



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**EL VALOR DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE
APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA N° 15109
DISTRITO DE CHULUCANAS, PIURA - 2020**

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

AUTOR:

**VALLADOLID NUÑEZ ELISA YEN
ORCID: 0000-0003-4522-3761**

ASESOR

**TAMAYO LY, CARLA CRISTINA
ORCID: 0000-0002-4564-4681**

PIURA – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Valladolid Nuñez, Elisa Yen

Orcid: 0000-0003-4522-3761

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

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

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

JURADO

Jiménez López Lita Ysabel

ORCID: 0000-0003-1061-9803

Arias Muñoz Mónica Patricia

ORCID: 0000-0003-3679-5805

Arellano Jara Teresa Del Carmen

ORCID: 0000-0003-3818-5664

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Jiménez López Lita Ysabel
PRESIDENTE

Arias Muñoz Mónica Patricia
MIEMBRO

Arellano Jara Teresa Del Carmen
MIEMBRO

Tamayo Ly, Carla Cristina
ASESOR

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi alma mater, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote por permitir formarme profesionalmente. A los docentes, que con los conocimientos impartidos y su constante apoyo motivaron a continuar esforzándome y desarrollarme de manera profesional.

Agradezco a esa persona tan especial en mi vida, por su apego y gran paciencia en cada jornada, con cuyo apoyo he podido alcanzar este gran objetivo en mi vida.

DEDICATORIA

A mi Dios, todo poderoso, por ser mi guía en cada paso que doy, por darme voluntad y sabiduría para cumplir este objetivo tan importante en mi vida.

A mi madre Nelly Nuñez por ese inmenso amor y gran apoyo que me brinda día a día, por enseñarme con su ejemplo a no rendirme, por sus consejos que siempre los tengo presente y son mi guía en mis momentos de dificultad.

A mis dos ángeles Asiri y Killary, que son mi motor y motivo para continuar y salir adelante, sus rizas y su gran amor son la razón para continuar y triunfar.

RESUMEN

La investigación titulada: El valor del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 15109- distrito de Chulucanas, Piura - 2020. Se formuló la pregunta ¿Cuál es el valor del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito de Chulucanas, Piura – 2020?. Se planteó como objetivo general, determinar el valor del juego como una estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito Chulucanas, Piura – 2020. La metodología fue de tipo aplicada con un nivel descriptivo, de diseño NO experimental – transeccional descriptivo, la técnica fue la observación y como instrumento se aplicó la lista de cotejo la cual consideraba las dimensiones cognitiva, físico y social. La población fue de 66 estudiantes y la muestra de 18 estudiantes de 3 años. Los resultados fueron que el 78% (16) de los estudiantes demuestran un valor alto del juego; en cuenta a la dimensión cognitiva el 83% (15), en la dimensión física el 100% (18) y en la dimensión social el 78% (14) de los estudiantes se ubican en un nivel alto. Se concluyó que el juego en los niños y niñas tiene valor como una estrategia de aprendizaje, logrando así alcanzar un adecuado desarrollo en sus diferentes dimensiones.

Palabras clave: Dimensión, cognitiva, física, social y juego

ABSTRACT

The research entitled: The value of the game as a learning strategy in 3-year-old children of the Integrated Educational Institution N ° 15109- district of Chulucanas, Piura - 2020. The question was formulated: What is the value of the game as a learning strategy in 3-year-old children of the Integrated Educational Institution No. 15109, district of Chulucanas, Piura - 2020?. The general objective was to determine the value of the game as a learning strategy in 3-year-old children of the Integrated Educational Institution No. 15109, Chulucanas district, Piura - 2020. The methodology was applied with a descriptive level, of Non-experimental design - descriptive transactional, the technique was observation and the checklist was applied as an instrument, which considered the cognitive, physical and social dimensions. The population consisted of 66 students and the sample of 18 3-year-old students. The results were that 78% (16) of the students demonstrate a high value of the game; Regarding the cognitive dimension, 83% (15), in the physical dimension, 100% (18), and in the social dimension, 78% (14) of the students were at a high level. It was concluded that play in boys and girls has value as a learning strategy, thus achieving adequate development in its different dimensions.

Keywords: Dimension, cognitive, physical, social and game

CONTENIDO

TÍTULO	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT	vii
CONTENIDO.....	viii
INDICE DE TABLAS	xi
INDICE DE FIGURAS	xii
INDICE DE ANEXOS.....	XIII
I.- INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN LITERARIA	7
2.1. Antecedentes	7
2.1.1. Antecedentes Internacionales	7
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	9
2.1.3. Antecedentes Locales	10
2.2. Base teórica de la Investigación.	12
2.2.1. Teorías que Sustentan el desarrollo del juego.....	12
2.2.1.1. Teoría de la práctica o del pre ejercicio.	12
2.2.1.2. Teoría Piagetiana.....	13
2.2.1.3. Teoría sociocultural del juego	13
2.2.2. El Valor del Juego	14
2.2.3. Definición de Juego.....	14
2.2.4. Características del Juego.	15

2.2.5. Tipos de juego.	16
2.2.5.1. Juego Motor.	16
2.2.5.2. Juego Social.	16
2.2.5.3. Juego cognitivo.	17
2.2.5.4. Juego Simbólico.	17
2.2.6. Dimensiones del juego	18
2.2.6.1. Dimensión cognitiva.	18
2.2.6.2. Dimensión física.	18
2.2.6.3. Dimensión social.	18
2.2.7. Áreas que Desarrolla el Juego	19
2.2.8. El juego en la Educación Inicial.	20
2.2.8.1. Importancia del juego en la Educación Inicial.	21
2.2.8.2. Barreras que impiden el juego.	22
2.2.9. Aprendizaje y Juego	24
2.2.9.1. El aprendizaje por medio del juego en los ambientes escolares.	25
2.2.9.2. El aprendizaje por medio del juego en la vivienda y comunidad.	26
III. HIPÓTESIS	27
IV. METODOLOGÍA	28
4.1. Diseño de investigación	28
4.2. Población y muestra	29
4.3. Definición y operacionalización de variables	31
4.4. Técnicas e instrumentos	32
4.5. Plan de análisis	34
4.5. Matriz de consistencias	36
4.6. Principios éticos	37
V. RESULTADOS	38
5.1 Resultado por objetivos	38

5.2. Análisis de resultados.....	43
VI. CONCLUSIONES	48
VII. RECOMENDACIONES	49
VIII. REFERENCIAS	54

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población, aula de 3 años I.E Integrada N°15109, Chulucanas – Piura, 2020.....	29
Tabla 2. Muestra niños de 3 años I.E Integrada N°15109, Chulucanas – Piura, 2020	30
Tabla 3. El valor del juego como estrategia de aprendizaje	35
Tabla 4. Desarrollo de la dimensión cognitiva	37
Tabla 5. Desarrollo de la dimensión físico.....	38
Tabla 6. Desarrollo de la dimensión social	40

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. El valor del juego como estrategia de aprendizaje	36
Figura 2. Desarrollo de la dimensión cognitiva	37
Figura 3. Desarrollo de la dimensión físico	39
Figura 4. Desarrollo de la dimensión social.....	40

INDICE DE ANEXOS

ANEXO 1. Instrumento de recolección de datos	54
ANEXO 2. Instrumento aplicado	56
ANEXO 3. Formato de Consentimiento informado.....	58
ANEXO 4. Informe de Cumplimiento de los principios éticos	60
ANEXO 5. Permiso para recolección de datos	62
ANEXO 6. Validación del instrumento	63
ANEXO 7. Evidencia de la aplicación del instrumento.....	69

I.- INTRODUCCIÓN

Los estudios realizados a nivel internacional y nacional, consideran el juego como una estrategia pedagógica de aprendizaje, dándole un valor significativo, ya que está demostrado que a través del juego el niño puede aprender. Para Quicio (2017) “Jugar les ofrecerá a los niños miles de posibilidades para lograr su desarrollo como investigar, crear, divertirse, descubrir, fantasear o ilusionarse” (p. 1). La infancia es la etapa en donde los niños exploran y aprenden por medio del juego.

El juego ha venido siendo hace años objeto de estudio, brindándole un importante valor ya que es un momento mágico en donde los niños y niñas absorben las situaciones y momentos que le generan impacto, es así como guardan esos momentos, esas imágenes, esos sentimientos, se hace una forma divertida de aprender jugando. Cuando se realiza la actividad de jugar, los niños entran en un mundo de imaginación, interpretando el rol del adulto, representando sus vivencias. Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018) afirma:

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. Los niños tienen una actitud afectiva hacia el juego, dramatizan situaciones que han captado de la realidad, creando también situaciones imaginarias, desarrollando así su creatividad. (p.7)

Por medio del juego el niño puede lograr el desarrollo de las habilidades cognitivas y sociales, así también como el desarrollo del lenguaje, ya que estará en constante comunicación con su entorno.

Realizar esta actividad es vital, ya que el niño que juega es un niño sano beneficiándose significativamente a través del juego. Según Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (s/f) manifiesta:

Mediante el juego se transmiten tecnologías o conocimientos prácticos, y aun conocimientos en general. Sin los primeros conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela; se encontraría irremediamente separado del entorno natural y del entorno social. Jugando, el niño se inicia en los comportamientos del adulto, en el papel que tendrá que desempeñar más tarde; desarrolla sus aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación (p.14).

En estos tiempos se le está brindando el valor al juego ya que es de mucha importancia para desarrollar la creatividad del niño. Está demostrado que los niños que juegan desarrollan su intelecto y son más despierto

Ahora en nuestro país se le está dando a la educación cierta importancia, en los primeros cinco años, los niños desarrollan más rápido su intelecto. Como se manifiesta en el Diario El Peruano (2020) el ministerio de educación pondrá mayor atención en la educación del nivel inicial, considerando que es la base para la buena formación de las personas. Su gestión empezará a trabajar, cerrando las brechas que padecen e introduciendo el juego en cada una de las actividades. De la misma manera lo manifiesta el diario Extra, en su publicación donde expone que el Ministerio de educación busca rescatar en la educación inicial el juego lúdico, en donde la ministra Medina (2019) declara que invertir en educación es la opción mas favorable que se tiene para lograr un desarrollo y motivó a los padres de familia y docentes a priorizar los juegos lúdicos en la formación de los infantes.

Así también lo hace saber el Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana FONDEP (2017). En el proyecto “Jugando aprendo II” que involucró a docentes y

directores de las Instituciones Educativas del nivel inicial quien tomó como eje principal las experiencias lúdicas, es decir el juego y a través de él, se demostró que se logran estudiantes competentes y autónomos. Por otro lado, el Ministerio de Educación cuenta con documentos como el Currículo nacional 2016 donde enfatiza que el juego es por excelencia la forma de aprender del niño; con el que se acerca a conocer el mundo y aprender permanentemente.

En nuestra región Piura la DRE (2019), hace un llamado a los especialistas, docentes y docentes coordinadoras del nivel de educación inicial a promover el juego libre como clave del desarrollo cognitivo, de lenguaje, psicomotriz, socioemocionales, etc. Entonces, hablar del juego en la educación inicial es hablar de avance, es promover la autonomía, de reconocer la iniciativa y la curiosidad infantil como una fuente de comprensión del mundo que los rodea, situación que ha de ser reconocida y acompañada por las docentes y los agentes educativos.

En la I.E Integrada N°15109, se observó que los niños y niñas manifiestan una falta de interés para realizar las actividades educativas, el juego no se aplica como una estrategia de aprendizaje. La docente limita el juego para remplazarlo por otras actividades, los espacios que se brindan para el juego son reducidos, logrando así estudiantes que no muestran interés en las clases, no se le está brindando el valor al juego para realizar actividades educativas. Algunos padres de familia aún lo consideran como una pérdida de tiempo, prefiriendo que el niño realice tareas, se mantenga ocupado, pensando que de esa manera obtendrá un aprendizaje rápido, privando a los niños y niñas de algo tan espontáneo como es jugar.

