



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**EL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS  
ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA 235-DISTRITO JAMALCA  
AMAZONAS-2021.**

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

**AUTOR**

**LEON TORO, NERY  
ORCID: 0000-0002-9159-7636**

**ASESORA**

**PEREZ MORAN, GRACIELA  
ORCID: 0000-0002-8497-5686**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2021**



## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

León Toro, Nery

ORCID: 0000-0002-9159-7636

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

### **ASESORA**

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

### **JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana ORCID

ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

## **FIRMA DEL JURADO**

Mgtr. Sofia Susana Carhuanina Calahuala  
**Miembro**

Mgtr. Luis Alberto Muñoz Pacheco  
**Miembro**

Mgtr. Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez  
**Presidente**

**Dra.** Graciela Pérez Moran  
**Asesor**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por darme la salud, sabiduría e inteligencia, para lograr mis objetivos y a mi familia por el apoyo incondicional, por sus consejos y a mi asesora **Pérez Morán, Graciela**, por impartir sus conocimientos conmigo, por corregirme y brindarme su apoyo, motivándome a seguir adelante con gran optimismo a pesar de las barreras que se presenten.

## **DEDICATORIA**

Dedico en primer lugar a Dios y a mis padres Elvia Toro Altamirano y Lucilo León

Torres por ser la base de mi formación inculcándome buenos valores y apoyarme siempre y estar conmigo en los buenos y malos momentos. A mis hermanos, por su apoyo y fortaleza, siendo las personas que me impulsan a ser cada día mejor.

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general determinar que el juego libre como estrategia didáctica desarrolla el aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-distrito Jamalca-Amazonas-2021., de tal manera los estudiantes obtengan mayor conocimiento y retención de lo aprendido y participar en clase, es decir al poner en práctica el docente los estudiantes tendrán una mejor enseñanza y así podrán desarrollar sus aprendizajes. El juego libre permite a los niños explorar el mundo que los rodea, ayudándoles a mejorar su fluidez, confianza en sí mismo, tener interacción con sus compañeros. El método usado en esta investigación fue cuantitativo y nivel explicativo, el diseño pre experimental. La población y muestra estuvo conformado por 20 estudiantes, se aplicó el instrumento la lista de cotejo. Se realizó una prueba de entrada, obteniendo un bajo nivel del desarrollo del aprendizaje, el 55 % de los estudiantes obtuvieron la calificación C, luego se aplicaron sesiones de aprendizaje, posteriormente se evaluó nuevamente a través de una prueba de salida y fue el 10 % de los estudiantes obtuvieron AD. Los resultados obtenidos antes y después de los juegos libres el nivel de calificación “C” disminuyo de 45% a 10%, el nivel “B” de 35% a 40%, en la “A” aumento de 10% a 40%, así mismo en la calificación en “AD” de 0% subió a 10%. Por lo tanto, se concluye que al implementar los juegos libres generaron una diferencia significativa, constituyendo una estrategia eficaz para el desarrollo del aprendizaje.

**Palabras claves:** Aprendizaje, estrategia, enseñanza, juego, práctica.

## **ABSTRACT**

The general objective of this research work was to determine that free play as a didactic strategy develops the learning of four-year-old students of the educational institution 235-Jamalca-Amazonas-2021 district, in such a way that students obtain greater knowledge and retention of what they have learned and participate in class, that is, by putting the teacher into practice, students will have better teaching and thus will be able to develop their learning. Free play allows children to explore the world around them, helping them to improve their fluency, self-confidence, and interact with their peers. The method used in this research was quantitative and explanatory level, the pre-experimental design. The population and sample consisted of 20 students; the checklist instrument was applied. An entrance test was carried out, obtaining a low level of learning development, 55% of the students obtained the grade C, then learning sessions were applied, later it was evaluated again through an exit test and it was 10% of students earned AD. The results obtained before and after the free games, the rating level "C" decreased from 45% to 10%, the level "B" from 35% to 40%, in the "A" it increased from 10% to 40%, likewise, in the "AD" rating from 0% it rose to 10%. Therefore, it is concluded that when implementing free games they generated a significant difference, constituting an effective strategy for the development of learning.

**Key words:** Learning, strategy, teaching, game, practice.



## INDICE

EQUIPO DE TRABAJO .....	i
FIRMA DEL JURADO .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
DEDICATORIA .....	iv
RESUMEN .....	v
ABSTRACT .....	vi
ÍNDICE DE TABLAS .....	x
ÍNDICE DE FIGURAS .....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEORICO.....	3
2.1. Antecedentes .....	3
2.1.1. Antecedentes Internacionales .....	3
2.1.2. Antecedentes Nacionales .....	7
2.1.3. Antecedentes Locales o regionales .....	10
2.2. Bases teóricas de la investigación: .....	14
2.2.1. El juego libre como estrategia .....	14
2.2.1.1 Importancia .....	15
2.2.1.2 Características .....	15
2.2.1.3. El juego libre en educación inicial .....	16
2.2.1.4. Áreas que desarrolla el juego libre .....	16
2.2.1.5. El juego libre en los sectores .....	17
2.2.1.6. Sectores de aula .....	17
2.2.2. Desarrollo del aprendizaje .....	18
2.2.2.1. Teoría de Brunner .....	19
2.2.2.2. Estrategia de aprendizaje .....	19
2.2.2.3. Características del aprendizaje .....	20

2.2.2.4. Tipos de aprendizaje .....	21
2.2.2.4.1. Por la forma de adquirir información .....	21
2.2.2.4.2. Por la forma de procesar información .....	21
2.2.2.5. Requisitos para lograr el aprendizaje: .....	22
2.3. Hipótesis .....	22
2.3.1. Hipótesis general: .....	22
2.3.2. Hipótesis específica .....	22
III. METODOLOGÍA .....	23
3.1. Tipo y Nivel: .....	23
3.1.1. El tipo de la investigación .....	23
3.1.2. Nivel de investigación .....	24
3.2. Diseño de la investigación .....	24
3.3. Población y muestra .....	25
3.4. Definición y operacionalización de la variable de la investigación .....	27
3.4.1. Definición operacional .....	27
3.4.2. Operacionalización de la variable .....	27
3.5. Técnica e instrumentos de recolección de datos .....	26
3.5.1. Técnica de la observación .....	26
3.5.2. Instrumento la lista de cotejo .....	26
3.6. Plan de análisis .....	27
3.7. Matriz de consistencia .....	29
3.8. Principios éticos .....	30
IV RESULTADOS .....	31
4.1. Resultados por objetivos .....	31
4.2. Contrastación de hipótesis con la prueba de Wilcoxon .....	35
4.3. Análisis de resultados .....	36

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	39
5.1. Conclusiones .....	39
5.2. Recomendaciones .....	40
Referencias bibliográficas .....	41
Anexo 1: Instrumento validado .....	48
Anexo 2: Carta de la Institución donde realizo la investigación .....	52
Anexo 3: .....	53

### ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> .....	36
Población de la investigación	
<b>Tabla 2</b> .....	36
Muestra	
<b>Tabla 3</b> .....	45
Nivel del aprendizaje -pre test	
<b>Tabla 4</b> .....	46
Calificación de aplicar sesiones de aprendizaje	
<b>Tabla 5</b> .....	47
Nivel del desarrollo del aprendizaje -pos test	
<b>Tabla 6</b> .....	48
Niveles del aprendizaje Pre test vs. Post Test	
<b>Tabla 7</b> .....	49
Resultados de prueba de hipótesis	

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> .....	45
Desarrollo del aprendizaje -pre test	
<b>Figura 2</b> .....	46
Calificación de aplicar sesiones de aprendizaje	
<b>Figura 3</b> .....	47
Desarrollo del aprendizaje -pos test	
<b>Figura 4</b> .....	48
Desarrollo del aprendizaje Pre test vs. Post Test	

## I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación se desarrolló cuya finalidad fue determinar la importancia del juego libre como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años. El juego libre es una actividad, que favorece el desarrollo del niño, en individual y en equipo. Es decir, contribuye a relacionarse con el mundo exterior y sobre todo a tener confianza entre ellos mismos. Así mismo el juego libre proporciona un excelente aprendizaje de valores culturales de una sociedad. Los abuelos han ido transmitiendo de generación a generación, donde los estudiantes han aprendido juegos antiguos, de una manera u otra los juegos antiguos siguen existiendo. Es importante mencionar que el estudiante al jugar se está integrando a la sociedad.

Para los docentes el juego libre es un instrumento muy útil ya que así los estudiantes no podrán aburrirse rápido y así lograremos que los niños aprendan y descubrir nuevos conocimientos. Así mismo ayuda en la capacidad imaginativa e interacción social, dar solución a problemas, tomar iniciativa. Los docentes con el juego ya dejan de ser el centro de su clase.

¿De qué manera los juegos libres como estrategia didáctica desarrolla el aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-districto Jamalca Amazonas-2021?

Objetivo general:

Determinar que el juego libre como estrategia didáctica desarrolla el aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-districto Jamalca-Amazonas-2021.

Por consiguiente, se plantearon los siguientes objetivos específicos:

Identificar el aprendizaje de los estudiantes a través de un pre prueba a los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-distrito Jamalca - Amazonas2021.

Aplicar el juego libre como estrategia didáctica a través de sesiones de clase a los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-distritoJamalca Amazonas-2021.

Medir el resultado del aprendizaje de los estudiantes mediante una post prueba a los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-distritoJamalca Amazonas-2021.

Establecer la diferencia entre la pre prueba y post prueba del desarrollo del aprendizaje.

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito aplicar el juego libre como estrategia didáctica, contribuirá al desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, de tal manera que obtengan mayor conocimiento y retención de lo aprendido ya que contribuirá en clase, es decir al poner en práctica el docente los estudiantes tendrán una mejor enseñanza y así podrán desarrollar sus aprendizajes, así mismo es una propuesta para los docentes al considerar el juego libre como estrategia didáctica que ayudaran a la pedagogía y la practica en la institución educativa.

La metodología fue de tipo cuantitativo, a nivel explicativo y el diseño pre experimental. La población estará conformada por 20 niños.

Los resultados obtenidos antes y después de los juegos libres el nivel de calificación “C” disminuyo de 45% a 10%, el nivel “B” de 35% a 40%, en la “A”

aumento de 10% a 40%, así mismo en la calificación en “AD” de 0% subió a 10%. Por lo tanto, se concluye que al implementar los juegos libres generaron una diferencia significativa, constituyendo una estrategia eficaz para el desarrollo del aprendizaje.

Puedo concluir de la siguiente manera que según la utilización de los instrumentos de investigación se determinó que al realizar las sesiones de clase los estudiantes pueden más desarrollar sus aprendizajes ya que así el (la) docente está más pendiente del niño.

