferencias entre las puntuaciones

pares e impares.

S_x^2 = varianza de las puntuaciones empíricas de los participantes.

→ 11.8380952

→ 65.2666667

Número de participantes	Variable 2 (Eje Y): Aprendizaje por descubrimiento															Sumatoria de la variable 2	Sumatoria de los ítems pares variable 2	Sumatoria de los ítems impares variable 2	Diferencia de mitades													
	Dimensión 1					Dimensión 2					Dimensión 3																					
	Primer indicador de la dimensión 1			Segundo indicador de la dimensión 2			Primer indicador de la dimensión 2			Segundo indicador de la dimensión 2			Primer indicador de la dimensión 3																			
	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15																	
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0									
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1								
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1								
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
11	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1								
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
13	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1								
14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
Totales	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3																	
p	0.13333333	0.26666667	0.13333333	0.26666667	0.13333333	0.26666667	0.13333333	0.26666667	0.13333333	0.26666667	0.13333333	0.26666667	0.13333333	0.26666667	0.2																	
q	0.86666667	0.73333333	0.86666667	0.73333333	0.86666667	0.73333333	0.86666667	0.73333333	0.86666667	0.73333333	0.86666667	0.73333333	0.86666667	0.73333333	0.8																	
p * q	0.11555556	0.19555556	0.11555556	0.19555556	0.11555556	0.19555556	0.11555556	0.19555556	0.11555556	0.19555556	0.11555556	0.19555556	0.11555556	0.19555556	0.16																	
Σ (p*q)	2.33777778																															
α²	30.5714286																															
K	18																															

Donde:
 K = Número de ítems del instrumento
 p = Porcentaje de personas que responde correctamente cada ítem.
 q = Porcentaje de personas que responde incorrectamente cada ítem.
 σ² = Varianza total del instrumento

FÓRMULA DE ROLON PARA MITADES PARTIDAS TAU EQUIVALENTES 0.81557632

$$r_{XX'} = 1 - \frac{S_d^2}{S_x^2}$$

S_d² = varianza de las diferencias entre las puntuaciones pares e impares.

→ 5.63809524

S_x² = varianza de las puntuaciones empíricas de los participantes.

→ 30.5714286

$$r_{kr20} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2} \right)$$

KR-20	Interpretación
0,9 - 1	EXCELENTE
0,8 - 0,9	BUENA
0,7 - 0,8	ACEPTABLE
0,6 - 0,7	DEBIL
0,5 - 0,6	POBRE
< 0,5	INACEPTABLE

$$\left(\frac{k}{k-1} \right) > \boxed{1.06}$$

> KR-20 0.98

$$\left(1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2} \right) > \boxed{0.92}$$

Anexo 04. Formato de consentimiento informado u otros

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

Título del estudio:

Investigador (a):

Propósito del estudio:

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

.....

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

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación

.....

.....

Procedimientos:

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

1.

2.

Riesgos:

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....

.....

Beneficios:

.....

Costos y/ o compensación:

.....:

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y Apellidos

Participante

Fecha y Hora

Investigador

Fecha y Hora