Debido a la situación que se está atravesando por el estado de emergencia de estos años 2020 – 2021 a causa de la pandemia COVID 19, el sistema educativo ha cambiado su estrategia de enseñanza, actualmente no se están asistiendo a las aulas para realizar las clases, tanto en el sector público como privado, este problema abarca desde los colegios de nivel inicial hasta las universidades, los maestros y maestras han tenido que cambiar sus clases

presenciales a una modalidad en línea, los niños y niñas están en casa realizando sus tareas y actividades escolares. Es por ello que el instrumento de evaluación que se aplicó se hizo de manera virtual, por videollamadas y video, en donde los estudiantes realizaron diferentes actividades.

Esta investigación se realiza porque hay la necesidad de incorporar el juego en las actividades didácticas y mejorar el aprendizaje en los niños y niñas del nivel inicial, con el propósito de determinar el valor que tiene este para ser aplicado como estrategia y desarrollar en los estudiantes sus diferentes dimensiones. Para diseñar una enseñanza que brinde resultados importantes, María Montessori se basó en el Juego como la estrategia didáctica con mayor fuerza y eficaz, con el cual conseguía que niños y niñas puedan descubrir y aprender, determina que cuando se juega todo es natural para los niños y se debe a su propia evolución, es una actividad en donde el niño explora, experimenta y aprende (Montessori & de Sarmiento, 1979).

Actualmente se le está dando el valor al juego ya que es de mucha importancia para desarrollar la creatividad del niño. Está demostrado que los niños desarrollan su intelecto y son mas despiertos, se considera el juego como una estrategia didáctica en la educación infantil.

La presente investigación es importante puesto que aportará al desarrollo de las teorías referidas en cuanto al juego, contribuyendo a brindar nuevos conocimientos científicos sobre la variable en estudio y servirán para formular o proponer estrategias o alternativas que permitan su mejora. el estudio también servirá de referente para otras investigaciones relacionadas con el tema, aportarán un instrumento validado y confiable que podrán ser utilizados en otros investigadores e instituciones educativas. Para lograr mejorar el aprendizaje se le dio el valor al juego como una estrategia didáctica, siendo importante porque

así el niño pudo alcanzar sus metas. Permitió al docente ser activo, creativo y motivador, facilitando estrategias que relacionen el juego y aprendizaje.

A partir de la problemática en la investigación se planteó la siguiente pregunta ¿Cuál es el valor del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109 distrito de Chulucanas, Piura – 2020?, pregunta que nos llevó a plantear los siguientes objetivos: **Objetivo general;** Determinar el valor del juego como una estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la institución educativa integrada N°15109, distrito Chulucanas, Piura – 2020. **Objetivos específicos;** Identificar la dimensión del desarrollo cognitivo del juego como estrategia de aprendizaje, Examinar la dimensión del desarrollo físico del juego como estrategia de aprendizajes, Describir la dimensión del desarrollo social del juego como estrategia de aprendizajes en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito Chulucanas, Piura – 2020.

La metodología de la investigación fue de tipo aplicada; de nivel descriptivo dando detalles de lo que se estudia, corresponde al diseño NO experimental – transeccional descriptivo, la técnica de recojo de información fue la observación y como instrumento se utilizó la lista de cotejo la cual consideraba tres dimensiones: cognitiva, físico y social. La población estuvo constituida por 66 estudiantes y la muestra fueron 18 estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito de Chulucanas, Piura – 2020.

Los resultados fueron que el 83% (15) de los niños y niñas se ubican en un nivel alto y el 17% (3) de los estudiantes en un nivel medio, logrando su desarrollo cognitivo a través de los juegos favoreciendo el desarrollo del pensamiento, en cuanto a la dimensión física, el 100% (18) de los estudiantes se ubican en un nivel alto en donde logran realizar actividades motriz, favoreciendo la correcta coordinación de las distintas partes del cuerpo; y en la dimensión social el 89% (16) de los niños y niñas se encuentran en un nivel alto y el 11% (2)

en nivel medio, logrando integrarse a la sociedad y buscar convivir con los demás, se demuestra que el juego en los niños y niñas tiene valor alto como una estrategia de aprendizaje, logrando así alcanzar un adecuado desarrollo en sus diferentes dimensiones. Al terminar la investigación se concluye que el juego es de gran valor como estrategia pedagógica favoreciendo el desarrollo de la dimensión cognitiva, físico y social, por ende debe ser reconocido y considerado por los docentes como fuente importante para mejorar el aprendizaje en los niños de 3 años.

II. REVISIÓN LITERARIA

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Tene (2020). en su tesis para optar el grado de Magister en educación, titulada: Juego simbólico como estrategia de enseñanza–aprendizaje para el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Daniel Enrique Proaño” en el periodo 2019-2020 Quito - Ecuador. Tuvo como objetivo general determinar la incidencia del juego simbólico como estrategia de enseñanza - aprendizaje para el desarrollo del pensamiento creativo. La investigación es de diseño cuasi experimental con dos grupos de trabajo, se aplicó un pretest y postest, el método fue cualitativo y cuantitativo, de modalidad de tipo exploratorio, como instrumento la lista de cotejo y técnica la observación, la muestra fue de 44 niñas y niños dividida en dos grupos de control (21) y experimental (23). Como resultado se obtuvo que en el grupo experimental, en el pretest el 58%(13) logró la ejecución de los indicadores planteados y en el postest 83%(19) llegó al nivel de logro. Del mismo modo, se obtuvo con el grupo de control, en el pretest 63% (13) y en el post test un 77% (16) donde se muestra una mejora en la puntuación luego de aplicar el post test. Esta investigación concluye que el juego en los niños/as deben alcanzar su máximo potencial a través de las estrategias lúdicas creadas con intencionalidad por las educadoras.

Sangucho (2020), en su tesis para optar el grado de licenciada en educación, titulada: “Juego simbólico en el desarrollo Cognitivo en niños de 3 y 4 años en el centro infantil “Fuente de Vida” en la ciudad de Quito, periodo 2018–2019- Ecuador. Tuvo como objetivo general determinar de qué manera se relaciona el juego simbólico con el desarrollo cognitivo de niños y niñas de 3 y 4 años del Centro Infantil Fuente de Vida mediante la observación sistemática de la forma en que la docente aplica la mencionada estrategia metodológica. Siguió la metodología de investigación cualitativa de carácter descriptivo, la modalidad es de

trabajo de campo, con una muestra de 10 niños y 1 docente, como técnica empleada para los niños fue la observación y como instrumento la lista de cotejo, para la docente se aplicó como instrumento cuestionario y como técnica la entrevista. Como resultado se obtuvo que el 72% (7) de los niños/as a través de los juegos muestran mayor interés para imitar simbólicamente representaciones de movimiento, discriminación de objetos, formas y partes del cuerpo, el 52% (5) mejoró la verbalización y expresión con ayuda del juego simbólico y el 55% (6) de los niños a través del juego simbólico mejora su habilidad cognitiva de la memoria. En conclusión, el juego simbólico es el principal medio por el cual el niño/a en edades tempranas, recibe de manera inconsciente, un aprendizaje en todas las áreas del desarrollo cognitivo.

Tovar (2018), en su tesis para optar el grado de magister en educación, titulada: “El juego como mediación en los procesos iniciales de lectura y escritura del grado transición: Estado del arte”, Bogotá. Tuvo como objetivo general desarrollar un estado del arte donde se rastree la influencia del juego utilizado como mediación en los procesos iniciales de lectura y escritura en niños y niñas del grado transición. La metodología es de enfoque cualitativo, tipo correlacional, diseño de acción transformadora, como instrumento se utilizó una prueba escrita y la muestra fue de 20 niños y niñas del grado Transición I y 22 niños y niñas pertenecientes al grado Transición II. Se obtuvo como resultado en la aplicación del cuestionario de salida en el grado de T1 el 70% (14) de los niños respondieron correctamente y el 30% (6) lo hicieron incorrecto, así también se evidencia que en el grado de T2 el 55% (12) de los niños respondieron correctamente y el 45% (10) lo hizo incorrecto. En la investigación se concluyó que en las prácticas pedagógicas en las cuales se emplea el juego como estrategia favorecen el aprendizaje y el desarrollo de habilidades, asimismo, que las docentes al emplear el juego para la enseñanza del proceso lecto escritor, propicia en los niños un aprendizaje espontáneo.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Tirado (2018), en su tesis para optar el grado de licenciada en educación, titulada: Los juegos infantiles mejora el logro de los aprendizajes de los niños de 4 años de la institución educativa particular Shadai –distrito de Santa 2018, Chimbote- Perú. Tuvo como objetivo determinar si los juegos infantiles mejoran el logro de aprendizajes de los niños de 4 años de la institución educativa particular SHADAI-distrito de santa 2018. La metodología tuvo el diseño experimental, tipo explicativa – cuantitativa, con una muestra de 15 niños. Los resultados obtenidos, que en nivel A logro previsto se encuentran 14 niños y niñas con un 93%, en proceso B se encuentran 1 niño con un 6.6% y finalmente en inicio se encuentran 0 niños con un 0%. Se concluyó que la estrategia didáctica utilizada por los docentes es tipo dinámico, dichos juegos desarrollan habilidades mentales en el niño y por ende mejora el aprendizaje y lo realizan tanto con sus padres y con la docente de aula.

Prudencio (2018), en su tesis para optar el grado de licenciada, titulada: El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco –Perú. Tuvo por objetivo determinar la influencia del juego como estrategia en el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años. Siguió el diseño experimental; es aplicativo, de carácter explicativo, de naturaleza cuantitativo, según el alcance temporal es transversal, la muestra estuvo constituida por 20 estudiantes de 4 años. Se obtuvo como resultado que el 70 % (14) logró un desarrollo en la dimensión cognitiva, desarrollando sus habilidades de memoria , y un 30% (6) de los estudiantes aún necesitan de apoyo para lograrlo. Se concluyó que existe una relación altamente significativa directa entre el juego como estrategia con el aprendizaje significativo de las matemáticas de los estudiantes de 4 años, Si los estudiantes del nivel inicial emplearan

los juegos como estrategia didáctica en el aprendizaje de las matemáticas serían más significativas y sostenible en el tiempo y en los demás ciclos de la Educación Básica Regular.

Reyes (2018), en su tesis para optar el grado de licenciada en educación, titulada: Los juegos didácticos como estrategia para el aprendizaje de la noción de los números en los niños de 5 años de la I.E. “Kinder Creativos” Piura. - Perú. Se planteó como objetivo general Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran el aprendizaje de los números en los niños de 5 años de la I.E Kinder Creativos. El tipo de investigación fue cuantitativa, el diseño pre experimental con pre y postest en un solo grupo, la muestra fue de 18 estudiantes de 5 años, como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo. Se obtuvo como resultado que el 67% (12) de los estudiantes se encontraba en el nivel inicio; mientras que después de la aplicación de los juegos didácticos, el 45% (8) de ellos se ubicó en el nivel proceso y el 33% (6) en el nivel logro, esto evidencia que los niños han logrado superar el problema que tenían. Concluyó que, efectivamente, los juegos didácticos como estrategia lograron desarrollar la adquisición de la noción de números en los niños de cinco años, los docentes de la especialidad de inicial deben incluir el juego como estrategia en el proceso de enseñanza – aprendizaje de sus estudiantes con las recomendaciones pedagógicas de cada área en atención de acuerdo al ciclo y edad.