## **II. MARCO TEORICO**

### **2.1. Bases teóricas relacionadas al estudio**

#### **2.1. Antecedentes**

##### **2.1.1. Antecedentes Internacionales**

Martínez, Pereira y Canole. (2017). Tesis titulada: *“El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del esquema corporal en los niños y niñas del nivel transición del centro infantil casita de cuentos”*. Bagre, Colombia. Tuvo como objetivo analizar el juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del esquema corporal en los niños y niñas del nivel transición del CI. Tuvo como metodología Cualitativa, El diseño Acción participativa llegando a la conclusión: Desde la aplicación del proyecto se espera que la realización de los juegos en las clases de educación física en el nivel de transición, puedan llegar a ser un medio para alcanzar un mejoramiento y fortalecimiento del desarrollo motriz en los niños, ya que, a esa edad, los alumnos empiezan a necesitar esas habilidades para una correcta adaptación a su entorno. Una vez realizados los 6 juegos

propuestos en el presente proyecto con cinco alumnos de nivel transición del Centro Infantil Casita de Cuentos en Caucasia, se han podido observar mejoras en el desarrollo del esquema corporal, ya que la muestra desde el inicio presentaba dificultades en un 100% con base al conocimiento de su cuerpo y la transposición de sí mismo hacia los demás y viceversa, y al terminar los juegos 3 de los cinco niños habían presentado mejoras notables en la implementación de la fuerza y en el respeto del espacio de los demás.

Costa. (2018). Tesis titulada: *“El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018”*. Loja, Ecuador. Tuvo como objetivo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división mediante el uso del juego como estrategia didáctica para desarrollar el razonamiento lógico matemático en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017- 2018. Tuvo como metodología el tipo de estudio fue descriptivo que se enmarca con un enfoque mixto (cuanti-cualitativo) y un diseño cuasi-experimental llegando a la conclusión-. Conclusiones Mediante la aplicación de técnicas e instrumentos de diagnóstico se identificó que los estudiantes del quinto grado paralelo “B” de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío”, tenían dificultades en el aprendizaje de la multiplicación y división, ya que el docente no utilizaba el juego como estrategia didáctica para enseñarles a multiplicar y dividir de manera divertida y significativa. Durante el desarrollo del trabajo de investigación se pudo evidenciar



que los estudiantes del quinto grado paralelo “B” de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío”, tenían falencias en la realización de ejercicios de multiplicación y división y para dar solución a esta problemática, se diseñó una propuesta alternativa sobre la importancia del uso de juegos didácticos para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de las operaciones básicas de multiplicación y división.

Granados y Jiménez. (2019). Tesis titulada: *“El juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas”*. Barranquilla, Colombia. Tuvo como Establecer el efecto del juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas. Tuvo como metodología enfoque cuantitativo, el alcance fue explicativo, un diseño cuasi experimental llegando a la conclusión: En consecuencia con el pre test, se permitió contrastar los hallazgos obtenidos desde la observación realizada demostrando dificultades en la convivencia escolar y el resultado emitido por el Icfes en cuanto al componente que evalúa la prueba de pensamiento ciudadano , en donde los estudiantes presentaron la dificultad con la carencia de competencias ciudadanas, tanto en el grupo control como en el experimental , la dificultad más latente se obtuvo del grupo experimental en donde las respuestas obtenidas desde el análisis de la prueba inicial se evidenció las falencias que presentan los estudiantes hacia los procesos de aceptación y respeto del otro, así como también la poca apropiación de acciones sociales que se sustentan bajo los estándares de competencias ciudadanas. Con un porcentaje de 40 y 38,8 en el pre test del grupo control y experimental se demostró que los estudiantes no alcanzaron el promedio mínimo

sobre 60 con lo cual se evidencian las falencias mencionadas en el planteamiento del problema. Después de realizar la caracterización de las competencias ciudadanas, y dar continuidad dentro del proceso de la investigación y metodológico se trabajó la intervención de un plan de acción que constó de seis actividades las cuales apuntaban al mejoramiento de la convivencia escolar, en el desarrollo de la primera actividad se presentaron dificultades por parte de los niños que no tenían la facilidad para participar de los procesos, algunos niños manifestaron que no podían describir las características positivas de sus compañeros porque no les caían bien; todo esto se reflejó en la falta de compañerismo y comunicación; sin embargo esta actitud fue el puente que permitió crear conciencia sobre la importancia del desarrollo de las competencias ciudadanas.

Jaimes. (2019). Tesis titulada: *“El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes”*. Bogota, Colombia. Tuvo como objetivo Diseñar una estrategia pedagógica basada en el juego en espacios polivalentes para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de dos a cinco años del Jardín infantil La Granja. Tuvo como metodología atiende a la línea de investigación, Innovaciones Educativas y Cambio Social – Didácticas específicas llegando a la conclusión: Se identifica de qué manera se trabaja el juego en el jardín La Granja, en un proceso de investigación donde se evidencia el propio sentir de la experiencia de la práctica docente en las que se utiliza la observación a través de las narrativas realizadas durante dos meses en las cuales se evidencia que el juego hace parte de una estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los niños/niñas dentro del aula polivalente de esta institución. Como segunda conclusión se caracterizan

los juegos infantiles que desarrollan el aprendizaje significativo del niño/niña, partiendo desde las diferentes competencias que lo ayudan a ejercitar cambios en los que se favorece el aprendizaje y la interacción con su medio cambios hacia nuevos niveles de conocimiento como lo son las competencia cognitiva, comunicativa, corporal y emocional que se clasifican dentro del juego evidenciando.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Ayala. (2018). Tesis titulada: "*Juego libre como estrategia didáctica y aprendizaje del lenguaje oral en estudiantes de la institución educativa inicial n° 268 del distrito de rio negro-2018*". Satipo, Perú. Tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre el juego libre y el lenguaje oral en estudiantes de la Institución Educativa Inicial n° 268 del distrito de Rio Negro-2018. Tuvo como metodología de tipo aplicada, con un diseño general no experimental y un diseño específico correlacional llegando a la conclusión: Como rho spearman  $r_s = 0,60$  este coeficiente es significativo dado que  $p = 0,002$  es menor que  $p < 0,05$ ; al ubicar el valor hallado en el baremo de interpretación se observó que existió una correlación positiva fuerte entre las variables juego libre y lenguaje oral. En un 36%. Al ubicar el valor hallado en el baremo de interpretación se observó que Rho spearman  $r_s = -0,443$  este coeficiente es significativo dado que  $p = 0,026$  es menor que  $p < 0,05$ ; al ubicar el valor hallado en el baremo de interpretación se observó que existió una correlación negativa moderada entre las dimensiones juego motor y formas negativas del lenguaje oral de los niños y niñas. En un 0,20%.

Dios. (2019). Tesis titulada: *“Importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores, para mejorar el lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la institución educativa n° 080 “erick estéfano silva morán”- tumbes, 2019”*. Tumbes, Perú. Tuvo como objetivo demostrar la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores, para mejorar el lenguaje oral de los niños y niñas, en las dimensiones de contenido, forma y uso, del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019. Tuvo como metodología es de tipo cuantitativo, nivel Explicativa. El diseño de Investigación: pre experimental, de Pre Test y Post Test con un solo grupo llegando a la conclusión: Se ha demostrado la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en las dimensiones Contenido, Forma y Uso, de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019, pues los resultados obtenidos en el Pos Test, evidencian que, en la dimensión Contenido (semántico: léxico contextual y sintáctico), Tabla 6, 14 estudiantes (82%) y 3 (18%) se ubican en las categorías de Logro Esperado y en Proceso respectivamente; Con respecto a la dimensión Forma (Fonológico: fonema. Fonético: sonido, Morfosintáctico: palabra/morfema), Tabla 8, 12 estudiantes (71%) y 5 (29%) están en las categorías de Logro Esperado y en Proceso y finalmente, la dimensión Uso (pragmática: contexto/discurso), Tabla 10, 16 estudiantes (94%) y 1 (6%) se ubican en las categorías de Logro Esperado y en Proceso, según la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de los Estudiantes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional (DCN). Se ha

determinado la importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores para mejorar el lenguaje oral, en la dimensión Forma (Fonológico: fonema. Fonético: sonido, Morfosintáctico: palabra/morfema), de los niños y niñas de 4 años del aula amarilla de la institución educativa N° 080 “Erick Estéfano Silva Morán”- Tumbes, 2019, pues los resultados obtenidos, según la Tabla 8, 12 estudiantes (71%) y 5 (29%) están en las categorías de Logro Esperado y en Proceso de la Escala de Evaluación de los Aprendizajes de los Estudiantes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional (DCN).

Guidotti, M y Granados, M. (2019). Tesis titulada: *“Los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la i.e. 108 “miguel grau” san juan de Lurigancho-lima”*. Huancavelica, Perú. Tuvo como objetivo determinar que los juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho- Lima. El método experimenta diseño pre experimental llegando a la conclusión: Se determinó que los juegos infantiles concretos influyen en la percepción psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho - Lima., Por lo que luego de la aplicación de los instrumentos de investigación se tienen el pre test se tiene a 1 niño que representa el 4% de la muestra mientras en el post test se tiene a 11 niños que representa el 44% de la muestra. Además aplicando la prueba de Wilcoxon por tener la escala ordinal y en función al p valor se tiene (  $0,000 < 0,05$ ) lo que corrobora la influencia 3. Se determinó que los juegos infantiles concretos influyen en la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho - Lima.. Por lo que luego de la aplicación de los instrumentos de investigación se tiene en el pre test a 4 niños que representa

el 16% de la muestra se ubica en nivel bueno, mientras en el post test se tiene a 14 niños que representa el 56% de la muestra. Además aplicando la prueba de Wilcoxon por tener la escala ordinal y en función al p valor se tiene ( $0,000 < 0,05$ ) lo que corrobora la influencia.

Anastacio. (2020). Tesis titulada: *“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”*. Piura, Perú. Tuvo como objetivo determinar de qué manera el juego libre como estrategia didáctica desarrolla la creatividad en los niños de 3 años. Tuvo como metodología diseño pre experimental con aplicación de Pre test y Post Test, con un solo grupo de trabajo llegando a la conclusión: La evaluación realizada después que se utilizó el juego libre como estrategia didáctica, evidenció un desarrollo de la creatividad en el nivel Logrado (65%), manifestando que, en las tres dimensiones: originalidad, fluidez y flexibilidad, los estudiantes de 3 años lograron el objetivo de aprendizaje en la línea de tiempo establecido. La estrategia utilizada por la docente evidenció la presencia de marcadas diferencias significativas en el pre test y post test, generando la participación y la imaginación de los estudiantes de 3 años, por medio del juego libre, comprobando de este modo lo que dicen las teorías respecto a la creatividad que sustentan que la dicha capacidad aparece desde los primeros años de vida y por lo tanto debe ser desarrollada tanto por los padres como con los docentes del nivel inicial.

### **2.1.3. Antecedentes Locales o regionales**

Saguma y Musayon. (2019). Tesis titulada: *“Consuelo Programa de juegos “al aire libre” para desarrollar la ubicación espacial en los niños de 5 años” de la I.E.I 210 del Distrito de Imaza, Provincia de Bagua, Región Amazonas”*. Bagua, Amazonas. Tuvo como objetivo desarrollar un programa de juegos “Al aire libre”, para mejorar la ubicación espacial en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 210 Distrito de Imaza, Provincia Bagua, Región Amazonas. Tuvo como metodología de la psicomotricidad asamblea, expresión motriz, relajación, expresión gráfico y cierre, después de aplicar el programa de actividades lúdicas, los resultados de la evaluación en el aspecto de equilibrio dinámico llegando a la conclusión: Se diseñó un programa de juegos “Al aire libre”, como contenido didáctico, genera y permite el desarrollo de la ubicación espacial en los niños, que a partir de la mediación de las docentes pone en funcionamiento las habilidades para desarrollar la orientación y localización, acorde a su edad. Se aplicó un programa de juegos “Al aire libre”, a los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 210 Distrito de Imaza, Provincia Bagua, Región Amazonas, a través de 15 sesiones de aprendizaje para el desarrollo de la ubicación espacial.