2.1.3 Antecedentes Locales

Flores (2020), en su tesis para optar el grado de licenciada en educación, titulada: Los juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E. N°108 Padre “Telmo Vegas Julca” del distrito de Frías -Perú. Planteó como objetivo general determinar de qué manera los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. N° 108 Padre Telmo Vegas Julca Frías -Piura -2018.. Siguió el método de tipo aplicada con diseño pre – experimental, con pre – test y pos – test, la muestra estuvo conformado por 16 niños de 5 años, se aplicó una lista de cotejo para medir el nivel de

desarrollo de habilidades sociales. Como resultado se obtuvo que el nivel de inicio disminuyó de 44% (7) a 12% (2), el nivel proceso aumento de 37% (5) a 38% (6) y el nivel logrado aumento de 19% (3) a 50% (8). Así mismo se concluyó que la utilización de los juegos cooperativos como estrategia didáctica favoreció el desarrollo de habilidades sociales detalladas en sus dimensiones saber escuchar, asertividad, ayudar a los demás y empatía.

Nassr (2017), en su tesis para optar el grado de licenciada en educación, titulado: El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura. Se planteó como objetivo diagnosticar el desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular mixto del distrito de Castilla, Piura. La investigación es de enfoque cuantitativo, tipo descriptiva, diseño de corte longitudinal, empleando el diseño descriptivo simple, la población fue de 30 estudiantes de 4 años y la muestra de 15 niños, la técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Los resultados fueron que durante las tres primeras semanas el 65% (9) de los estudiantes no habían logrado los indicadores propuestos, al finalizar la última semana se pudo obtener que el 70% (10) de los estudiantes alcanzaron los indicadores planteados. Se concluyó que a través de la aplicación juego de construcción durante la acción pedagógica ha contribuido al desarrollo notable de la autonomía en los niños de 4 años, medida en indicadores propuestos, lo que conlleva a determinar que el juego crea en los niños la oportunidad de reflejar su realidad y compartirla con el resto de sus compañeros.

Huamán (2020), en su tesis para optar el grado de licenciada en educación, titulada: “Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa” – Piura, Perú. Tuvo como objetivo determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa a través del equilibrio, movimiento, lateralidad, esquema corporal, y coordinación en niños de 4 años del nivel

inicial. El método que siguió fue cuantitativa, explicativa, aplicada con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test a un solo grupo. La muestra fue de tipo no probabilístico intencional a una población de 17 estudiantes. Como resultado se obtuvo que antes de aplicarse los juegos didácticos presentaron dificultad en la motricidad gruesa 71% (10) se encontraron en un nivel bajo, sin embargo, luego de aplicarse los juegos didácticos, se obtuvieron diferencias significativas en cuanto a la motricidad gruesa. 83% (14) lograron resultados significativos. Se concluye que los niños de 4 años de la I.E N° 1371 A.H. Túpac Amaru II-Piura, a través del juego didáctico mejora la motricidad gruesa, mostrando un notable desarrollo en la coordinación motora

2.2 Base teórica de la Investigación.

2.2.1 Teorías que Sustentan el desarrollo del juego

2.2.1.1 Teoría de la práctica o del pre ejercicio. El juego es el medio para ejercitar la mente y el cuerpo, mantenerlo en acción, en el momento y para futuro.

Groos (1901) se refiere al juego como un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida. Se concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados, es un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta.

Esta teoría manifiesta que el juego es un ejercicio para poder desarrollar habilidades, nos prepara para la vida en futuro.

2.2.1.2 Teoría Piagetiana. A través del juego se logra desarrollar el pensamiento, la razón, es el puente que da pase a la evolución cognitiva del niño

Piaget (1946) afirma que el juego tiene como función consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se van adquiriendo. El niño comienza a jugar como medio de desarrollarse psíquicamente, y las distintas etapas por las que pasa su inteligencia se relacionan ineludiblemente con las etapas del juego.

Esta teoría considera que el juego es un medio importante para que el niño pueda desarrollar su dimensión cognitiva, es el camino para poder adquirir conocimientos, evolucionar su pensamiento y razonamiento

2.2.1.3 Teoría sociocultural del juego. El niño juega para relacionarse con sus pares, adaptándose a cualquier situación, conociendo el contexto social y cultural.

Toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria. El juego, con reglas más simples, desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que a tan pronto como el juego queda regulado por normas, se descartan una serie de posibilidades de acción (Vygotsky, 1966, p.146).

Esta teoría indica que el niño juega para relacionarse con los demás y con su entorno, es capaz de adaptarse a cualquier ambiente, cualquier situación y a las reglas desde el juego. Se debe trabajar el respeto como norma primordial desde esta actividad que es el juego.

2.2.2 El valor del juego

Es de mucha importancia tener siempre en cuenta el valor del juego en lo que respecta en el aprendizaje de los niños, permitiéndoles expresar su imaginación, libertad y sus capacidades, otorgándoles momentos de juego en donde pueda divertirse, conocerse a sí mismo, resolver los conflictos que se le puedan presentar, desarrolle su imaginación y pueda socializarse

Según la psicopedagoga Duarte (s/f). Lo que se aprende de manera natural, sin forzarlo, descubriendo, genera aprendizajes significativos, aprender jugando es una forma divertida de aprender. Es por ello que el juego tiene gran valor como instrumento de aprendizaje. Las niñas y los niños hacen uso de este medio de forma tan natural, sin esfuerzo e inconsciente y partiendo de éste construyen múltiples aprendizajes disfrutando de lo que realizan. Partiendo de estos conceptos se le brinda al juego un valor alto como una de las herramientas de mucho poder para lograr los aprendizajes en los niños de forma natural y espontánea.

Ante esta realidad, debemos replantear y fortalecer el valor propio del juego, aprovechemos la actividad lúdica para crear aprendizajes, en lugar de intentar forzar esta creación con escenarios y técnicas poco motivacionales y menos naturales.

2.2.3. Definición de Juego

Se le define como la actividad mas importante que el niño realiza en su etapa infantil y luego va evolucionando y cambiando según la edad. El juego es la actividad principal en la etapa infantil, debe ser promovida; porque a través de ella, los niños y niñas disfrutan esa actividad y también obtienen conocimientos, aprenden a relacionarse con los demás, manifestar respeto a normas de conducta, mantener una comunicación con los demás, incrementan su creatividad, desarrollando su imaginación (Venegas, et al. 2018).

El juego es una actividad espontánea que es necesario para el ser humano, especialmente en la etapa de la infancia. Siempre ha estado presente a lo largo de la historia siendo de gran influencia para el desarrollo del niño que desde que nace hace uso del juego, al momento de su nacimiento la relación que mantiene con la madre, le permite realizar juegos basados en sonrisas, caricias, miradas, lo que le transmitirá sentimientos de seguridad

y protección, es por esto que muchos pedagogos e investigadores han estudiado el juego y como este influye en el ser humano ya que es muy importante en la vida del hombre (UNICEF, 2018)

2.2.4. Características del Juego

El juego es una necesidad propia de la etapa infantil, mediante las actividades que demanda el juego, el niño disfruta y se siente motivado a continuarlo constantemente.

Según Blanch, et al. (2017) presenta en sus definiciones las siguientes características sobre el juego:

- Se realiza el juego con libertad sin ninguna obligación.
- El momento de jugar se da de manera inesperada en un tiempo y espacio que el niño dispone.
- El juego desarrolla la creatividad, es de forma espontánea, manifestada con la originalidad de cada individuo, siendo de carácter incierto.
- El jugar posibilita el éxito, se da en forma gratuita, se juega desinteresadamente y va eliminando las probabilidades de un fracaso.
- Se desarrolla bajo un mundo de fantasías, creativo, donde el niño construye su propio mundo y sus reglas queriendo mostrar un mensaje simbólico.

2.2.5 Tipos de juego.

Los niños y niñas realizan sus juegos libremente, es por ello que existen variables clasificaciones de los tipos de juego. A continuación, se presentará los diferentes tipos de juego que ayudará a identificar que área del desarrollo se estimula.

2.2.5.1 Juego Motor. Cuando se habla del juego motor, este se mantiene asociado al movimiento del cuerpo, a la experimentación y las sensaciones que se generan en el niño. Correr, saltar, empujarse, caminar, trepar, jalar una soga, patear una pelota, saltar la cuerda, entre otros, a esto se le llama juegos motores. En la etapa de la niñez se disfruta mucho con el juego de origen motor, ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo (Venegas et al. 2018).

Sus cuerpos cuentan con mucha energía, que es usada haciendo ejercicio en diversos y variados movimientos. Buscar un ambiente al aire libre es recomendable para que el niño pueda realizar sus juegos motores, donde se muestre un espacio amplio que se pueda desplazar y realizar diversos movimientos. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, se fomenta el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa (Venegas et al. 2018).

2.2.5.2 Juego Social. El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto del juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan a diferentes edades en la vida del niño: Cuando un bebe juega con los dedos de su madre o su cabello, habla cambiando tonos de voz, juega a las escondidas, juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandes observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar turno (Venegas et al. 2018).

Los juegos sociales ayudan al niño aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vinculan de manera especial.

2.2.5.3 Juego cognitivo. El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. Se inicia cuando el bebé entra en con objetos de su entorno que busca

explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no solo la manipulación de objetos como fin. Son ejemplos de juegos cognitivos: los rompecabezas, adivinanzas, juegos de mesa como dominó, construcción de torres con cubos, entre otros (Venegas et al. 2018).

2.2.5.4 Juego Simbólico. Este tipo de juego establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de la vida del niño. El juego simbólico o de simulación requiere del conocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también de la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir “esto es juego”.

Las formas tempranas de juego simbólico se observan cuando el niño juega a “hacerse el dormido” sin estarlo o “tomar leche” en una tacita vacía. A partir de los 18 meses observamos el juego simbólico más definido, cuando el niño empieza a incluir objetos para simular una acción: darle de comer a una muñeca con una cuchara. Posteriormente el niño es capaz de convertir a las muñecas en agentes de las acciones imaginarias que simula. De esta forma, una muñeca puede ser una mamá que le da biberón a su hijito, que es otro muñeco más pequeño. Sin embargo, la capacidad simbólica avanzada, permite que un plátano se transforme en un teléfono si así el juego lo requiere. Jugar simbólicamente supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca o la representa mentalmente. En otras palabras, se trata de transformar un objeto para representar una realidad ausente con éste (Venegas et al. 2018).

2.2.6 Dimensiones del juego

2.2.6.1 Dimensión cognitiva. “Los juegos manipulativos favorecen el desarrollo del pensamiento. El niño aprende que ciertos objetos encajan en otros, que cuando se caen

suenan, que unas cosas pueden ponerse sobre otras sin que se caigan” (Delgado, 2011, p.25).

El juego como lo ayuda a facilitar el desarrollo del lenguaje, también permite que el niño pueda aumentar su aprendizaje y aprenda de los errores.

2.2.6.2 Dimensión física. Esta dimensión tiene relación con la psicomotricidad del cuerpo. “El juego implica actividad motriz y sensorial, favorece la correcta coordinación de las distintas partes del cuerpo y el descubrimiento de nuevas sensaciones a través de los sentidos”. (Megías & Lozano, 2019, p. 9). Favorece la coordinación del ,cuerpo y el desarrollo del movimiento.

2.2.6.3 Dimensión social. El niño desde que nace es un ser social, se integra a la sociedad y busca convivir con los demás. “El juego es el principal recurso que tienen los niños para iniciar sus primeras relaciones con sus iguales. Conforme el niño se va relacionando con otros aprende a asimilar conductas deseables como compartir, saludar, respetar turnos” (Megías & Lozano, 2019, p. 9). El juego es el puente para integrarse a la sociedad y compartir con sus pares.

2.2.7 Áreas que Desarrolla el Juego.

El juego contribuye al desarrollo de diferentes áreas en la persona humana: psicomotora, cognitiva, emocional y social. Zaragoza (2013), citado en Cuba & Palpa (2015), sostiene que el juego contribuye al desarrollo de las siguientes áreas:

Contribuye al área del desarrollo psicomotor. Tales como la coordinación de manos y pies, así como sus movimientos, ritmo y equilibrio que posee el infante.

- Contribuye a desarrollar el propósito de alcanzar objetos.
- Desarrolla la coordinación corporal y mantiene ejercitados los músculos.

- Aumenta las habilidades para la coordinación visual.
- Desarrolla la coordinación viso motora, por ejemplo: tiro y recepción de la pelota.

Contribuye al área del desarrollo afectivo. El niño representa personajes por medio del juego y expresa sentimientos de alegría, tristeza, enfado, terror, etc.

En ocasiones el niño crea su mundo imaginario con sus propias reglas y poder reconocerse a si mismo como le gustaría ser, siendo esta una forma de expresión.

Contribuye al área de estimulación y desarrollo de las funciones intelectuales. Los niños a través de la interacción con los objetos, empezarán a diferenciar distintas cualidades de los objetos y descubre las semejanza y diferencia que estos tienen, obteniendo de esta manera sus primeras nociones sobre forma, color, peso, etc.

- Desarrolla la habilidad en la resolución de problemas.
- Desarrolla la capacidad de fijar su concentración por unos minutos y la observación de forma activa.

Contribuye al área del desarrollo social. El ser humano desde que nace es un ser social, a partir de cierta edad los niños comienza a jugar con otros, sienten sus juguetes como su propiedad y les es difícil compartirlos generando una molestia, aprenden a compartir o hacer cambio; su juguete por otro juguete.

- Hay momentos de frustración los cuales se deben aprender hacer controlados.
- Aprende a respetar reglas para hacer una convivencia favorable; como esperara su turno, obedecer indicaciones.

Ayuda en el desarrollar del lenguaje. Cuando el niño esté desarrollando alguna actividad de su interés, ese será un buen momento para estimular su lenguaje.

Cuando los niños interactúan con otros niños van desarrollando su lenguaje, se puede dar durante el juego, cuando copia modelos de los demás, así como palabras y gestos, el adulto en este caso aprovecha para incorporar en los juegos un lenguaje mas avanzado en donde el niño copie estos ejemplos y pueda ir desarrollando su lenguaje.

2.2.8 El juego en la Educación Inicial

Incorporar el juego dentro del ámbito educativo implica orientarlo hacia el cumplimiento de determinados objetivos de aprendizaje.

Según el Ministerio de Educación y deporte (2017) manifiesta que el juego como recurso didáctico no puede considerarse fin de la educación, sino un medio de aprendizaje. Sirve de apoyo para el desarrollo del niño, y mediante el juego, el niño está dispuesto a lograr:

- El interés a través de una motivación.
- Respuestas positivas hacia el aprendizaje y el compañerismo.
- Identificarse a sí mismo y tener una idea clara de su comportamiento.
- De acuerdo a sus logros y dificultades, poder adaptar el método de aprendizaje.

Por otro lado, el docente adquiere un papel fundamental en saber utilizar el juego como medio de aprendizaje. La profesora debe ser la guía y estimular el juego. “Es de extrema importancia la alegría que el adulto ponga en los juegos, ya que es la forma más directa de irradiarla a los niños, así como la flexibilidad ante cualquier sugerencia por parte de

los participantes.” (Rupin, 2019, p. 54). Como se manifiesta el rol del adulto es importante para transmitir confianza en los juegos.

La actividad del docente para insertar en el juego dentro del aprendizaje de los niños, requiere saber seleccionar los juegos en función a cuáles son las necesidades que el niño manifiesta, también a sus intereses, como su participación y dirección en el juego.

2.2.8.1 Importancia del Juego en la Educación Infantil. Está demostrado que el juego es de vital importancia para los niños. Se considera al juego como una de las bases más importantes para que el niño pueda desarrollarse en diversas dimensiones, ya que está comprobado que a través del juego el niño puede aprender.

UNICEF (2018) nos dice que el niño considera al juego como su principal actividad, en los primeros seis años de vida el cerebro aprende y se desarrolla más rápido y para que el niño logre desarrollarse es a través del juego. Mientras más juegos realice el niño se crean conexiones con el cerebro permitiendo que su desarrollo sea favorable, por ende, jugar es importante para que su cerebro se desarrolle, crezca y pueda aprender mejor.

El juego también fortalece las relaciones sociales con familia y amigos que entabla el niño, a través del juego el niño busca seguridad, calmar sus miedos en un mundo imaginario es donde él puede ser lo que quiera. Con el juego se busca sentirse seguro, sentir placer y se puede expresar lo que uno quiere ser, es el como si fuera real, pero no lo es,

Para la UNESCO (s/f), es importante saber que la actividad lúdica del niño va cambiando durante su etapa de desarrollo. En los primeros cinco años esos cambios se dan de forma rápida, los niños empiezan explorando los objetos, después optan por combinarlos con otros para luego representar lo que hicieron con los objetos que manipularon. Esta

información deberá ser conocida por los padres y docentes para poder trabajar en ello y brindar las condiciones y espacios necesarios para que el niño pueda jugar.

2.2.8.2 Barreras en la implementación del juego en los sistemas de educación preescolar. Encontramos muchos factores que contribuyen a no tomar en cuenta al juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños. Según (UNICEF, 2018):

Respuesta negativa sobre el valor que tiene el juego para ser utilizado como una estrategia de aprendizaje. Aun se sigue empleando la postura del aprendizaje memorizado, los docentes y directores no toman conciencia de la importancia que es incrementar el juego en las aulas, siguen con posturas como cargar a los niños con muchas tareas no dejando espacio para el juego, se debe de cambiar esta postura tanto en los docentes como en los padres de familia, ya que está comprobado a nivel nacional e internacional que los niños aprenden y desarrollan su aprendizaje a través del juego.

Una creencia errónea sobre el juego. Existe aún la creencia que el juego quita el tiempo a los niños, prefiriendo reemplazar el juego con otras actividades que lo mantengan ocupado, al jugar se ensucian eso manifiestan sin saber que el niño está explorando. Esa idea errónea se debe a que desconocen los estudios realizados acerca de los beneficios que tiene el juego y más en la etapa de la niñez en donde el niño desarrolla su cerebro a mayor velocidad durante los primeros 5 años (UNICEF, 2018).

Falta de capacitación profesional de los maestros centrada en el aprendizaje a través del juego. Falta de capacitación profesional de los maestros enfocada en el aprendizaje por medio del juego: Una gran cantidad de docentes no están preparados para poder integrar en sus clases el juego como un medio de aprendizaje. Es probable que solo se limiten como “materiales de aprendizaje” a los libros entregados por el Minedu o a gráficos existentes en el aula, y no a los materiales que los niños serían capaces de explorar y manipular en su

aprendizaje. A pesar que los docentes encuentren una posibilidad en mejorar el aprendizaje por medio del juego estos no disponen de la debida formación ni recursos que le ayuden a crear material de aprendizaje con las materias primas que existan en la zona (UNICEF, 2018).

Clases muy numerosas que limitan la oportunidad de juego en los niños. En las aulas que presentan mucha cantidad de alumnos, se ven afectadas ya que dificulta el juego, ya sea por el espacio que se muestra pequeño y muchas veces el material no alcanza para todos los niños, las actividades activas se ven limitadas (UNICEF, 2018).

2.2.9 Aprendizaje y Juego.

Existen diversas teorías que definan el aprendizaje, y como está influenciada por el ambiente en el que se dé, no es fácil tener un concepto definido que responda satisfactoriamente ¿qué es aprender?

Para Alonso et al. (2012) Se entiende por aprendizaje como un proceso mediante la cual las personas van adquiriendo o modificando sus conocimientos, conducta, habilidades y destrezas. El aprendizaje es la causa o el fruto de las experiencias directas y posteriormente adaptarlo para futuras ocasiones.

El conductismo mira el aprendizaje como una reacción condicionada. En esta corriente destaca Betcherev y Pavlov, con su teoría del reflejo condicionado. En el conductismo aparecen un conjunto de teorías diferentes, pero que tienen en común el estímulo y la reacción como una base del aprendizaje. Cuando se refleja un estímulo negativo va a desestimar una conducta, mientras un estímulo positivo la va a reforzar.

El constructivismo propone que sea el mismo estudiante quien descubra y construya su propio aprendizaje. Para Glaserfeld (1989) citado por Diaz (2020) la define como:

Una teoría del conocimiento, con raigambre en la filosofía, la psicología y la cibernética. También puede ser visto como un proceso de aprendizaje que le permite al estudiante experimentar el ambiente, dándole por lo tanto un conocimiento seguro y confiable. El estudiante al actuar sobre el ambiente prueba y adquiere conocimientos. Es decir, el conocimiento a partir de la percepción, se basa sobre el reconocimiento del significado inherente de lo que se experimenta (p.73).

Los principales pensadores de esta teoría son Piaget, Dewey y Vygotsky con sus propuestas de aprendizaje cooperando al cambio del desarrollo de la enseñanza aprendizaje, llegando a convertirse en una referencia importante en el campo de la educación.

El cognitivismo estudia el conocimiento y su proceso en las personas, estas incluyen las diversas funciones de la mente, procediendo a la Teoría del Procesamiento de la Información.

Thagard (2014) En esta corriente se recalca el aprendizaje significativo que es el proceso de la mente ante nueva información que conduce a su relación con el conocimiento previamente adquirido”. De esta forma, la mente del estudiante tiene la capacidad de procesar la información que recibe siguiendo un orden que comienza en lo que ve u oye y termina con su asimilación mental y memorización. Los principales exponentes de esta teoría son Piaget, Ausubel y Bruner con sus propuestas de aprendizaje verbal significativo y aprendizaje por descubrimiento.

En el sistema educativo se deben armar compromisos para lograr una calidad de aprendizaje. En la educación se produce el aprendizaje cuando existen las ganas de aprender, sentirse motivado y esforzarse por lograrlo, haciendo uso de la memoria, atención y razonamiento (Yorke, 2016). Los docentes deben aplicar estrategias adecuadas y poder sacar un buen provecho a las capacidades mentales de los alumnos.

Para Bruner (1984) citado por Ortega y Lozano (1996) el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo de los individuos. El autor lo identifica como “un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos”. (p.37)

Se toma el juego como estrategia de aprendizaje y por ello se cuenta con entorno en los que se promueve el juego. Es muy importante considerar el valor que tiene el juego como una estrategia para el aprendizaje, éste debe ser promovido en los siguientes entornos:

2.2.9.1 El aprendizaje por medio del juego en los ambientes escolares. En el ambiente escolar, la hora del juego, se puede obtener un mayor resultado cuando se brindan las condiciones adecuadas como el tiempo y el espacio. El juego es el puente para que el niño pueda desarrollar las competencias y conocimientos y los ayuda a participar de una manera independiente con los demás. El rol del adulto presente en la sala es de mediado, facilitar el material y organizar las experiencias de aprendizaje, para ello requiere de una adecuada planificación basándose en la creatividad, ya que estas experiencias ayudarán al niño a incrementar su aprendizaje (UNICEF, 2018).

2.2.9.2 El aprendizaje por medio del juego en la vivienda y la comunidad. Los niños no solo pueden aprender en un entorno formal y organizado. La familia y comunidad son lugares en donde los niños pasan la mayor parte del tiempo, desde su nacimiento en donde se interrelaciona con sus padres, hermanos y demás componentes de la familia y comunidad.

Esta comunicación conlleva a influenciar como los niños van a comprender el mundo que los rodea. Es así que la familia y comunidad otorgan excelentes condiciones que favorecen el aprendizaje del niño por medio del juego en sus primeros años de su vida, y periodo preescolar y primaria. Es importante la guía adecuada a los padres que son los

responsables del cuidado del niño, para que puedan desempeñar un factor importante y activo en el modo de aprendizaje y desarrollo del niño, como también proporcionar un aprendizaje lúdico en la convivencia diaria en su hogar y comunidad (UNICEF, 2018).

III HIPÓTESIS

Según Sánchez, Reyes y Mejía (2018) menciona que la hipótesis descriptiva “analiza las variables que se van a observar en una situación o contexto determinado. Este tipo de hipótesis puede y no relacionar variables y finalmente, no toda investigación descriptiva puede tener hipótesis” (p.75).