Correa. (2019). Tesis titulada: *“Influencia de los juegos tradicionales para mejorar el aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta en los estudiantes de la institución educativa n° 18255, leoncio prado chachapoyas 2018”*. Chachapoyas, Amazonas. Tuvo como objetivo mejorar el aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta en los estudiantes de la Institución Educativa N° 18255, Leoncio Prado utilizando actividades lúdicas tradicionales para que desarrollen las habilidades de razonamiento lógico matemático. Tuvo

como metodología diseño cuasi experimental con dos grupos no equivalentes con pretest y posttest llegando a la conclusión: Los aprendizajes promedio en operaciones de sustracción en el pretest fueron de 6.80 y por efecto de la estrategia didáctica “juegos tradicionales” el promedio en el posttest fue de 14.87 donde se observa una diferencia bastante significativa, además; las varianzas de cada uno nos indican que los aprendizajes en el pretest tienen alta variabilidad (11. 89), mientras que las del posttest la variabilidad disminuyo a 4.83, es decir que los aprendizajes se uniformizaron con respecto a los del pretest. Por lo tanto, la estrategia didáctica “Juegos Tradicionales” mejoró significativamente los aprendizajes de sustracción en los niños del primer grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado. Los aprendizajes en operaciones de adición el promedio en el pretest fue de 6.87 y por efecto de la estrategia didáctica “Juegos Tradicionales” el promedio en el posttest fue de 15.87 donde se observa una diferencia bastante importante, además; las varianzas de cada uno nos indican que los aprendizajes en el pretest tienen alta variabilidad (12.98), mientras que las del posttest la variabilidad disminuyo a 7.27, es decir que los aprendizajes se uniformizaron con respecto a los del pretest. Por lo tanto, la estrategia didáctica “Juegos Tradicionales” mejoró significativamente los aprendizajes de adición de los niños del primer grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado.

Petsayit y Samekash. (2020). Tesis titulada: *“El juego dramático y el lenguaje oral de los niños(as) de 5 años de la institución educativa inicial n°323. comunidad: centro wawik-imaza-amazonas 2019”*. Chachapoyas, Amazonas. Tuvo como objetivo determinar el nivel de relación que existe entre el juego dramático y



el lenguaje oral de los niños(as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°323.Comunidad: Centro Wawik-Imaza-Amazonas 2019. Tuvo como metodología cualitativa de tipo preexperimental con diseño de pre prueba y pos prueba con un solo grupo llegando a la conclusión: En la dimensión elocución relacionada a la variable dependiente (expresión oral). Se evidencia que en el pretest la mayoría de niños se encontraban ubicados en el nivel en inicio y en proceso, constituyendo así el 59% estimado del total de participantes; en comparación con los resultados obtenidos del postest el conjunto mayoritario de niños se encuentra en el nivel logrado y destacado, correspondiendo así al 75% del total de la muestra participante. En lo referente a la dimensión pronunciación se evidencia que en la aplicación del pretest el mayor número de niños se encontraban ubicados en el nivel en proceso, representado aproximadamente al 44% del grupo experimental; en contraste con la aplicación postest administrado después del estímulo (juego dramático) la mayoría de niños que constituyen la muestra de estudio se encuentran ubicados en el nivel logrado y destacado, representando al 62%.

Umpunchig y Soplin. (2021). Tesis titulada: *“Programa de juegos cooperativos “jugamos con amor, a respetarnos mejor” para fortalecer las habilidades socioafectivas en los niños de 3 años de la institucion educativa inicial n°258, comunidad yamayakat, imaza – bagua, amazonas, 2019”*. Chachapoyas, Amazonas. Tuvo como objetivo determinar el nivel de las habilidades socioafectivas: básicas, avanzadas y afectivas mediante los en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Imaza – Bagua 2019. Diseño de investigación pre experimental, con pre test y post test, con un solo grupo, con método hipotético

deductivo llegando a la conclusión: El nivel de las habilidades socioafectivas en la dimensión de habilidades básicas antes los juegos se encuentran en un nivel malo, tal como lo indica la tabla N° 01 y figura N° 01; luego de la selección, aplicación y evaluación de estos juegos se encuentra en un nivel de regular y bueno, así lo indica la tabla N° 04 y figura N° 04. El nivel de las habilidades socioafectivas en la dimensión de las habilidades avanzadas del programa de juegos se encuentra en un nivel malo, tal como lo indica la tabla N° 02 y figura N° 02; luego de la selección, aplicación y evaluación de este programa de juegos, se encuentra en un nivel regular y bueno, así lo indica la tabla N° 05 y figura N° 05.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación:**

### **2.2.1. El juego libre como estrategia**

Ávila (2019), citando a Aizencang dice que “El juego libre permite a los niños explorar el mundo que los rodea, ayudándoles a mejorar su fluidez, su confianza en sí mismo, tener interacción con sus compañeros, seguridad al realizar sus trabajos” (p 10). Cuando el niño juega libremente sin el mando de una persona adulta, él explora nuevos conocimientos, además aprenderá a socializarse con los demás y mediante eso podrá otro expresarse libremente, sin ninguna necesidad de sentirse rechazado o intimidado por los demás.

#### **2.2.1.1 Estrategia didáctica**

Núñez (2015), citando a Santibáñez menciona que:

Las estrategias didácticas son el conjunto de capacidades, habilidades que utiliza el docente para organizar la enseñanza bajo un enfoque metodológico, utilizando

determinados recursos para el soporte del aprendizaje. Éstas son base primordial en todo el proceso de enseñanza – aprendizaje si queremos obtener el mayor aprovechamiento posible (p 25).

Las estrategias didácticas son herramientas que utiliza el docente para brindar una enseñanza, así mismo aprovechando al máximo todos los recursos que tenga y aproveche para que el alumno adquiera los conocimientos.

### **2.2.1.2 Importancia**

Silupu (2019), menciona que:

El juego es de lo único que deben preocuparse los niños durante sus primeros años de vida, ya que, por medio de éste, aprenden y se desarrollan como ser humano. Pero para que se produzca un auténtico aprendizaje, el juego debe ser libre y espontáneo, dejar que los niños observen, experimenten y vivan el mundo que les rodea. El juego libre puede ser individual, en el que el niño escoge libremente hacer algo de acuerdo a sus necesidades internas, sin recibir ningún tipo de directriz por parte del adulto, o bien puede surgir el deseo de unirse a otro u otros niños, lo cual contribuye al desarrollo de una conducta social positiva, a la vez que refuerza la identidad personal y la autoestima. (p.14)

Los padres deben dejar jugar a sus niños desde el momento en que ellos tengan la intención de querer jugar ya que es ahí donde ellos podrán experimentar cosas nuevas y fortalecer su desarrollo, que con el transcurso de los años le será de gran ayuda para desenvolverse en diferentes aspectos de su vida.

### **2.2.1.3 Características**

Según Carrasco (2020), citando a ministerio de educación menciona que:

Es una actividad que se generan de manera espontánea dentro de cualquier persona, tiene su inicio dentro de la psique del niño, de esta manera el Infante Se compromete con la actividad que realizan ya que es su propio escenario o creación. El juego No necesariamente tiene que ser literal, esto quiere decir que el juego puede ser de un contexto imaginario, los niños tienen la capacidad de poder imaginar diversos escenarios y desencadenar distintas circunstancias que favorecen a su aprendizaje significativo. (p. 16)

El juego para los niños es una distracción, de mucha alegría y diversión, ya que pueden jugar libremente y hasta incluso crean o se imaginan en un lugar muy bonito que para ellos es parte de su realidad.

### **2.2.1.4. El juego libre en educación inicial**

Ávila (2019), dice que:

Es toda aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en los colegios, ya que de esta forma se incentiva a los alumnos a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten. (p.16)

Es una estrategia muy utilizada especialmente por las docentes con sus alumnos en sus aulas, ya que es tan veraz por que le permitirá al niño que se incentive a participar, a perder el miedo, a socializarse con los demás y sobre todo a entender, comprender las actividades o tareas dejadas por la docente.

### **2.2.1.5. Áreas que desarrolla el juego libre**

Ávila (2019), dice que las áreas son “El juego libre contribuye al Desarrollo Sensorial. El juego libre contribuye al Desarrollo Afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas. El juego libre estimula y desarrolla las Funciones Intelectuales. El juego libre fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al Desarrollo Social” (p.21,22).

#### **a.- El juego libre contribuye al Desarrollo Sensorial.**

El niño va descubriendo como son los objetos si son suaves o duros. Aprenden a la coordinación de movimientos oculares. Comienza a lanzar y a trepar pelota.

#### **b.- El juego libre contribuye al Desarrollo Afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas.**

El niño se representa ante un personaje que le gusta, expresa sus emociones, te dice si está preocupado, o lo quiere hacer, te cuenta si tiene miedo a algo.

#### **c.- El juego libre estimula y desarrolla las Funciones Intelectuales.**

Mediante la manipulación de objetos el niño va comparando si es grande o pequeño, ve las formas como son, de qué color son, si pesan o no pesan, etc. También a va prender a relacionar las cosas como por ejemplo cuchara con plato, lápiz papel,

#### **d.- El juego libre fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al Desarrollo Social.**

Cuando alguien garra sus juguetes sin su permiso el niño se molesta. Presta sus juguetes a cambio que lo empreste el suyo donde al va aprender a compartir y competir, aprende a ganar y aprender, respeta las reglas del juego, cuando el niño este concentrado en el juego o en alguna otra actividad aprovechar el momento que participemos y estimular el uso del lenguaje.

### **2.2.1.6. El juego libre en los sectores**

Lalupú (2018), dice que “Una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente, tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo” (p.219).

Es una acción donde las docentes lo realizan cuando el niño ingresa al aula empieza a jugar por unos 60 minutos, también se puede realizar fuera del aula ya sea en el patio del jardín.

### **2.2.1.7. Sectores de aula**

Lalupú (2018), dice que:

Durante el juego libre en los sectores del aula, se concibe como un lugar donde el niño interactúa con los demás niños, con la docente y con los materiales ubicados en sectores funcionales, los sectores pueden ser: Sector del hogar, Sector de construcción, Sector de dramatización, Sector de artes plásticas, Sector de ciencias, Sector de la biblioteca, Sector de juegos tranquilos. (p. 26,27)

Los niños al momento de ingresar al aula escogen a que sector quiere ir a jugar.

- a. Sector del hogar.** Como su mismo nombre lo dice del hogar es lo que tenemos en casa ejemplo cocinita, ollitas, camita, ropa, etc.
- b. Sector de construcción.** Acá se utilizan materiales como cubos, latas, bloques de madera.
- c. Sector de dramatización.** Son los disfraces máscaras, títeres, telas de colores, gorros, etc.
- d. Sector de artes plásticas.** Son los papeles de colores, temperas, plumones, goma, hojas, etc.

- e. **Sector de ciencias.** Lupas, imanes, embudos, plantas, pinzas, etc.
- f. **Sector de la biblioteca.** Son revistas, cuentos, periódicos, adivinanzas, etc.
- g. **Sector de juegos tranquilos.** Son los dominós, rompecabezas, juegos de memoria, etc.