La naturaleza de esta investigación no requiere hipótesis por ser una investigación descriptiva.

IV METODOLOGÍA

El presente estudio de investigación fue de tipo aplicada; Según Rasinger (2020), buscó la aplicación del conocimiento adquirido con la idea de consolidar el saber para resolver una situación. En este caso buscó ampliar el conocimiento de las principales características que convierten al juego como valor de estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109.

El método de investigación utilizado fue de nivel descriptivo. Para Lozano (2017), el nivel realiza una descripción de la población, fenómeno o entorno en el cual se centra el estudio, asume que el nivel de investigación significa el grado de profundidad con la que aborda o estudia ciertos fenómenos o hechos de la realidad social. En esta investigación se describió el valor del juego como una estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109.

4.1 Diseño de investigación

El presente estudio de investigación correspondió al diseño NO experimental, transeccional descriptivo. Según Hernández y Mendoza (2018), carece de una variable, se basa en sucesos que ocurrieron anteriormente y posteriormente son analizados, estudia los fenómenos exactamente cómo ocurrieron para recolectar datos y reportar los datos obtenidos. Busca explicar detalladamente las características del nivel de la realidad que se está estudiando. Por ello determinamos cuales son las principales características que convierten al juego como valor de estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109.

El esquema que se ha elegido para el diseño de investigación es el siguiente:

Donde;

M - O

M: niños de 3 años de la I.E integrada N°15109.

O: medición de la variable el juego a través de una lista de cotejo

4.2 Población y muestra

La población Constituye el objeto de la investigación, es el centro del estudio, de ella es de donde se recogerá la información requerida para el estudio propuesto. La población es el conjunto de sujetos a investigar y estas tienen características definitivas, Ante la posibilidad de investigar el conjunto en su totalidad, se seleccionará un subconjunto al cual se denomina muestra (Rasinger, 2020).

Para esta investigación, la población estuvo conformada por 18 niños y niñas de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa Integrada N°15109 del Distrito de Chulucanas, Provincia de Morropón, Región Piura.

Tabla 1

Población de educación inicial, niños de 3 años de la I.E Integrada N°15109 Chulucanas, Piura - 2020

Aula de tres años	Cantidad
Niños	11
Niñas	7
Total de la población	18

Fuente: Nómina de matrícula 2021 de la I.E Integrada N°15109 Chulucanas, Piura - 2020.

La muestra Es un subgrupo de la población o universo que te interesa, sobre la cual se recolectarán los datos pertinentes, y deberá ser representativa de dicha población de manera probabilística, para que puedas generalizar los resultados encontrados en la muestra a la población (Hernández y Mendoza, 2018).

Se optó por trabajar con la muestra que estuvo conformada por toda mi población, con los 18 alumnos de inicial de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109.

Tabla 2

Muestra de estudio, niños de 3 años de la I.E Integrada N°15109 Chulucanas, Piura - 2020

Institución educativa	Ugel	Nivel/edad	N° de niños/as
I.E Integrada N°15109	Chulucanas	3	18
Total			18

Fuente: Nómina de matrícula 2021 de la I.E Integrada N°15109 Chulucanas, Piura - 2020

4.4 Técnicas e instrumentos

La técnica propuesta para la presente investigación fue la observación, es una técnica muy importante en toda investigación cuya función principal es recoger información, registrar los hechos de manera natural y espontánea a cerca del objeto en estudio, posibilitando al investigador registrar todo lo observado (Hernández y Mendoza, 2018). Debido a la situación del virus de la COVID- 19 que se ha propagado a nivel mundial, la educación se está dando de manera remota, es por ello que la investigadora observó a los niños mediante las video llamadas y los videos que enviaban los padres por la aplicación de WhatsApp.

Como instrumento de recolección de datos se utilizó una lista de cotejo. Según Gil (2014) “Es un instrumento para recolectar datos a fin de obtener un diagnóstico en relación a cómo va el niño en ciertas conductas” (p. 20).

En esta investigación se usó una lista de cotejo que elaboró la autora y que fue validado por expertos buscados por el mismo investigador, se usó para registrar la información observada en los niños de 3 años de la I.E Integrada N°15109 - Chulucanas – Piura, 2020, estuvo estructurada por tres dimensiones las cuales fueron: dimensión cognitiva, física y social, cada dimensión constó de 3 indicadores que fueron razonamiento (4 ítem), movimiento (3 ítem) y compañerismo (3 ítem)

Validación

Según Contreras (2015) explica que “La validez hace referencia a la capacidad de un instrumento para cuantificar de forma significativa y adecuada el rasgo para cuya medición ha sido diseñado. Es decir, que mida la característica (o evento) para el cual fue diseñado y no otra similar”.

la validación del instrumento de la investigación se realizó mediante el juicio de expertos, la cual fue validada por 3 docentes, ellas fueron Mg Julissa Mercedes Mercado Sandoval, Mg Jessica Gabriela Concha Alburquerque y la Lic. Cruz María Zeta Calderón, todas ellas con experiencia en la docencia, verificaron si el instrumento presentaba coherencia en su estructura sobre todo si tenía relación con lo planteado en la variable de la investigación.

La confiabilidad

Teniendo en consideración que los ítems del instrumento son dicotómicos, la fiabilidad de instrumento se midió mediante el método propuesto por Kurder y Richardson (1937), conocido como método KR20, a fin de establecer su nivel de estabilidad y grado de consistencia interna. La fórmula propuesta por el método KR20 se representa de la siguiente manera:

$$r_n = \frac{n}{n-1} \cdot \frac{Vt - \sum pq}{Vt}$$

Donde:

- r_n : es el coeficiente de confiabilidad.
- n : es el número de ítems del instrumento.
- Vt : es la varianza total del instrumento.
- $\sum pq$: es la sumatoria de la varianza individual de los ítems

Se analizaron los datos derivados de la prueba piloto, obteniendo como coeficiente de fiabilidad siguiente

Coeficiente de confiabilidad	N° de elementos
.818	18

Considerando que el coeficiente de confiabilidad obtenido en la prueba piloto fue de 818, se llegó a determinar que el instrumento era confiable, estable y de un grado de consistencia interna alto. Lo que respaldó su aplicación que permitió obtener información acerca del valor del juego como estrategia de aprendizaje.

4.5 Plan de análisis

Recojo de información

Para dar inicio a la ejecución del trabajo de investigación se hizo el envío de una carta a la I.E Integrada 15109, solicitando la autorización para poder ejecutar la investigación con los niños de 3 años sección única. Una vez aceptada y sellada la carta de solicitud por el director se procedió a coordinar con la docente de aula y los padres de familia los cuales firmaron el consentimiento informado dando la autorización para que los niños puedan participar del proceso de la investigación. Se establecieron los mecanismos de la recolección de la información, procediendo al video llamadas por WhatsApp para poder observar a los niños y poder aplicar el instrumento que fue una lista de cotejo. Algunos niños no se pudieron conectar por video llamadas, ellos grabaron un video y los padres hicieron llegar los videos a la docente de los niños realizando las actividades requeridas para el proyecto. Luego la docente reenvió

los videos a la investigadora para después proceder al recojo de información, se observó cada uno de los videos y a través de ellos se fue evaluando a cada niño y recogiendo información relevante para dicho estudio.

Análisis estadístico

Para desarrollar mis análisis estadísticos me apoyé en la hoja de cálculo Excel.

- a) **Conteo:** Elaboré una base de datos en Excel para ordenar las respuestas de cada instrumento.
- b) **Tabulación:** Se realizó en tablas de frecuencia (absoluta y relativa) y de gráficos de barras para representar frecuencias relativas de acuerdo con la investigación.
- c) **Interpretación:** Finalmente se procedió a describir y a explicar los resultados, exponiendo y destacando el significado de los valores estadísticos más representativos.

Título de la investigación	Enunciado del problema	Objetivo	Variable/ Dimensiones	Metodología
<p>El valor del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito de Chulucanas, Piura – 2020</p>	<p>¿Cuál es el valor del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la institución educativa integrada N°15109, distrito de Chulucanas, Piura – 2020?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar el valor del juego como una estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la institución educativa integrada N°15109, distrito Chulucanas, Piura – 2020.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar la dimensión del desarrollo cognitivo del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito Chulucanas, Piura – 2020. • Examinar la dimensión del desarrollo físico del juego como estrategia de aprendizajes en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito Chulucanas, Piura – 2020. • Describir la dimensión del desarrollo social del juego como estrategia de aprendizajes en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito Chulucanas, Piura – 2020. 	<p>Variable</p> <p>El juego</p> <p>Dimensiones</p> <p>Cognitivo</p> <p>Físico</p> <p>social</p>	<p>Tipo</p> <p>Aplicada</p> <p>Enfoque</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Nivel</p> <p>Descriptivo</p> <p>Diseño</p> <p>No experimental – transeccionales descriptivos</p> <p>Población</p> <p>La población está constituida por 18 estudiantes del aula de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito de Chulucanas, Piura – 2020</p> <p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Lista de cotejo</p>

4.7 Principios éticos ULADECH (2020)

Protección a las personas. Se desarrolló este principio ético con la intención de respetar en todo momento la identidad y la dignidad de los niños y niñas de inicial de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109.

Libre participación y derecho a estar informado. Se contó con la autorización del director, docentes y padres de familia para poder dar inicio a la investigación, la cual se les explicó a las personas involucradas cual fue la finalidad de la investigación.

Beneficencia no Maleficencia. A través de esta investigación se buscó identificar las falencias de los niños en estudio y promover actividades que lo ayuden a mejorar, para poder lograr este objetivo se evitaron hacer actividades que puedan dañar la integridad de los niños.

Justicia. Cuando se aplicó la lista de cotejo para identificar cuáles son las principales características que le dan un valor al juego en una estrategia de aprendizaje, se ejecutaron actividades de tolerancia, el trato igualitario y el respeto fueron igual para todos los participantes.

Integridad científica. Para la redacción del informe de investigación se aplicó el uso de las normas APA y se respetó la autoría de las teorías de información con las que se trabajó.

V. RESULTADOS

5.1 Resultado por objetivos

Los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento lista de cotejo aplicada a niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito Chulucanas, Piura – 2020, nos muestra los siguientes resultados:

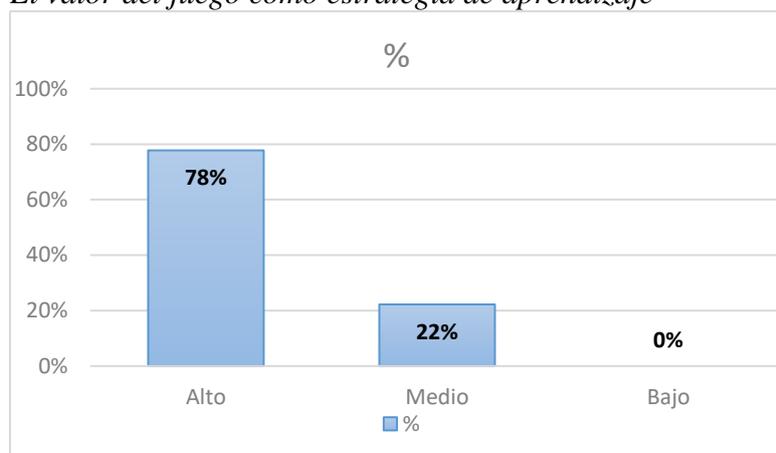
Objetivo general: Determinar el valor del juego como una estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la institución educativa integrada N°15109, distrito Chulucanas, Piura – 2020.