### **2.2.2. Desarrollo del aprendizaje**

Según MINEDU (2014), menciona que:

El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, el pensamiento o los afectos de toda persona, a consecuencia de la experiencia y de su interacción consciente con el entorno en que vive o con otras personas. Desde la infancia hasta la madurez, tenemos la aptitud de registrar, analizar, razonar y valorar nuestras experiencias, convirtiendo nuestras percepciones y deducciones en conocimiento. (prr. 1)

El aprendizaje es todo lo que uno obtiene a través de la experiencia o interacción con las personas, a lo largo de nuestra vida nosotros vamos adquiriendo nuevos conocimientos en las cuales podemos analizar sobre todo razonar de tal manera que esto nos ayuda adquirir nuevos conocimientos a través de la experiencia.

#### **2.2.2.1. Teoría de Brunner**

Carcamo (2014), menciona que “Los niños en su etapa de desarrollo pasan por tres modos de representación del mundo: inactivo, icónico y simbólico, aunque los modos de representación están jerarquizados, todos ellos de alguna forma, permanecen operativos durante toda la vida en un individuo” (P 38).

- a) **Las representaciones inactivas:** Es la que realizan los niños pequeños, ellos solamente comprenden las cosas en acciones. Ejemplo un aprendizaje se realiza sin palabras solo con actuar como montar un triciclo.
- b) **La representación icónica:** Es pensar en los objetos sin necesidad de actuar sobre ellos. Ejemplo pueden dibujar una escoba sin representarse la acción de barrer, ellos elaboran una representación mental.
- c) **La representación simbólica:** Consiste en actuar o interpretar, representar lo que queremos decir.

#### **2.2.2.2. Estrategia de aprendizaje**

Según Arroyo y Luque (2018), citando a Quispilaya:

Menciona que las estrategias son una serie de pasos definidos para lograr un objetivo con eficacia, por lo que se entiende que las estrategias en el aprendizaje son un encadenamiento de secuencias que ayudan en el proceso de aprender. Por lo cual, una estrategia de aprendizaje se puede concebir como un proceso intencional que conlleva a que una persona pueda adquirir nuevos conocimientos, procesarlos, relacionarlos, retenerlos y volver a evocar la información según requiera. En el ámbito académico, se podría entender esto cuando un estudiante toma la decisión de orientar sus conductas y pensamientos en poder lograr un objetivo académico, tratando de sobreponerse a distractores reorientado su conducta a cumplir su objetivo. (P 16)

Las habilidades en el aprendizaje son un enlace de secuencias que ayudan en el proceso de aprender, por lo que, un plan de aprendizaje se puede concebir como un proceso que conlleva a que una persona logre obtener nuevos conocimientos, para luego procesarlos, relacionarlos, retenerlos y volver a evocar la información según ocupe.



Por otra parte, el campo académico, se podría comprender, una vez que un alumno toma la elección de orientar sus conductas y pensamientos en poder conseguir un objetivo académico, procurando de sobreponerse a distractores reorientado su conducta a llevar a cabo su objetivo.

### **2.2.2.3. Características del aprendizaje**

Según Carcamo (2014), menciona que” El aprendizaje tiene las siguientes características, es orientado, es constructivo, es acumulativo y cooperativo” (P 39).

- a) **Es orientado:** Es donde la persona comprende y aplica lo que aprendido para resolver problemas.
- b) **Es constructivo:** La persona construye sus propios conocimientos y habilidades.
- c) **Es acumulativo:** Es donde acumulamos conocimientos y habilidades, se basa en conocimientos informales y formales.
- d) **Es cooperativo:** Se refiere a un proceso de enseñanza que parte de la enseñanza que parte de la organización en pequeños grupos donde los alumnos trabajaran en coordinado para resolver tareas y profundizar en su propio aprendizaje.

### **2.2.2.4. Tipos de aprendizaje**

Según Carcamo (2014), dice que “son dos tipos de aprendizaje por la forma de adquirir información y por la forma de adquirir información” (P 40).

#### **2.2.2.4.1. Por la forma de adquirir información**

- a) **Aprendizaje por recepción:** Se crea una vez que el alumno obtiene la información pasiva, una vez que el estudiante participa en una conversación, una charla.
- b) **Aprendizaje por descubrimiento:** Son por los propios estudiantes quienes encuentran por ellos mismos información nueva.

#### **2.2.2.4.2. Por la forma de procesar información**

- a) **Aprendizaje repetitivo o mecánico:** Es cuando el estudiante memoriza la información, sin entender su significado de lo que ha aprendido.
- b) **Aprendizaje significativo:** Se basa en la experiencia propio del estudiante, y le permite expandir sus conocimientos, con experiencias anteriores y experiencias significativas que implican situaciones distintas de trabajo, estudio de su propia vida.

#### **2.2.2.5. Requisitos para lograr el aprendizaje:**

Según Carcamo (2014), citando a Ausubel menciona que “para que se puedan lograr aprendizajes es necesario que se cumplan tres condiciones: Significación lógica del material, significatividad psicológica del material, actitud favorable del alumno” (P 41).

- a) **Significación lógica del material:** Que los materiales presentados tengan una buena estructura. Los conceptos del maestro muestren una secuencia lógica y ordenada, es decir importa no solo el contenido, sino la manera en que este es presentado.

- b) **Significatividad psicológica del material:** Es la probabilidad que el estudiante conecte el razonamiento presentado con los conocimientos anteriores. Los contenidos serán comprensibles para el estudiante. El estudiante debería contener ideas inclusive en su composición cognitiva.
- c) **Actitud favorable del alumno:** Se necesita que el estudiante logre aprender, no obstante, el aprendizaje no puede darse si el estudiante no desea aprender, es un elemento de posiciones emocionales y actitudinales en el que el maestro solo puede influir por medio de la motivación.

### **2.3. Hipótesis**

#### **2.3.1. Hipótesis general:**

Si se determina el juego libre como estrategia didáctica entonces mejorará significativamente el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-distrito Jamalca-Amazonas 2021.

#### **2.3.2. Hipótesis específica**

Si no se determina el juego libre como estrategia didáctica entonces no mejorará el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-distrito Jamalca – Amazonas 2021.

Si se utiliza el juego libre como estrategia didáctica entonces mejorará el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235 - distrito Jamalca – Amazonas 2021.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo y Nivel:**

##### **3.1.1. El tipo de la investigación**

Investigación cuantitativa: Es un método que facilita analizar los hechos con precisión, permitiendo examinar y calcular los datos de manera numérica, para determinar el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial.

Según Sánchez (2019), menciona que:

La investigación cuantitativa permite medir (esto es, que se les puede asignar un número, como por ejemplo: número de hijos, edad, peso, estatura, aceleración, masa, nivel de hemoglobina, cociente intelectual, entre otros) a través de la utilización de técnicas estadísticas para el análisis de los datos recogidos, su propósito más importante radica en la descripción, explicación, predicción y control objetivo de sus causas y la predicción de su ocurrencia a partir del desvelamiento de las mismas, fundamentando sus conclusiones sobre el uso riguroso de la métrica o cuantificación, tanto de la recolección de sus resultados como de su procesamiento, análisis e interpretación, a través del método hipotético-deductivo (prr.9).

Permite saber de cómo vamos a trabajar que métodos se tiene que utilizar mediante este proceso, el propósito es de como nosotros vamos a describir o explicar, donde allí obtendremos una serie de conclusiones.

##### **3.1.2. Nivel de investigación**

Nivel Explicativo, según Vásquez (2020), menciona que:

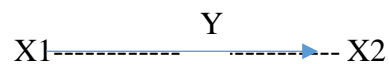
Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales. Su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y bajo qué condiciones este se da. (p. 27)

Me da a entender que debemos de explicar por qué se dan las cosas cual será la causa o consecuencia, ellos responderán todas sus preguntas por eso se le llama explicar hablar con claridad los hechos.

### **3.2. Diseño de la investigación**

Diseño pre experimental, según Vásquez (2020), dice que “Consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición de una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en éstas” (P. 25).

Después de aplicar la encuesta tenemos que ver en qué nivel de enseñanza se encuentran, podemos administrar o tratamiento a un grupo y después aplicar la mediación para ver en qué nivel se encuentra.



X1 = Población y muestra de los estudiantes

Y= El juego libre como estrategia

X2= Desarrollo del aprendizaje

Observada la realidad, se identificó el problema principal en la institución educativa 235-distrito Jamalca-Amazonas-2021, estudiantes de 4 años, para analizar

el juego libre como estrategia didáctica y por ende un resultado, de acuerdo al objetivo planteado.

### 3.3. Población y muestra

La población está conformada por 20 estudiantes del nivel inicial de 4 años de edad, que representa a todos aquellos estudiantes matriculados en el año 2021.

La institución educativa 235 tiene 35 años de creación, está ubicada en el distrito de Jamalca provincia Utcubamba, cuenta con 55 niños.

Según Díaz (s. f), dice que “La población de una investigación está compuesta por todos los elementos (personas, objetos, organismos, historias clínicas) que participan del fenómeno que fue definido y delimitado en el análisis del problema de investigación.” (p.4).

Es el estudio de todos los individuos que participan en una investigación, para poder dar solución al problema presentado. La población es la totalidad de las personas a estudiar en una la investigación.

**Tabla 1:** *Población de la investigación*

Institución Educativa	Sección	Nº de niños/estudiantes	
		Hombres	Mujeres
235	A	5	6
	B	2	7

Fuente: Nómina de matrícula Muestra:

La muestra ha sido seleccionada a través del muestreo no probabilístico. Está conformada por: 20 niños.

Para determinar la muestra se estableció como:

**Tabla 2: Muestra**

<b>Institución Educativa</b>	<b>Sección</b>	<b>N° de niños/estudiantes</b>	
		<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>
235	A	5	6
	B	2	7

Fuente: Nómina de matrícula

### **Criterios de inclusión**

- En esta investigación se consideró a niños de 4 años de edad del nivel inicial de la institución educativa 235-distrito de Jamalca.
- Niños/estudiantes que asisten regularmente a clases. Aquí se figan edad, sexo, grado escolar, socioeconómico.

### **Criterios de exclusión**

Se excluye a los niños y docentes que ya no asisten a la institución educativa y otras instituciones de Jamalca

## **3.4. Definición y operacionalización de la variable de la investigación**

### **3.4.1. Definición operacional**

#### **Variable independiente: El juego libre como estrategia**

Ávila (2019), citando a Aizencang dice que “El juego libre permite a los niños explorar el mundo que los rodea, ayudándoles a mejorar su fluidez, su confianza en sí mismo, tener interacción con sus compañeros, seguridad al realizar sus trabajos” (p 10). Cuando el niño juega libremente sin el mando de una persona adulta, él explora nuevos conocimientos, además aprenderá a socializarse con los demás y mediante eso podrá otro expresarse libremente, sin ninguna necesidad de sentirse rechazado o intimidado por los demás.

### **Variable dependiente: Desarrollo del aprendizaje**

Según MINEDU (2014), menciona que:

El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, el pensamiento o los afectos de toda persona, a consecuencia de la experiencia y de su interacción consciente con el entorno en que vive o con otras personas. Desde la infancia hasta la madurez, tenemos la aptitud de registrar, analizar, razonar y valorar nuestras experiencias, convirtiendo nuestras percepciones y deducciones en conocimiento. (prr. 1)

El aprendizaje es todo lo que uno obtiene a través de la experiencia o interacción con las personas, a lo largo de nuestra vida nosotros vamos adquiriendo nuevos conocimientos en las cuales podemos analizar sobre todo razonar de tal manera que esto nos ayuda adquirir nuevos conocimientos a través de la experiencia.