Tabla 3

El valor del juego como estrategia de aprendizaje

NIVELES DE VALOR	FRECUENCIAS	%
Alto	14	78%
Medio	4	22%
Bajo	0	0%
Total	18	100%

Fuente: lista de cotejo, setiembre 2020

Figura 1*El valor del juego como estrategia de aprendizaje**Fuente: Tabla 3*

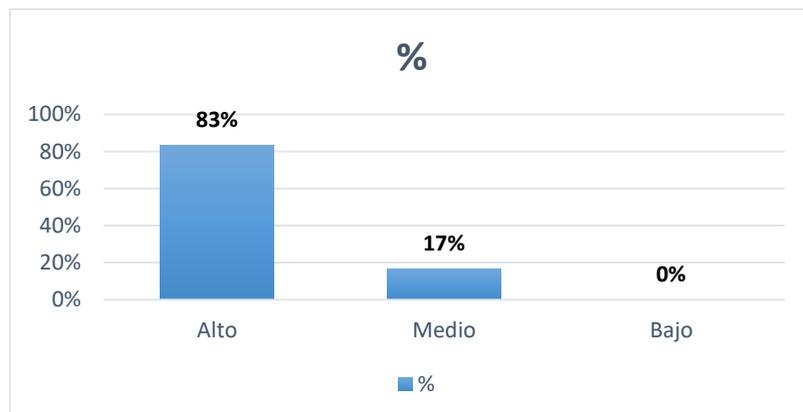
En la tabla 3 y figura 1, en relación con el valor del juego como estrategia de aprendizaje, se observa que el 78% (14) de los niños de 3 años demuestra un valor alto del juego. Se expone que el juego en los niños tiene valor como una estrategia de aprendizaje, logrando así alcanzar un adecuado desarrollo en la dimensión cognitiva, dimensión física y dimensión social.

Primer Objetivo específico: Identificar la dimensión del desarrollo cognitivo del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito Chulucanas, Piura – 2020.

Tabla 4*Desarrollo de la dimensión cognitiva*

NIVELES	FRECUENCIAS	%
Alto	15	83%
Medio	3	17%
Bajo	0	0%
Total	18	100%

Fuente: lista de cotejo, setiembre 2020

Figura 2*Desarrollo de la dimensión cognitiva**Fuente: Tabla 4*

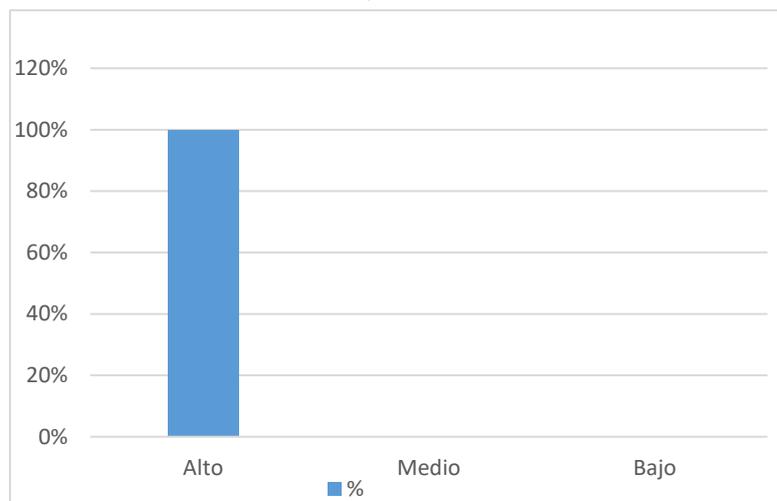
En la tabla 4 y figura 2, respecto al desarrollo de la dimensión cognitiva del juego, detalla que el 83% (15) de los estudiantes de 3 años se encuentran en un nivel alto. Según los resultados obtenidos se demuestra que la mayoría de los niños y niñas de 3 años han logrado un apropiado desarrollo en la dimensión cognitiva del juego. Para optimizar los resultados se pueden implementar estrategias de mejora que permita desarrollar su creatividad y razonamiento.

Segundo objetivo específico: Examinar la dimensión del desarrollo físico del juego como estrategia de aprendizajes en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito Chulucanas, Piura – 2020.

Tabla 5*Desarrollo de la dimensión físico*

NIVELES	FRECUENCIAS	%
Alto	18	100%
Medio	0	0%
Bajo	0	0%
Total	18	100%

Fuente: lista de cotejo, setiembre 2020

Figura 3*Desarrollo de la dimensión físico**Fuente:* Tabla 5

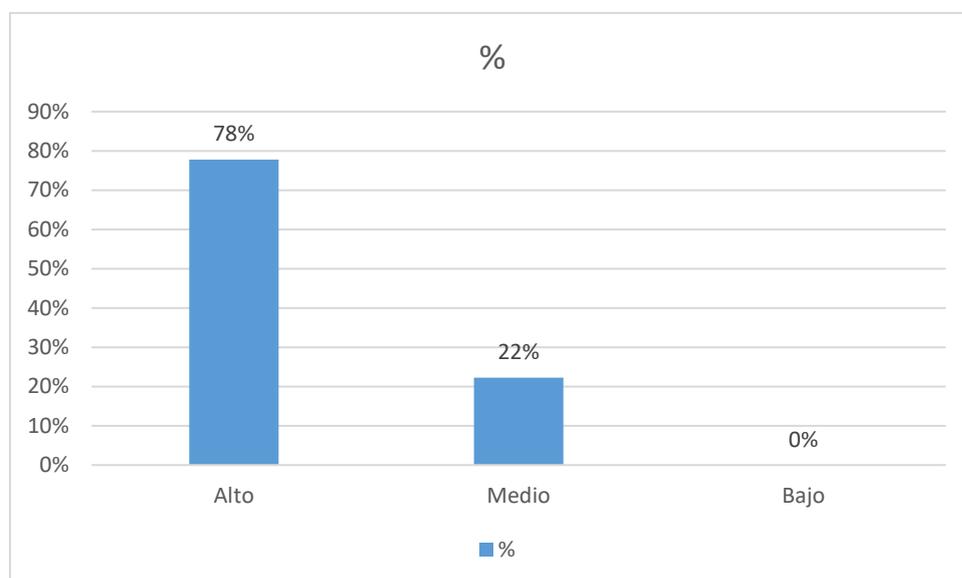
En la tabla 5 y figura 3, respecto al desarrollo de la dimensión físico del juego, se obtiene que el 100% de los estudiantes de 3 años se encuentran en un nivel alto. De acuerdo a los resultados obtenidos se demuestra que los niños y niñas de 3 años, han logrado un apropiado desarrollo en la dimensión físico del juego, llegando a desarrollar su desenvolvimiento motor alcanzando buenos resultados.

Tercer Objetivo específico: Describir la dimensión del desarrollo social del juego como estrategia de aprendizajes en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito Chulucanas, Piura – 2020.

Tabla 6*Desarrollo de la dimensión social*

NIVELES	FRECUENCIAS	%
Alto	14	78%
Medio	4	22%
Bajo	0	0%
Total	18	100%

Fuente: lista de cotejo, setiembre 2020

Figura 4*Desarrollo de la dimensión social*

Fuente: tabla 6

En la tabla 6 y figura 4, respecto al desarrollo de la dimensión social del juego, se obtiene que el 78% (14) de los estudiantes de 3 años, se encuentran en un nivel alto. Por lo tanto, se demuestra que la mayoría de los niños y niñas de 3 años, han logrado un apropiado desarrollo, en la dimensión social del juego, pudiéndose así implementar estrategias que logren la socialización y el compañerismo al momento de jugar y permitan mejorar los resultados.

5.2 Análisis de resultados

La discusión ha sido organizada en atención a los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento y los objetivos determinados en la investigación como se detalla:

Objetivo general: Determinar el valor del juego como una estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la institución educativa integrada N°15109, distrito Chulucanas, Piura – 2020.

En la tabla 3 y Figura 1, la investigación determina el valor del juego como una estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años obteniéndose como resultado que el 78% (14) de los estudiantes, demuestran un valor alto del juego. Se evidencia que la mayoría de los niños han logrado un adecuado desarrollo en la dimensión cognitiva, físico y social a través del juego, favoreciendo el desarrollo del pensamiento, así también realizan actividades motrices favoreciendo la correcta coordinación de las diferentes partes del cuerpo y por último logran integrarse a la sociedad conviviendo con los demás. El juego es una actividad natural y adaptativa propia del hombre y algunos animales desarrollados. ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él. Se trata de una actividad compleja porque engloba una variedad de conductas a distintos niveles.”

Estos resultados son corroborados por la investigación realizada por Prudencio (2018) quien obtuvo que el 70 % (14) de los estudiantes se ubicaron en un nivel alto en cuanto al juego y el 30% (6) de los estudiantes necesitan del juego para poder desarrollarse en su movimiento, compañerismo y razonamiento. Así mismo estos resultados son fundamentados por el Ministerio de Educación (2019) quien manifiesta que el juego debe ser promovido en la etapa infantil porque a través de ella se pueden obtener conocimientos, incrementar su coordinación motora y aprenden a relacionarse con sus pares. Así también Unicef (2018) manifestó que es muy importante el valor que tiene el juego y esta debe ser considerada en

ambientes escolares, en la comunidad y en la vivencia diaria porque a través del ella los estudiantes desarrollan al máximo su imaginación, psicomotricidad, razonamiento y la convivencia con los demás.

En tal sentido, frente a los resultados que se han presentado queda demostrado que el juego en los niños es de gran valor y puede ser utilizado como una estrategia de aprendizaje ayudando así a un notable desarrollo en sus diferentes dimensiones.

Primer Objetivo específico: Identificar la dimensión del desarrollo cognitivo del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito Chulucanas, Piura – 2020.

En la tabla 4 y figura 2 se encuentra como resultado que el 83% (15) de los estudiantes se ubican en un nivel alto, lo que indica que la mayoría ha logrado identificar características de los objetos, así también realizan clasificaciones libres, espontáneas y consiguen interpretar imágenes, como también resuelven problemas que se llegan a presentar en el momento del juego. La dimensión cognitiva favorece el desarrollo del pensamiento, permite que el niño pueda aumentar su aprendizaje y aprenda de los errores.

Los resultados presentados son corroborados por la investigación realizada por Tirado (2018) quien obtuvo que el 93% (14) de los estudiantes está en un nivel de logro desarrollando su dimensión cognitiva y el 6.6% (1) estudiante está en proceso, evidenciando que la mayoría de los estudiantes ha logrado el desarrollo de esta dimensiones, determinando así en su tesis que a través de los juegos los niños mejoran la consolidación de los aprendizajes. A estos resultados los certifica la teoría piagetiana que afirma que el juego tiene como función consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se va indagando se adquirieren conocimientos, el niño comienza a jugar como medio de desarrollarse psíquicamente, pasando su inteligencia por etapas (Piaget, 1946). Así también

estos resultados pueden explicarse en base a lo expuesto por Bergen (2018) desde el punto de vista intelectual, el juego es muy valioso porque ayuda a reforzar aprendizajes ya que se crean experiencias nuevas y además se pueden cometer errores y aprender de ellas solucionándolos en su momento, potenciando el desarrollo de la creatividad y el pensamiento.

Se puede decir, según los resultados presentados que se ha logrado un apropiado desarrollo con respecto a la dimensión cognitiva haciendo uso del juego, ya que se ha demostrado que el niño aprende cuando juega, además se pueden incrementar algunas estrategias de mejora para optimizar los resultados.

Segundo objetivo específico: Examinar la dimensión del desarrollo físico del juego como estrategia de aprendizajes en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito Chulucanas, Piura – 2020.

En la tabla 5 y figura 3 se detalla que el 100% (18) de los estudiantes han logrado el desarrollo de la dimensión físico del juego. De acuerdo a los resultados que se obtuvieron los niños y niñas llegan a esquivar obstáculos cuando corren y saltan, así también corren teniendo coordinación, se balancean y trepan cuando juegan. Esta dimensión tiene relación con la psicomotricidad del cuerpo. “El juego implica actividad motriz y sensorial, favorece la correcta coordinación de las distintas partes del cuerpo y el desarrollo del movimiento.