#### **3.4.2. Operacionalización de la variable**

Según Quintana (s.f), dice que “La operacionalización de variables es el proceso metodológico mediante el cual el investigador “trae” desde el plano teórico al plano práctico, explicando en detalle la definición y cómo se miden las variables que se han seleccionado” (p.2).

El investigador muestra de cómo será el método a usar ante la persona, de la observación a la escritura, explicando muy detalladamente su muestra a ejecutar.



**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE**

<b>VARIABLES</b>	<b>CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>UNIDAD DE MEDIDA</b>
Variable independiente. El juego libre como estrategia	Ávila (2019), citando a Aizencang dice que “El juego libre permite a los niños explorar el mundo que los rodea, ayudándoles a mejorar su fluidez, su confianza en sí mismo, tener interacción con sus compañeros, seguridad al realizar sus trabajos” (p 10).	Planificación	Observación y experimentación.	
		Organización	Crea su propio escenario, desarrolla el pensamiento simbólico.	
		Desarrollo	Los niños se divierten jugando libremente.	
		Orden	contribuye al Desarrollo Sensoria. contribuye al Desarrollo Afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas. estimula y desarrolla las Funciones Intelectuales. las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al Desarrollo Social.	
		Socialización	Actividad permanente.	
		Representación	Sector del hogar, Sector de construcción, Sector de dramatización, Sector de artes plásticas,	

			Sector de ciencias, Sector de la biblioteca, Sector de juegos tranquilos.	de
Variable dependiente Desarrollo del aprendizaje	Según MINEDU (2014), menciona que: El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, el pensamiento o los afectos de toda persona, a consecuencia de la experiencia y de su interacción consciente con el entorno en que vive o con otras personas. Desde la infancia hasta la madurez, tenemos la aptitud de registrar, analizar, razonar y valorar nuestras experiencias, convirtiendo nuestras percepciones y deducciones en conocimiento. (prr. 1)	Logro destacado	Demuestra un aprendizaje que va más allá del nivel esperado.	Lista de cotejo
		Logro esperado	Demuestra manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en tiempo programado.	
		En proceso	Requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.	
		En inicio	Dificultades en el desarrollo de las tareas, necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.	

### **3.5. Técnica e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.5.1. Técnica de la observación**

Según Hualpa (2019), citando a Díaz menciona que:

La observación es lo que los alumnos dicen o hacen cuando aprenden es una actividad imprescindible para la realización de la evaluación formativa y procesal. Se utiliza de manera indistinta para valorar diagnósticamente o evaluar lo aprendido después de terminado un episodio instruccional. Apunta este autor que por medio de la observación es posible valorar los aprendizajes de los distintos contenidos curriculares. (p.30)

La observación es una técnica que describe los comportamientos, destrezas y actitudes del estudiante, habilidades adquiridas en determinados procedimientos, además es muy confiable y necesita ser plasmada en registros que contengan criterios claros.

#### **3.5.2. Instrumento la lista de cotejo**

Según Hualpa (2019), citando a Díaz menciona que “Es un instrumento descriptivo de evaluación útil para evaluar capacidades y conocimientos, porque nos permite determinar si la conducta observable existe o no en el niño o niña” (p.34).

La docente utiliza en cualquier etapa para evaluar al niño para saber cómo va en sus aprendizajes.

**Validez del instrumento:** Se realizó la validación del instrumento en la cual se evaluó a través del juicio de expertos, se consideraron 3 especialistas en Educación Inicial, se consideró en la formulación de 8 ítems para evaluar el desarrollo del aprendizaje.

**Confiabilidad:** La escala valorativa para el desarrollo del aprendizaje fue sometido al estadístico Alfa de Cronbach adquiriendo una puntuación 0.932 lo que indico que el instrumento es confiable.

### **3.6. Plan de análisis**

Para el análisis estadístico de los datos se empleó el programa informático SPSS versión 28 para Windows. Los resultados obtenidos se trabajaron en una base de datos proporcionada por la asesora para trabajar los puntajes de los niños.

### 3.7. Matriz de consistencia

#### MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOOLOGIA
El juego libre como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-distrito jamalca amazonas2021.	<p><b>Problema general</b></p> <p>¿De qué manera los juegos libres como estrategia didáctica desarrolla el aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235distrito Jamalca- Amazonas2021?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar que el juego libre como estrategia didáctica desarrolla el aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-distrito Jamalca-Amazonas-2021.</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>Si se determina el juego libre como estrategia didáctica entonces mejorará el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-distrito Jamalca Amazonas 2021.</p>	<p><b>Tipo:</b> cuantitativo</p> <p><b>Nivel:</b> explicativo</p> <p><b>Diseño:</b> Pre experimental</p> <p><b>Población:</b> 20 niños</p>
	<p><b>Problemas específicos</b> De qué manera el juego libre como estrategia didáctica desarrolla sus aprendizajes de los estudiantes</p>	<p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Identificar el aprendizaje de los estudiantes a través de un pre prueba a los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-distrito Jamalca -Amazonas-2021.</p> <p>Aplicar el juego libre como estrategia didáctica a través de sesiones de clase a los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-distrito Jamalca -Amazonas-2021.</p> <p>Medir el resultado del aprendizaje de los estudiantes mediante una post prueba a los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-distrito Jamalca -Amazonas-2021.</p> <p>Establecer la diferencia entre la pre prueba y post prueba del desarrollo del aprendizaje.</p>	<p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>Si no se determina el juego libre como estrategia didáctica entonces no mejorará el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235distrito Jamalca- Amazonas 2021.</p>	<p><b>Muestra:</b> 20 niños</p> <p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumento:</b> lista de cotejo</p> <p><b>Plan de análisis.</b> programa informático SPSS versión 28 para Windows.</p>

### 3.8. Principios éticos

Se consideró los siguientes principios éticos (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote).

**Protección de las personas:** Durante el proceso de la realización se resguardo el anonimato y privacidad de la información proporcionada por los participantes para proteger su identidad de cada uno de las personas.

**Confidencialidad:** Se mantuvo una confidencial garantizándole a las personas la protección de la información de la investigación.

**Beneficencia:** Los estudiantes fueron los principales beneficiados al recibir la información y clases que buscaron desarrollar sus habilidades.

## IV RESULTADOS

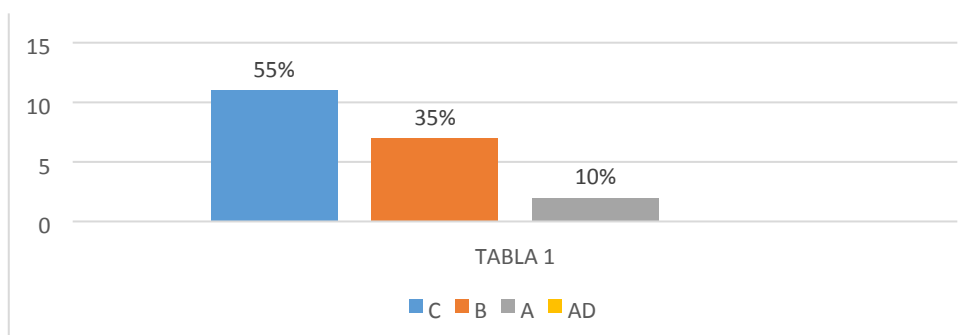
### 4.1. Resultados por objetivos

4.1.1. Resultados: Identificar el aprendizaje de los estudiantes a través de una pre prueba a los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-districto Jamalca -Amazonas-2021.

**Tabla 3:** Nivel del aprendizaje -pre test

Nivel de calificación	Numero de muestras	%
C	11	55%
B	7	35%
A	2	10%
AD	0	0%
TOTAL	20	100%

**Fuente:** Lista de cotejo – Pre- test, aplicada a los niños (as) de la I.E. N° 235 Jamalca - 2021.



**Figura 1.** Variable: Desarrollo del aprendizaje – Pre-test.

**Fuente:** Tabla 1

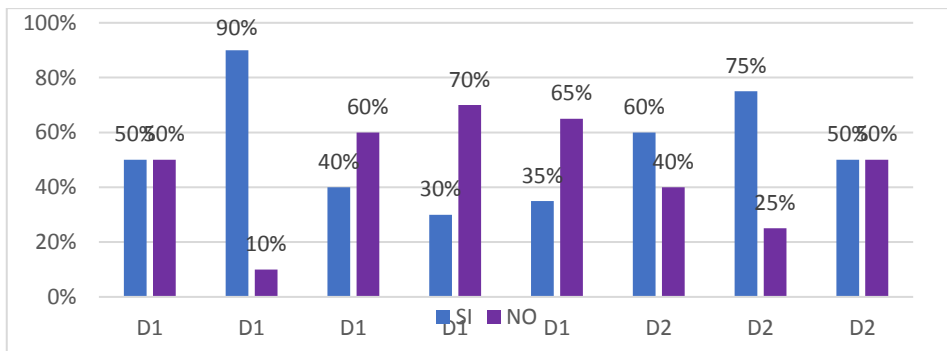
**Interpretación:** Conforme a la tabla 1 y figura 1, en el Pre Test, se exhibió en la muestra investigada que, el 0% tuvieron calificación de “AD”, así mismo el 2% tuvieron calificaciones de “A”, mientras que un 7% alcanzó “B”, por último, un 55% consiguieron calificación de “C” en relación al Desarrollo del aprendizaje.

4.1.2. Aplicar el juego libre como estrategia didáctica a través de sesiones de clase a los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-districto Jamalca -Amazonas-2021.

**Tabla 4:** Calificación de aplicar las sesiones de aprendizaje.

D. APRENDIZAJE.	SESION 1		SESION 2		SESION 3		SESION 4		SESION 5		SESION 6		SESION 7		SESION 8	
	D1		D1		D1		D1		D1		D2		D2		D2	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
SI	10	50%	18	90%	8	40%	6	30%	7	35%	12	60%	15	75%	10	50%
NO	10	50%	2	10%	12	60%	14	70%	13	65%	8	40%	5	25%	10	50%
TOTAL	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

D1	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD
D2	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN



**Figura 2:** calificación aplicada las sesiones

Fuente: Tabla 2

**Interpretación:** Conforme a la tabla 2 y figura 2, en la post test se muestra que en la primera sesión tuvieron que si 50% y no 50%, en la segunda sesión de 90% si y 10% no, tercera sesión si 40% y no 60%, cuarta sesión de 30% si y 70% no, quinta sesión si 35% y no 65%, sexta sesión si 60% y no 40%, séptimo sesión si 75% y no 25%, octavo sesión si 50% y no 50%.

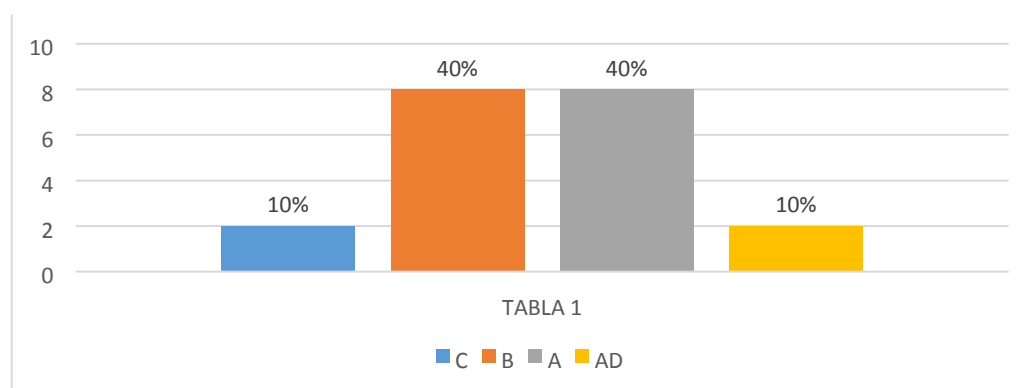


**4.1.3.** Medir el resultado del aprendizaje de los estudiantes mediante una post prueba a los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-districto Jamalca -Amazonas-2021.

**Tabla 5:** Nivel del aprendizaje -pos test

Nivel de calificación	Numero de muestras	%
C	2	10%
B	8	40%
A	8	40%
AD	2	10%
TOTAL	20	100%

**Fuente:** Lista de cotejo – Pre-test, aplicada a los niños (as) de la I.E. N° 235 Jamalca - 2021.



**Figura 3.** Variable: Desarrollo del aprendizaje – Pos Test.

**Fuente:** Tabla 3

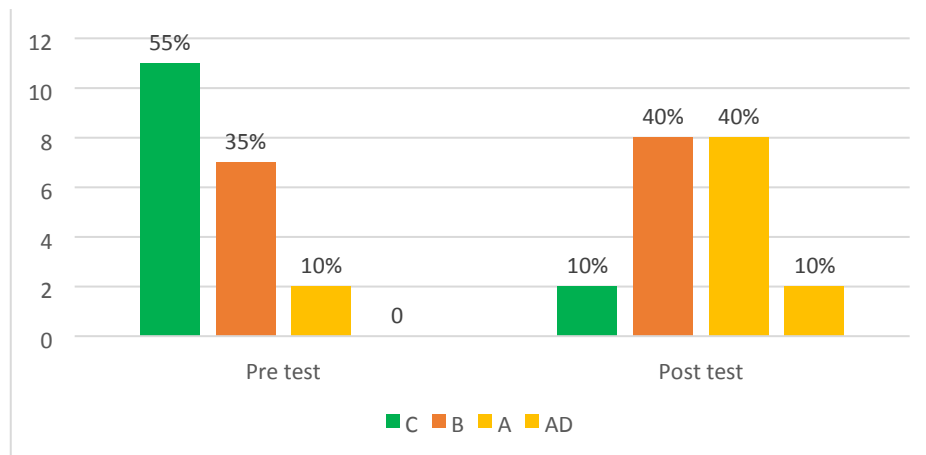
Interpretación: Conforme a la tabla 6 y figura 6, después de implementarse los juegos libres del 100 % de los 20 niños de 4 años de la I.E. N° 235 Jamalca -2021, en el post test, el 10%, se obtuvo una calificación “AD”, el 40% en calificación “A”, 40% en nivel “B” y El 10% en calificación “C”. Se infirió que los alumnos sí habían alcanzado los objetivos de aprendizaje en el tiempo establecido, mostrando que la estrategia aplicada fue efectiva para la mejorar el desarrollo de sus aprendizajes.

4.1.4. Establecer la diferencia entre la pre prueba y post prueba del desarrollo del aprendizaje.

**Tabla 6:** Niveles del aprendizaje Pre test vs. Post Test.

Nivel de calificación	de Numero de muestras	Pre tes %	Numero de muestras	Pos tes %
C	11	55%	2	10%
B	7	35%	8	40%
A	2	10%	8	40%
AD	0	0%	2	10%
TOTAL	20	100%	20	100%

*Fuente:* Lista de cotejo Pre test – Post test, aplicada a los niños (as) de la I.E. N° 235 Jamalca - 2021.



*Figura 4.* Desarrollo del aprendizaje Pre test \_ Post Test.

*Fuente:* Tabla 4

**Interpretación:** Interpretación: Conforme a la tabla 11 y figura 11, del 100% de los 20 niños de 4 años de la I.E. N° 235 Jamalca -2021, al comparar los resultados, obtenidos antes y después de los juegos libres el nivel de la calificación “C” disminuyo de 45% a 10%, el nivel “B” bajo de 35% a 40%, en la “A” disminuyo de 10% a 40% y en “AD” subió a 10%. Se infiere que los juegos libres generaron diferencia significativa, constituyendo una estrategia eficaz para el desarrollo del aprendizaje.

## 4.2. Contrastación de hipótesis con la prueba de Wilcoxon

Con el programa SPSS versión 28, se realizó la prueba para la variable:

Desarrollo del aprendizaje, formulando las siguientes hipótesis.

Formulación de hipótesis:

H0: Si no se determina el juego libre como estrategia didáctica entonces no mejorará el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-distrito Jamalca-Amazonas 2021.

H1: Si se determina el juego libre como estrategia didáctica entonces mejorará significativamente el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-distrito Jamalca-Amazonas 2021.

Nivel de confianza: 95%

Nivel de significación :0.05=5%

**Tabla 7:** Resultados de prueba de hipótesis

		<b>Rangos</b>		
		<b>N</b>	<b>Rango promedio</b>	<b>Suma de rangos</b>
VAR00002	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	0.00	0.00
VAR00001	Rangos positivos	20 <sup>b</sup>	10.50	210.00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	20		

a. VAR00002 < VAR00001

b. VAR00002 > VAR00001

c. VAR00002 = VAR00001

## Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

VAR00002 - VAR00001	
Z	-4.041 <sup>b</sup>
Sig. asin. (bilateral)	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Se observa P valor es 0.000 menor al nivel de significancia de 0.05, por lo tanto, en el resultado nos indican que debemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis general del investigador.

### 4.3. Análisis de resultados

Se realizan los resultados del proyecto de investigación, El juego libre como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-distrito jamalca-amazonas-2021, que a continuación se presenta:

**Identificar el aprendizaje de los estudiantes a través de una pre prueba a los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-distrito Jamalca Amazonas-2021.**

En el Pre Test, se exhibió en la muestra investigada que, el 0% obtuvieron calificación de “AD”, así mismo el 10% obtuvieron calificaciones de “A”, mientras que el 35% alcanzó “B”, por último, un 55% consiguieron calificación de “C” en relación al desarrollo del aprendizaje.

Según Rojas (2018), citando a Pérez nos dice “que el Aprendizaje es el progreso de logro de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, adquirido mediante el estudio, la enseñanza y la experiencia” (p. 23).

Es donde el individuo aprende nuevos conocimientos, habilidades, destrezas, conductas y valores, mediante la observación, la experiencia o la instrucción de otra persona.

**Aplicar el juego libre como estrategia didáctica a través de sesiones de clase a los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-districtoJamalca Amazonas-2021.**

De acuerdo a las sesiones de clase realizadas los estudiantes de 4 años de la institución educativa 235-districtoJamalca obtuvo que las calificaciones han variado de tal manera significativa, en pre test los estudiantes no respondían como debe de ser y cuando empecé hacer las sesiones allí ya los estudiantes supieron cómo responder. **Medir el resultado del aprendizaje de los estudiantes mediante una post prueba a los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-districtoJamalca Amazonas-2021.**

Después de implementarse los juegos libres del 100 % de los 20 niños de 4 años de la I.E. N° 235 Jamalca -2021, en el post test, el 10%, se obtuvo una calificación “AD”, el 40% en calificación “A”, 40% en nivel “B” y El 10% en calificación “C”. Se infirió que los alumnos sí habían alcanzado los objetivos de aprendizaje en el tiempo establecido, mostrando que la estrategia aplicada fue efectiva para mejorar el desarrollo de sus aprendizajes.

Según Arce y Chávez (2019), menciona que:

El aprendizaje no solo representa la adquisición de nueva información y habilidades sino también y principalmente, una actividad social expresada y se realizada en las organizaciones, permitiendo recoger e integrar distintas experiencias, conocimientos,

habilidades y destrezas en torno a una comunidad, en donde unos aprenden de otros y todos trabajan por un fin común. (P 33)

El aprendizaje no es solo conocer nuevas ideas sino, que también es expresar las cosas que sabemos y la forma de como mostramos nuestras habilidades.

**Establecer la diferencia entre la pre prueba y post prueba del desarrollo del aprendizaje.**

Al comparar los resultados obtenidos antes y después de los juegos libres el nivel de la calificación “C” disminuyó de 55% a 10%, el nivel “B” de 35% a 40%, en la “A” aumento de 10% a 40%, así mismo en la calificación en “AD” de 0% subió a 10%. Por lo tanto, se concluye que los al implementar que los juegos libres generaron una diferencia significativa, constituyendo una estrategia eficaz para el desarrollo del aprendizaje.

Según Arce y Chávez (2019), menciona que:

El aprendizaje es el proceso que transforma la información en conocimiento. Dicho conocimiento se acumula y codifica en mapas cognitivos y modelos mentales, modificando en ocasiones los ya existentes, desarrolla la memoria y la experiencia, detecta los errores y los corrige a través de la acción organizativa, y se introduce en las rutinas. (P 34)

El aprendizaje se da por medio de la recolección de información para luego almacenarlos en la memoria y procesarlos los conocimientos en experiencias durante nuestra vida cotidiana.

## **V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1. Conclusiones**

Al concluir mi investigación llegué a las siguientes conclusiones:

Al identificar el aprendizaje en la pre prueba la mayoría de estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235 se ubica en el inicio seguido de algunos estudiantes que están en proceso.

Al aplicar el juego libre como estrategia didáctica a través de sesiones de clase a los estudiantes de cuatro años; demostraron en avance en sus calificaciones progresivamente.

Al medir el resultado del aprendizaje de los estudiantes mediante una post prueba demostraron que los niños(as) sí alcanzaron los objetivos de aprendizaje en el tiempo establecido y mejoraron el desarrollo de sus aprendizajes, siendo afectiva la aplicación del juego libre como estrategia didáctica.

La diferencia entre la pre prueba y post prueba del desarrollo del aprendizaje. Según los resultados se concluye que al implementar los juegos libres generaron una diferencia significativa, constituyendo una estrategia eficaz para el desarrollo del aprendizaje.

## **5.2. Recomendaciones**

Se recomienda que los docentes del nivel inicial deben utilizar el juego libre como estrategias didácticas para incentivar a los niños a desarrollar sus aprendizajes, de tal manera que les permita desarrollar su imaginación y utilizar al máximo su creatividad en su vida diaria que sea a practicado en escuela como en casa.

Así mismo se debe motivar al niño como al padre de familia para que invierta un poco de su tiempo con su menor hijo, utilizando el juego, para que el niño(a) desarrolle toda su capacidad y destreza que por ende le va a servir en el futuro donde va aprender a expresar sus ideas sin temor a equivocarse, y obtenga confianza en sí mismo, por lo tanto, el niño(a) debe incentivarse al máximo utilizando este tipo de estrategias didácticas practicadas tanto en casa como en el colegio.