Los resultados obtenidos se contrastan con los hallazgos de Huamán (2020), quien presentó en su investigación que el 82% (14) de los estudiantes se encontró en un nivel alto, desarrollando su psicomotricidad gruesa cuando juega, logrando equilibrio, lateralidad, movimiento y coordinación general. los resultados pueden ser corroborados por la teoría de la práctica o del pre ejercicio quien denomina que el juego es una práctica para ejercitar el cuerpo y que este se desarrolle y es una pre practica que ayuda al completo desenvolvimiento corporal (Groos, 1901). Así también el Ministerio de Educación (2019) afirma el valor físico

que tiene el juego para favorecer a los niños, permitiendo el desarrollo corporal, el equilibrio y la coordinación para realizar diferentes actividades como correr, saltar, trepar, arrastrarse, etc.

De acuerdo a los resultados presentados, se afirma que los niños logran un apropiado desarrollo en la dimensión físico cuando juegan y alcanzan muy buenos resultados en su desenvolvimiento motor.

Tercer Objetivo específico: Describir la dimensión del desarrollo social del juego como estrategia de aprendizajes en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito Chulucanas, Piura – 2020.

En la tabla 6 y figura 4 se detalla que el 78% (14) de los estudiantes están en un nivel alto, lo que se evidencia que gran parte de los estudiantes de 3 años se integran a grupo para jugar, logran compartir sus juegos y brinda ayuda a sus compañeros cuando están jugando, por lo tanto se demuestra que la mayoría de niños y niñas han logrado un apropiado desarrollo. En la dimensión social se manifiesta que el niño desde que nace es un ser social, se integra a los demás para convivir y el juego es el puente para integrarse a la sociedad y compartir con sus pares.

De igual forma los resultados del estudio se pueden comparar con la investigación realizada por Flores (2020) quien manifiesta que el 50% (8) de los estudiantes se encontraron en un nivel alto, logrando el desarrollo de la dimensión social, llegando a escuchar a sus compañeros, practicar la empatía y ayudar a los demás, así también muestra que el 38% (6) está en un nivel de medio, aún le falta practicar la empatía y el 12% (2) en un nivel de bajo, no llegó al adecuado desarrollo de esta dimensión. A estos resultados los certifica la teoría sociocultural del juego, de Vygotsky (1966) quien indica que el niño juega para relacionarse con los demás y con su entorno, es capaz de adaptarse a cualquier ambiente,

cualquier situación y a las reglas desde el juego. Por otro lado la teoría del aprendizaje social esta de acuerdo con lo planteado y afirma que el aprendizaje forma parte de nuestra cultura, de los hábitos sociales, pero también de las representaciones culturalmente generadas y compartidas (Bandura, 1977), así mismo la interpretación también es corroborada el Ministerio de Educación (2019) quien desde el punto de vista de la sociabilidad manifiesta que cuando el niño juega va tomando conciencia de su entorno aprendiendo a convivir con los demás y adoptando normas de comportamiento.

Por consiguiente, asumiendo los resultados expuestos se demuestra que el ser humano es sociable por naturaleza, logrando a través del juego alcanzar un apropiado desarrollo en la dimensión social, pudiéndose implementar estrategias que faciliten mejorar los resultados.

VI. CONCLUSIONES

Se llegan a las siguientes conclusiones según los objetivos planteados:

- En este trabajo de investigación se determinó que el juego tiene valor de nivel alto como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la institución educativa integrada N°15109, distrito Chulucanas, Piura – 2020, se evidenció que el 78% (14) de los estudiantes lograron un apropiado desarrollo en sus tres dimensiones, tanto en la dimensión cognitiva, físico y social, involucrando el juego como estrategia de aprendizaje.
- En la investigación se identificó la dimensión del desarrollo cognitivo del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años, la mayoría el 83% (15) de los estudiantes se encuentran en un nivel alto, logrando un adecuado desarrollo en su creatividad y pensamiento, se puede decir que los niños aprenden cuando están jugando, incrementando su razonamiento.
- En la presente investigación se examinó la dimensión del desarrollo físico del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años, todos los estudiantes el 100% (18) se encuentran en un nivel alto, llegando a esquivar obstáculos cuando corren y saltan a la hora de jugar, alcanzando su desenvolvimiento motor. Se puede concluir que los niños desarrollan su movimiento cuando juegan.
- En la investigación se describió la dimensión del desarrollo social del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años, gran parte el 78% (14) de los niños, se encuentran en un nivel alto, logrando la socialización al momento de jugar, compartiendo sus juegos y brindando ayuda a sus compañeros, llegando a concluir que los niños desarrollan la dimensión social al momento de jugar.

VII RECOMENDACIONES

Se brindan algunas recomendaciones para ayudar con el fortalecimiento en los procesos educativos:

- En cuanto a la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito Chulucanas, debe proporcionar espacios adecuados en donde los estudiantes puedan jugar con autonomía y seguridad desarrollando sus destrezas y habilidades.
- las docentes deben hacer uso de estrategias enriquecedoras que sean favorables y motivadoras para los niños involucrando el juego en sus sesiones de aprendizaje.
- A los padres de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito Chulucanas, que brinden oportunidades de juego y dejen que sus niños se desenvuelvan y aprendan a través de el, que también ellos deben comprometerse en los juegos y sean partícipes del proceso de enseñanza y aprendizaje de sus hijos fortaleciendo los lazos familiares.

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, C., Gallego, D. y Honey, P. (2012). *Los Estilos de Aprendizaje. Procedimientos de diagnóstico y mejora*. (8ª ed.). Bilbao, España: Ediciones Mensajero.
- Arévalo, M., & Carreazo, Y. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín "A" del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos, Cartagena – Colombia*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de cartagena]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/5363>
- Federación de enseñanza CC.OO de Andalucía. (2009). Aprendizaje: definición, factores y clases. *Revista Digital Para Profesionales de La Enseñanza*. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4922.pdf>
- Blanch, S., Edo, M y Antón, M. (2017). *El juego en la priera infancia*. (1º ed) Editorial OCTAEDRO.
- Bergen, D. (2018). *Desarrollo cognitivo por el aprendizaje basado en el juego*. University Miami. <https://documentcloud.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:6048d477-f654-482c-a932-e0188c95a8bd>
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Narcea, S.A. Ediciones. <https://www.casadellibro.com/libro-creatividad-y-aprendizaje-el-juego-como-herramienta-pedagogica/9788427716285/1240547>
- Claparede, E. (1932). *La educación funcional*. In ESPASA. Espasa-Calpe,.
- Cuba, N., & Palpa, E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las IEP de la localidad de Santa Clara*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EI-Nt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Paraninfo España.

https://www.iberlibro.com/servlet/BookDetailsPL?bi=14982977224&searchurl=isbn%3D9788497328210%26sortby%3D20&cm_sp=snippet-_-srp1-_-title1

- Díaz, M. (2017) *Estilos de aprendizaje y métodos pedagógicos en educación superior*. [Tesis de doctorado, Escuela internacional de doctorado]
- Flores, P. (2020). *Los juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E. N°108 Padre “Telmo Vegas Julca” del distrito de Frias -Piura*. [Título de licenciada- universidad los Angeles de Chimboe]
- FONDEP (2017). *Proyecto "Jugando aprendo II"*. <https://www.fondep.gob.pe/proyecto-jugando-aprendo-ii-2014-2017/>
- Graham, G. (2015). Behaviorism. En E. Zalta et al. (Eds.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. California, CA: Stanford. <http://plato.stanford.edu/archives/spr2015/entries/behaviorism/>
- Groos, K. (1901). *The play of man*. D. Appleton. <http://books.google.com/books?id=-jiuufM9-p8C&oe=UTF-8>
- Hernández, R. y Mendoza, P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. (1era ed.) *Mcgraw-Hill Iinteramericana Editores*. <http://library.lol/main/32BA0B9AC94231E699A483E1247040A2>
- Huamán, J. (2020). *Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa” – Piura*. [Título de licenciada- universidad los Angeles de Chimboe] <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/16539>
- Medina, L. (2019) *Minedu busca rescatar el juego lúdico en la educación inicial*. Diario Extra. <https://www.extra.com.pe/actualidad/minedu-busca-rescatar-el-juego-ludico-en-la-educacion-inicial/>
- Megías, A., & Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología*. EDITEX.

- https://www.libreriaelpuerto.com/libro/el-juego-infantil-y-su-metodologia_551059
- Ministerio de Educación. (2010). *La Hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Navarrete. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4904>
- Ministerio de Educación. (2012). *Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre de los niños y niñas de 0 a 3 años: Guía de orientación*.
- Ministerio de educación. (2015). *Guía lúdica y de apertura a educación formal*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Ministerio de educación y deporte. (2017). *El juego en la Educación Inicial*.
- Diario el Peruano. (2020, Marzo 1). *Minedu pondrá énfasis en la calidad de educación inicial* Empresa Peruana de Servicios Editoriales S.A.. <https://elperuano.pe/noticia/90478-minedu-pondra-enfasis-en-la-calidad-de-educacion-inicial>
- Montessori, M., & Sarmiento, S. (1979). *La educación para el desarrollo humano: comprendiendo a Montessori*. Diana México DF.
- Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Piura] https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ospina, M. (2017). *El Juego Como Estrategia Para Fortalecer Los Procesos Básicos De Aprendizaje En El Nivel Preescolar*. [http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo de Grado - Maria Ospina version aprobada.pdf](http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf)
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica México DF. <https://s2p.studylib.es/store/data/000151706.pdf?k=EwAAAXIESyBgAAACWC>

ABE4gvCM1uCbOC9J6DgP9WdfXZ5kmj7Uhpvv_5DfMz

- Prudencio, L. (2018). *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018.* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].
- Pugmire, M. (1996). *El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación* (Vol. 33). Narcea Ediciones.
- Reyes, M. (2018). *Los juegos didácticos como estrategia para el aprendizaje de las nociones de los números en los niños de 5 años de la I.E "Kinder Creativos", Piura - Perú* [Tesis de Licenciamiento, Universidad Los Ángeles de Chimbote].
- Rasinger, S. (2000). *La investigación cuantitativa en lingüística - una introducción.* (2nd ed.). EDICIONES AKAL. <https://acortar.link/zYztD>
- Rupin, P. (2019). *Observatorio del juego* (N°1). Revista Editorial
- Sangucho, J. (2020). *Juego simbólico en el desarrollo Cognitivo en niños de 3 y 4 años en el centro infantil "Fuente de Vida" en la ciudad de Quito, periodo 2018–2019.* [Tesis de licenciamiento, Universidad Central del Ecuador].
- Thagard, P. (2014). Cognitive Science. En: E. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy.* Stanford, CA: University of Stanford. <http://plato.stanford.edu/archives/fall2014/entries/cognitive-science/>
- Tirado, J. (2018). *Los juegos infantiles mejoran el logro de los aprendizajes de los niños de 4 años de la institución educativa particular shadai –distrito de santa 2018.* [Tesis de Licenciamiento, Universidad Los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4424>
- Tene, T. (2020). *Juego simbólico como estrategia de enseñanza–aprendizaje para el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4 años de la Unidad Educativa "Daniel Enrique Proaño" en el periodo 2019-2020.* [Tesis para el grado de

magister, Universidad Central del Ecuador].

UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. *The Lego Foundation En Apoyo de UNICEF*, 6(7), 24.

UNESCO (s/f). *El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación No. 34.* <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

Venegas, F., Garcia, M. y Venegas, A. (2018). *El juego Infantil y su metodología.* (2° ed.) Editorial IC.

Vygotsky, L. (1966). *El papel del juego en el desarrollo del niño.* In Editorial Crítica Grijalbo.

Yorke, M. (2016). ‘Student experience’ surveys: political, theoretical and empirical dimensions. En J. Case & J. Huisman (Eds.) *Researching Higher Education. International perspectives on theory, policy and practice.* Oxon, UK: Routledge.