## Referencias bibliográficas

- Ayala, S. (2018). Tesis titulada: "*Juego libre como estrategia didáctica y aprendizaje del lenguaje oral en estudiantes de la institución educativa inicial n° 268 del distrito de rio negro-2018*". Satipo, Perú. Recuperado de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5271/APRENDIZAJE\\_DEL LENGUAJE\\_ORAL\\_A\\_TRAVES\\_DEL\\_JUEGO\\_LIBRE\\_AYALA\\_HUANCAS\\_SONIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5271/APRENDIZAJE_DEL LENGUAJE_ORAL_A_TRAVES_DEL_JUEGO_LIBRE_AYALA_HUANCAS_SONIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arroyo, J y Luque, R. (2018). *Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de quinto de secundaria de una institución educativa pública de Huanta*. Recuperado de <https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/1926/TESIS%20%20Arroyo%20Luigi%20%26%20Luque%20Rogger.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ávila, J. (2019). *Estrategias para desarrollar el juego libre en niños de Educación Inicial*. Recuperado de <file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/AVILA%20VALLE,%20JUAN%20CARLOS.pdf>
- Arce, M y Chávez, E. (2019). *Aprendizaje individual vs aprendizaje organizacional*. Recuperado de [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3959/T\\_AE\\_002.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3959/T_AE_002.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Anastacio, M. (2020). Tesis titulada: *“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”*. Piura, Perú. Recuperado de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17582/CREATIVIDAD\\_JUEGO\\_LIBRE\\_ANASTACIO\\_RIVAS\\_MARIA\\_IRMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17582/CREATIVIDAD_JUEGO_LIBRE_ANASTACIO_RIVAS_MARIA_IRMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Carcamo, C. (2014). *Importancia del desarrollo psicomotor para mejorar el aprendizaje en los niños*. Recuperado de <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/2692/42790.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Costa, C. (2018). Tesis titulada: *“El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018”*. Loja, Ecuador. Recuperado de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUCHAICELA.pdf>
- Correa, M. (2019). Tesis titulada: *“Influencia de los juegos tradicionales para mejorar el aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta en los estudiantes de la institución educativa n° 18255, leoncio prado chachapoyas 2018”*. Chachapoyas, Amazonas. Recuperado de <http://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/UNTRM/1851/Correa%20S%C3%A1nchez%20Mar%C3%ADa%20Reyna.pdf?sequence=1&>

isAllowed=y

Dios, M. (2019). Tesis titulada: *“Importancia del juego libre como estrategia didáctica en los sectores, para mejorar el lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años, del aula amarilla de la institución educativa n° 080 “erick estéfano silva morán”- tumbes, 2019”*. Tumbes, Perú.

Recuperado de

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/19592/JUEGO\\_LIBRE ESTRATEGIA DIDACTICA DIOS SALAZAR MERCEDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/19592/JUEGO_LIBRE ESTRATEGIA DIDACTICA DIOS SALAZAR MERCEDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Díaz, N. (s.f). *Población y Muestra*. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>

Granados, D y Jiménez, C. (2019). *El juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas. Barranquilla, Colombia*. Recuperado de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2677/1047334968%20-%201129564539.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Guidotti, M y Granados, M. (2019). Tesis titulada: *“Los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la i.e. 108 “miguel graú” san juan de Lurigancho-lima”*. Huancavelica, Perú.

Recuperado de

<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2515/TESIS-SEG-ESP-FED-2019-GUIDOTTI%20CAMARENA%20Y%20GRANADOS%20AQUINO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Hualpa, L. (2019). Tesis titulada *“Técnicas e instrumentos de evaluación utilizados por los docentes a los estudiantes del programa de estudios de educación inicial de la facultad de ciencias de la educación - una puno”*. Recuperado de [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12617/Hulpa\\_Ccorimayo\\_Liliana\\_Guadalupe.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12617/Hulpa_Ccorimayo_Liliana_Guadalupe.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Jaimes, A. (2019). Tesis titulada: *“El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes”*. Bogotá, Colombia. Recuperado de [https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/7949/JaimesD elgadilloAlixJohanna\\_201910.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/7949/JaimesD elgadilloAlixJohanna_201910.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Lalupú, M. (2018). *El juego libre en los sectores*. Recuperado de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/474/LALUP%c3%9a%20SANDOVAL%2c%20MAR%c3%8da%20DEL%20ROSARIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez, M, Pereira, k y Canole, Y. (2017). Tesis titulada: *“El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del esquema corporal en los niños y niñas del nivel transición del centro infantil casita de cuentos”*. Bagre, Colombia. Recuperado de [https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/6071/TPED\\_MartinezBenavidesMarsella\\_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/6071/TPED_MartinezBenavidesMarsella_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- MINEDU. (2014). *Aprendizajes*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/p/politicas-aprendizajes-comoaprenden.html>
- Núñez, N. (2015). Tesis titulada perfil profesional y perfil didáctico de las docentes del nivel inicial de las instituciones educativas de la zona urbana

de chimbote, año 2015. Recuperado  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1541/PERFIL\\_DIDACTICO\\_PERFIL\\_PROFESIONAL\\_NUNEZ\\_IDROGO\\_NANCY\\_MAGALLY.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1541/PERFIL_DIDACTICO_PERFIL_PROFESIONAL_NUNEZ_IDROGO_NANCY_MAGALLY.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Petsayit, E y Samekash, N. (2020). Tesis titulada: “*El juego dramático y el lenguaje oral de los niños(as) de 5 años de la institución educativa inicial n°323. comunidad: centro wawik-imaza-amazonas 2019*”. Chachapoyas, Amazonas. Recuperado de  
<http://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/UNTRM/2245/Petsayit%20Asagkai%20Edith%20-%20Samekash%20Asagkai%20Nelida.PDF?sequence=1&isAllowed=y>

Quintana, S. (s.f). *La Operacionalización de variables; “CLAVE” para armar una Tesis*. Recuperado de <https://unsm.edu.pe/wp-content/uploads/2020/05/silvestre-quintana-articulo-unsm-13-05-2020.pdf>

Rojas, R. (2018). *Compromiso Social y el aprendizaje de los estudiantes del Distrito de Huariaca - Pasco, 2017*. Recuperado de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19583/rojas\\_vr.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19583/rojas_vr.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Sánchez, F. (2019). *Investigación es de tipo cuantitativa Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos*. Recuperado de [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2223-25162019000100008](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162019000100008)

- Saguma, G y Musayon, M. (2019). Tesis titulada: *“Consuelo Programa de juegos “al aire libre” para desarrollar la ubicación espacial en los niños de 5 años” de la I.E.I 210 del Distrito de Imaza, Provincia de Bagua, Región Amazonas”*. Bagua, Amazonas. Recuperado de <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8396/BC-4799%20SAGUMA%20CUENCA-MUSAYON%20CUSTODIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Silupu, T. (2019). *El juego libre desarrolla aprendizajes positivos*. Recuperado de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1940/Teresa%20Silupu%20Ju%20c3%a1rez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tuni, L y Ccayahuallpa, E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la i.e.i. n° 584- marangani, canchis-cusco*. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Juego%20libre%20en%20los%20sectores,actividad%20innata%20de%20los%20ni%C3%B1os>.
- Umpunchig , M y Soplin, V.(2021).Tesis titulada: *“Programa de juegos cooperativos “jugamos con amor, a respetarnos mejor” para fortalecer las habilidades socioafectivas en los niños de 3 años de la institucion educativa inicial n°258, comunidad yamayakat, imaza – bagua, amazonas, 2019”*. Chachapoyas, Amazonas. Recuperado de <http://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/UNTRM/2289/Umpunchig%20Shuwi%20Melania.PDF?sequence=1&isAllowed=y>

Vásquez, W. (2020). *Metodología de la investigación*. Recuperado de <https://www.usmp.edu.pe/estudiosgenerales/pdf/2020->

I/MANUALES/II%20CICLO/METODOLOGIA%20DE%20INVESTIGACION.pdf

Vili, P. (2018). *Estilos y ritmos de aprendizaje en los estudiantes del nivel intermedio en el centro de educación básica alternativa 71018 cras la*

*capilla Juliaca, 2017.* Recuperado de [file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/T036\\_02442297\\_S.pdf](file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/T036_02442297_S.pdf)

**Anexo 1: Instrumento validado**

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones

N°	DIMENSIONES/IT EMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	SI	SI	NO	
<b>Dimensión 1. Resuelve problemas de cantidad</b>		SI	NO	SI	SI	SI	NO	a
1.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno.	✓		✓		✓		
2.	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.	✓		✓		✓		
3.	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas	✓		✓		✓		
4.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	✓		✓		✓		
5	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas.	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 2. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b>								
1	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	✓		✓		✓		
2	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.	✓		✓		✓		
3	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones	✓		✓		✓		

Nombre y apellido del juez evaluador:  
Lic. María Dilcia Vergara Romero  
DNI ...43359494  
Especialidad: Educación Inicial  
Fecha:31 de mayo



Firma del experto



**Títulos del proyecto:** El juego libre como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-districto jamalca-amazonas-2021.

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE DESARROLLO DEL APRENDIZAJE**

**INSTRUCCIONES:** Colocar una “X” dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

N o	INDICADORES	ESCALA	
		SI	NO
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD			
1	Establece relaciones entre los objetos de su entorno		
2	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.		
3	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas		
4	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.		
5	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas.		
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN			
1	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.		
2	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.		
3	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.		

Lic. María Dilcia Vergara Romero

Experto 01



Firma

## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE DESARROLLO DEL APRENDIZAJE

**INSTRUCCIONES:** Colocar una “X” dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

N o	INDICADORES	ESCALA	
		SI	NO
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>			
1	Establece relaciones entre los objetos de su entorno		
2	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.		
3	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas		
4	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.		
5	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas.		
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b>			
1	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.		
2	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.		
3	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.		

Lic. Yenny Anali Gallardo Ramos

Experto 2

  
 Firma del experto

## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE DESARROLLO DEL APRENDIZAJE

**INSTRUCCIONES:** Colocar una “X” dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

N o	INDICADORES	ESCALA	
		SI	NO
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>			
1	Establece relaciones entre los objetos de su entorno		
2	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.		
3	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas		
4	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.		
5	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas.		
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b>			
1	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.		
2	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.		
3	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.		

Lic. Yesica Paola Herrera Linares  
Experto 03



Firma

Anexo 2: Carta de la Institución donde realizo la investigación

**“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”**

Amazonas, 26 de mayo 2021

**Mg.** María Dilcia Vergara Romero

*Directora de la I.E.I. 235 Jamalca*

*Presente. -*

*De mi consideración:*

*Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar que a la estudiante **Nery León Toro** quien ejecutará el proyecto de investigación titulado **“EL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 235DISTRITO JAMALCA-AMAZONAS-2021”**. Durante los meses abril y mayo del 2021.*

*Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la alumna en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa*

*Es espera de su amable atención, quedo de usted.*

*Atentamente,*



MINISTERIO DE EDUCACION  
GOBIERNO REGIONAL AMAZONAS  
UNIDAD EJECUTORA N° 301 - UTOCUBAMBA  
I. E. I. N° 235 JAMALCA UTOCUBAMBA

MARÍA DILCIA VERGARA ROMERO  
C.M. N° 1046594494  
DIRECTORA

**Anexo 3:**

**Consentimiento informado**

**Formulario: de autorización de padres**

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “**EL JUEGO LIBRE COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 235-DISTRITO JAMALCA-AMAZONAS-2021.**”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado. Toda la información que proporcione en el cuestionario será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

**Fecha:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

---

Firma del participante (padre  
de familia).

---

Firma de la persona que obtiene  
el consentimiento  
(estudiante).