Zambrano, J. (2017). *Análisis del juego como estrategia pedagógica para desarrollar el lenguaje en niños y niñas de Educación Inicial 2 de la Parroquia “Vuelta Larga” de la ciudad de Esmeraldas.* [Tesis de maestría , Pontificia Universidad Católica del Ecuador].

ANEXOS.

ANEXO 1: Instrumento de recolección de datos



LISTA DE COTEJO PARA MEDIR EL JUEGO

Aula : _____

Docente : _____

Fecha : _____

Instrucciones: La lista de cotejo, elaborada para medir el juego como parte del proyecto de investigación “**EL VALOR DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA N°15109, DISTRITO DE CHULUCANAS, PIURA – 2020**”, será aplicada únicamente por la investigadora, en un solo momento.

Esta ficha consta de 10 ítems, correspondientes a 3 indicadores, que serán evaluados teniendo en cuenta la siguiente puntuación:

SI: 01 puntos

NO: 0 puntos

Así mismo para medir de manera general el juego, se tomará en cuenta la siguiente puntuación:

Rango	Nivel
De 7 – 10 puntos	Logro
De 3 – 6 puntos	Proceso
0 – 2 puntos	Inicio

ANEXO 3: Formato de Consentimiento informado

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

Título del estudio:

“El valor del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito de Chulucanas, Piura – 2020”

Investigador (a): Elisa Yen Valladolid Nuñez

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: “El valor del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito de Chulucanas, Piura – 2020”. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

La presente investigación es para poder determinar en que nivel se encuentran los niños en las dimensiones; cognitiva, física y social a través del juego

Procedimientos:

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

- Se le aplicará el instrumento de evaluación que será una lista de cotejo.
- Este instrumento será aplicado por la investigadora.
- los resultados obtenidos de la investigación serán de su conocimiento

Riesgos: No existen riesgos para este tipo de investigación ya que no se pone en peligro la integridad física, ni psicológica.

Beneficios:

Según los resultados obtenidos, se puede determinar en que nivel se encuentran los niños en las dimensiones; cognitiva, física y social , a partir de ello hacer propuestas de mejora y estrategias.

Confidencialidad:

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

hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 954543704

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

ANEXO 4: Informe de Cumplimiento de los principios éticos

INFORME DE CUMPLIMIENTO DE LOS PRINCIPIOS ÉTICOS

Título: “El valor del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito de Chulucanas, Piura – 2020”

Técnica de recojo de información: La observación

Instrumento: Lista de cotejo

Investigador: Elisa Yen Valladolid Nuñez

Principios éticos	DESCRIPCIÓN	MECANISMO DE APLICACION
Protección a las personas.	A través de este principio se procurará en todo momento respetar la identidad y la dignidad de los participantes, en este caso los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito de Chulucanas	Los resultados obtenidos será solo de conocimiento por la investigadora y los padres de familia, la identidad de los participantes no será revelada durante el proceso de la investigación ni después.
Libre participación y derecho a estar informado.	Para dar inicio a la investigación, se busca la aceptación del director, docente y padres de familia. Este proceso se realiza a través de un consentimiento informado el cual es firmado por el apoderado del niño o niña.	Primero se procedió a informar al director de la institución educativa el cual acepto mi solicitud para la recolección de datos, luego conversé con la profesora a cargo del aula de 3 años informándole sobre el procedimiento a seguir y tomamos algunos acuerdos, posteriormente se solicitó a los padres de familia la autorización para que sus niños puedan participar, se les hizo el envío del consentimiento informado a través del WhatsApp del grupo de 3 años y los padres devolvieron el consentimiento firmado mostrándose de acuerdo..

Beneficencia no Maleficencia	<p>La presente investigación es para poder identificar las falencias de los participantes en estudio el nivel de las dimensiones; cognitiva, física y social a través del juego; resultados que permitirán a los docentes actividades que contribuyan con su mejoría; lo cual repercutirá en su aprendizaje y desarrollo en general. Para el logro del objetivo se evitará realizar actividades que dañen la integridad de los niños.</p>	<p>En el consentimiento informado se explicó detalladamente los beneficios que ofrece la investigación, directamente a los niños participantes. Según los resultados obtenidos, se puede determinar en que nivel se encuentran los niños en las dimensiones; cognitiva, física y social , a partir de ello hacer propuestas de mejora y estrategias.</p>
Justicia	<p>Al momento de aplicar la lista de cotejo se pondrán en práctica actitudes de tolerancia, respeto y trato igualitario con todos los participantes.</p>	<p>A los niños se les dio un trato igualitario, en todo momento se les respetó, brindado así las mismas oportunidades a todos</p>
Integridad científica	<p>A través de la investigación se pondrán en práctica los principios deontológicos de la carrera al evaluar a los niños en estudio; así mismo se informará en de cualquier situación que surja durante la investigación y que pueda afectar a los participantes.</p>	<p>La aplicación del instrumento se realizó de forma asíncrona, se explicó a los padres de familia las actividades que los niños debían realizar; grabaron un video y lo enviaron; a partir de esa observación se completó la lista de cotejo.</p>

ANEXO 5: Permiso para recolección de información

SOLICITO: Permiso para recolectar información

SEÑOR: RANDOLL CALLE RAMIREZ

**DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA N°15109 –
SANCOR**

Yo, **ELISA YEN VALLADOLID NUÑEZ**, identificada con DNI N° 43995992, con domicilio en AAHH. Vate Manrique M-f. L-9, distrito de Chulucanas provincia de Morropón. Ante usted respetuosamente me presento y expongo:

Que, siendo estudiante de la facultad de educación y humanidades de la escuela de educación inicial, universidad "Los Ángeles de Chimbote" – ULADECH, filial – Piura, y siendo requisito indispensable realizar el proyecto de investigación para optar el grado de bachiller solicito a usted permiso para realizar el siguiente paso que es la recolección de información aplicando mi instrumento de evaluación, en su institución educativa, con el aula de 3 años a cargo de la docente Iris Prieto, dicho proyecto lleva el título de "El valor del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito de Chulucanas, Piura – 2020"

Por lo expuesto: ruego acceda a mi solicitud. expresándole mi sentimiento de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Chulucanas, 11 de septiembre del 2020.



GOBIERNO REGIONAL DE PIURA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS
DISTRITALES
[Firma]
Lc. Randall Calle Ramírez

[Firma manuscrita]

ELISA YEN VALLADOLID NUÑEZ

DNI N°: 43995992

ANEXO 6 Validación del instrumento



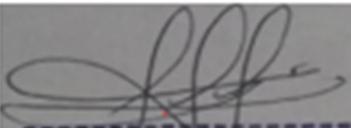
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
TÍTULO DEL PROYECTO: "El valor del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 15109, distrito de Chulucanas, Piura – 2020"									
NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo									
AUTOR: Elisa Yen Valladolid Nuñez									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso/agresivo?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
OE	DIMENSIÓN: Desarrollo Cognitivo INDICADOR: Razonamiento	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Identifica características de los objetos en la hora del juego	X			X	X			X
2	Jugando realiza clasificaciones libres y espontáneas	X			X	X			X
3	Interpreta imágenes, carteles, fotografías que emplea para jugar	X			X	X			X
4	Resuelve problemas que se le presentan en el momento del juego	X			X	X			X
OE	DIMENSIÓN: Desarrollo Físico INDICADOR: Movimiento	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
5	Esquiva obstáculos cuando corre y salta	X			X	X			X
6	Corre teniendo coordinación	X			X	X			X
7	Se balancea y trepa	X			X	X			X

OE	DIMENSIÓN: Desarrollo Social INDICADOR: Compañerismo	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
		9	Se integra en grupos para jugar	X			X	X	
10	Comparte sus juegos.	X			X	X			X
11	Brinda ayuda a sus compañeros cuando se realizan los juegos.	X			X	X			X

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	JULISSA MERCEDES MERCADO SANDOVAL		
DNIN°	02873208	Teléfono / Celular	983 433 264
Título profesional / Especialidad	MG Educación Inicial		
Grado Académico	Magister en educación		
Mención	Docencia Universitaria		

Firma:



Julissa M. Mercado Sandoval
 MAGISTER EN EDUCACION
 CPPD. N° 0134059

Lugar y fecha: Piura, 18 de septiembre del 2020



ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO: "El valor del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito de Chulucanas, Piura - 2020"

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo

AUTOR: Elisa Yen Valladolid Nuñez

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

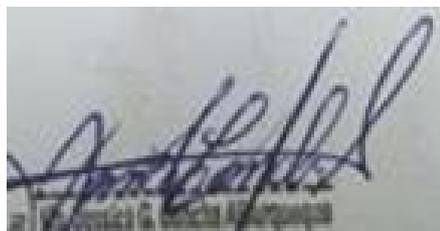
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso/agresivo?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
OE		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	DIMENSIÓN: Desarrollo Cognitivo								
	INDICADOR: Razonamiento								
1	Identifica características de los objetos en la hora del juego	X			X	X			X
2	Jugando realiza clasificaciones libres y espontaneas	X			X	X			X
3	Interpreta imágenes, carteles, fotografías que emplea para jugar	X			X	X			X
4	Resuelve problemas que se le presentan en el momento del juego	X			X	X			X
	DIMENSIÓN: Desarrollo Físico								
	INDICADOR: Movimiento								
5	Esquiva obstáculos cuando corre y salta	X			X	X			X
6	Corre teniendo coordinación	X			X	X			X
7	Se balancea y trepa	X			X	X			X

OE	DIMENSIÓN: Desarrollo Social	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	INDICADOR: Compañerismo								
9	Se integra en grupos para jugar	X			X	X			X
10	Comparte sus juegos.	X			X	X			X
11	Brinda ayuda a sus compañeros cuando se realizan los juegos.	X			X	X			X

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	JESSICA GABRIELA CONCHA ALBURQUEQUE		
DNI N°	02833468	Teléfono / Celular	952 273 321
Título profesional / Especialidad	Educación Inicial		
Grado Académico	Magister en educación		
Mención	Docencia Universitaria		

Firma:



Lugar y fecha: Piura, 15 de septiembre del 2020

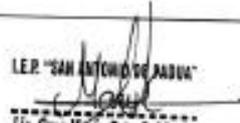


ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
TÍTULO DEL PROYECTO: "EL VALOR DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA N°15169, DISTRITO DE CHULUCANAS, PIURA - 2020"									
NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo									
AUTOR: Elisa Yes Valladolid Nufez									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso equívoco?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
OE	DIMENSIÓN: Desarrollo Cognitivo		NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	INDICADOR: Razonamiento								
1	Identifica características de los objetos en la hora del juego	✓			✓		✓		✓
2	Jugando clasifica objetos según su tamaño,	✓			✓		✓		✓
3	Interpreta imágenes, carteles, fotografías que emplea para jugar	✓			✓		✓		✓
4	Resuelve problemas que se le presentan en el momento del juego	✓			✓		✓		✓
OE	DIMENSIÓN: Desarrollo Físico	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	INDICADOR: Movimiento								
5	Esquiva obstáculos cuando corre y salta	✓			✓		✓		✓
6	Corre teniendo coordinación	✓			✓		✓		✓
7	Se balancea y trepa	✓			✓		✓		✓

OE	DIMENSIÓN: Desarrollo Social INDICADOR: Compañerismo	SI		NO		SI		NO	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
9	Se asocia en grupo para jugar	✓			✓		✓		✓
10	Comparte sus juegos.	✓			✓		✓		✓
11	Brinda ayuda a sus compañeros cuando se realizan los juegos.	✓			✓		✓		✓

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Cruz María Zeta Calderón		
DNI N°	45266417	Teléfono / Celular	951333625
Título profesional / Especialidad	Lic. Educación Primaria.		
Grado Académico	Maestría con estudios concluidos		
Mención	Docencia Universitaria.		

Firma: 

LER "SAN ANTONIO DE ABADIA"
Lic. Cruz María Zeta Calderón
DIRECTORA

Lugar y fecha: 18 - La Unión, 18 de septiembre del 2020.

ANEXO 7