## SESION DE APRENDIZAJE 1

DIMENSION	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno	Lista de cotejo
FECHA	ESTRATEGIAS METODOLOGICAD	RECURSOS
	<p style="text-align: center;"><b>QUE LIVIANO Y PESADO</b></p> <p><b>INICIO</b> Se comienza con la canción los elefantes se balanceaban sobre una tela de araña como veían que resistía fueron a llamar a otro elefante tres elefantes se balanceaban sobre una tela de una araña. ¿Quién será más liviano un elefante o una araña? ¿Qué crees que pasaría si se arrancara la tela de araña? ¿Será cierto que la tela de araña aguata a tres elefantes? Hoy vamos a conocer objetos livianos y pesados</p> <p><b>DESARROLLO</b> Se les pide con anticipación objetos que tengan peso liviano como el algodón, una hoja de papel, una foto, luego cosas pesadas como por ejemplo un cuaderno, una fruta, un teléfono, etc. Los niños que vayan comparando los objetos con lo que tenga con sus manos y que balanceen quien es más liviano y que es más pesado.</p> <p><b>CIERRE</b> Que dibujen en una hoja bond que objetos consideraron y que objetos consideraron pesados. ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿Tuvieron dificultad para comparar los objetos?</p>	<p>Algodón Papel bond Foto Teléfono</p>

## SESION DE APRENDIZAJE 2

DIMENSION	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Resuelve problemas de cantidad	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas	Lista de cotejo
FECHA	ESTRATEGIAS METODOLOGICAD	RECURSOS
	<p style="text-align: center;"><b>NOS PREPARAMOS PARA ALMORZAR</b></p> <p><b>INICIO</b> Se les cuenta el cuento de los tres cerditos ¿Cuántas casitas había? ¿Alcanzaban las casitas para cada cerdito? ¿Alcanzaban las sillas para cada cerdito? ¿Alcanzaban los platos para cada cerdito?</p> <p>Se comunica el propósito de la actividad del día: hoy vamos a preparar la mesa para almorzar.</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>Se les invita a los niños mediante envía un video Que nos muestren como ponen la mesa en sus casas ¿Cuántos platos, cubiertos, vasos, le tocaría a cada uno de los integrantes de la familia? ¿Cuánto le toco a cada integrante de la familia? ¿Cuántos platos de comida había para cada uno? ¿Les toco la misma comida a todos?</p> <p><b>CIERRE</b> En un papel bond dibujan lo que más les ha gustado. ¿Les gusto lo que hemos trabajado hoy? ¿Qué hemos trabajado hoy?</p>	Cubiertos Platos Vasos, etc.

### SESION DE APRENDIZAJE 3

DIMENSION	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	Lista de cotejo
FECHA	ESTRATEGIAS METODOLOGICAD	RECURSOS
	<p style="text-align: center;"><b>QUE FORMAS ENCONTRAMOS EN CASA</b></p> <p><b>INICIO:</b> Se envía una canción luego se pregunta. ¿De que trabaja la canción? ¿Qué forma hemos visto? ¿Todas las formas serán iguales? Se comunica el propósito de la actividad del día: hoy vamos a compara</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Se les pide a los niños a explorar su casa y observar las diversas formas que tienen y compararlas con otras por ejemplo la puerta de su casa con la refrigeradora, la mesa con la ventana, el plato con una tina o con la tapa, las frutas con que forma se pueden comparar por ejemplo la manzana o naranja con una pelota, ¿Qué forma tendrá la caja de cartón?, ¿Qué forma tendrá su cama? ¿Qué forma tendrá su cuaderno?</p> <p><b>CIERRE:</b> Mediante un dibujo que muestre la comparación que realizo entre los objetos que tuvo en casa. ¿Les gusto lo que hemos trabajado hoy? ¿Qué hemos aprendido hoy?</p>	<p>Refrigerador Mesa Ventana Cama Silla, etc.</p>



## SESION DE APRENDIZAJE 4

DIMENSION	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas.	Lista de cotejo
FECHA	ESTRATEGIAS METODOLOGICAD	RECURSOS
	<p style="text-align: center;"><b>GRANDE Y PEQUEÑO</b></p> <p><b>INICIO</b> Se les muestra un video de la canción grande y pequeño de los pimpanos. Se les pregunta lo que vieron en el video ¿De qué trataba el video? ¿De qué tamaño eran los objetos o animales? ¿Todos eran del mismo tamaño? Se les dice el propósito que hoy trabajaremos que cosas son pequeños y grandes.</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>En la casa jugamos a caminar como un pequeño ratoncito y luego como un grande elefante. Luego se muestra diversas imágenes donde aparezca objetos grandes y pequeños, luego comparamos que cosas son pequeños y que cosas son grandes ejemplo, una mesa con la silla, la manzana con un melón. En casa observan que cosas es grande y pequeños. Se les pide a los niños dar ejemplos con lo que tengan en casa de grande y pequeño.</p> <p><b>CIERRE</b> Dibujen los objetos que encontraron en casa donde se muestre cuáles son grandes y cuales son pequeños. Preguntamos “¿Qué aprendimos hoy? ¿Les gusto lo que hemos trabajado?</p>	<p>Imágenes Mesa Silla Manzana Melón</p>

## SESION DE APRENDIZAJE 5

DIMENSION	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Resuelve problemas de cantidad	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas.	Lista de cotejo
FECHA	ESTRATEGIAS METODOLOGICAD	RECURSOS
	<p style="text-align: center;"><b>“JUGAMOS HACIENDO UN TREN”</b></p> <p><b>INICIO</b> En la asistencia ¿Quién habrá registrado primero su asistencia? ¿Quién habrá registrado segundo su asistencia? ¿Quién habrá registrado tercero su asistencia? Invitamos a los niños los tres primeros que registraron su asistencia para jugar al tren de la puntualidad, jugamos al tren, Uno, dos, tres, el tren otra vez, así con todos los chicos de tres en tres. Luego se invita a los niños a sentarse en un lugar cómodo y se les muestra un táper de plástico, los niños adivinan que hay dentro del táper. Se les dice que hoy vamos a jugar el trencito</p> <p><b>DESARROLLO</b> Con anticipación se les pide chapitas, semillas u otros objetos pequeños que puedan manipular. Cada niño en su casa tendrá un grupo de chapitas, animalitos o semillas que manipularan libremente. Se les propone jugar libremente y luego jugar al tren, ¿Qué cantidad de pasajeros hay?, ¿En qué lugar están?, ¿Qué cantidad de chapitas hay?, ¿Cuál es el tercero?, ¿Cuál es el segundo?, Luego se le propone que el tren haga un recorrido, ¿Por dónde irá el tren?, ¿Qué lugares visitará?</p> <p><b>CIERRE</b> Los niños mencionan lo realizado y dialogamos con ellos, ¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Les pareció fácil o difícil?, ¿Les gusto?</p>	Chapitas Semillas Animalitos, etc.

## SESION DE APRENDIZAJE 6

DIMENSION	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Resuelve Problemas De Cantidad	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.	Lista de cotejo
FECHA	ESTRATEGIAS METODOLOGICAD	RECURSOS
	<p style="text-align: center;"><b>ORDENAMOS POR TAMAÑOS</b></p> <p><b>INICIO:</b> Se le muestra el cuento sobre los animalitos por tamaños, al finalizar el cuento se les pregunta: ¿El ratón era grande o pequeño? ¿El gato será pequeño o grande? ¿El perro y el oso será tendrán el mismo tamaño?, luego se les pregunta a los niños ¿Si todos sus juguetes serán del mismo tamaño? ¿Cómo podemos ordenar? ¿Guardaríamos por tamaños?</p> <p>Se comunica el propósito de la actividad del día: Hoy vamos a ordenar por tamaños nuestros juguetes.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Cada niño escoge tres juguetes de diversos tamaños Se les propone a los niños que ordenen sus juguetes por tamaño y que sea libremente luego se les pide que cada niño verbalice según su criterio lo que utilizaron y como lo realizaron.</p> <p><b>CIERRE:</b> Los niños grafican lo realizado en una hoja bond y que compartan y expongan sus dibujos mediante el whatsapp, dialogamos con los niños, ¿qué hicimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Les pareció fácil o difícil?, ¿Les gusto?</p>	Muñecas Carros, etc.

## SESION DE APRENDIZAJE 7

DIMENSION	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	Lista de cotejo
FECHA	ESTRATEGIAS METODOLOGICAD	RECURSOS
	<p style="text-align: center;"><b>JUGAMOS A DENTRO Y FUERA</b></p> <p><b>INICIO:</b> Se les muestra un video “Los tres chanchitos y el lobo” y se realiza preguntas a los niños: ¿De qué trato el cuento?, ¿Qué hicieron los tres chanchitos?,¿Por qué vino el lobo?, ¿Qué hicieron para estar seguros?, Se les pregunta: ¿Cómo podemos hacer una casita? ¿para qué haríamos una casita? ¿De qué podemos hacer la casita? ¿Qué materiales utilizaríamos? ¿De qué forma seria la casa? Luego se pide a los niños que hagan una casita con cintas, o con material que tenga en casa. Se comunica a los niños que hoy jugaremos a dentro y fuera.</p> <p><b>DESARROLLO</b> La docente invita a los niños a un espacio amplio para realizar la actividad. Les propone colocar cintas formando un cuadrado, donde se les pide saltar dentro y fuera del cuadrado. La docente les pregunta; ¿Qué hicieron?,¿Cómo hicieron el cuadrado?,¿De qué otra forma puede desplazarse? Cada niño con sus materiales que tengan en casa. Con chapitas que coloquen dentro y fuera en un tazón. Luego el niño representa a través de dibujos lo que han realizado con los materiales que tuvieron en casa.</p> <p><b>CIERRE</b> ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué hemos aprendido?, ¿Tuvieron alguna dificultad?, ¿Cómo lo solucionaron?</p>	cintas. Ula ula soga

## SESION DE APRENDIZAJE 8

DIMENSION	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Resuelve problemas de cantidad	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Lista de cotejo
FECHA	ESTRATEGIAS METODOLOGICAD	RECURSOS
	<p align="center"><b>ME DIVIERTO CON EL JUEGO SIMON DICE</b></p> <p><b>INICIO</b> Se les invita a los niños y niñas a realizar el juego: “Simón Dice”. Se iniciará mencionando “Simón dice” que agrupen 3 chapitas, o lo que tengan a la mano “Simón dice” que agreguen 2 mas al grupo, “Simón dice” que digan ¿qué cantidad de chapitas hay en total?, pero ahora “Simón dice” que quiten a 1 chapita de su grupo, ¿Qué cantidad de chapitas quedarán?</p> <p><b>DESARROLLO</b> Cada niño y niña elige los materiales con los que desea trabajar: chapitas, palitos de fósforo, bajalenguas y semillas, para ello debe de haber 2 materiales diferentes.</p> <p><b>1° grupo de chapitas:</b> Simón menciona que desea 2 chapitas para regalar al otro grupo, pero recuerda que en el grupo hay 5, si agrega 2 más. ¿Qué cantidad de chapitas serán en total? Pero si le quito 1 ¿Cuántas chapitas tendré?</p> <p><b>2° grupo de palitos de fosforo:</b> Simón dice que quiere 5 fósforos, pero se le cayó 1 ¿qué cantidad tendrá?, pero si le agregan 1 más ¿Qué cantidad tendrá en total?</p> <p><b>CIERRE</b> ¿Qué hicieron hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Les pareció fácil o difícil?, ¿Les gusto?</p>	<p>Chapitas Palitos de fósforo</p>