



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**EL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL TRIUNFO-
PROVINCIA TUMBES, REGIÓN TUMBES, 2019**

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

AUTORA

**JUMBO QUINTANILLA, MARIA GABRIELA
ORCID: 0000-0002-0664-5120**

ASESORA

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

CHIMBOTE – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Jumbo Quintanilla, María Gabriela

ORCID: 0000-0002-0664-5120

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

ASESORA

Pérez Moran, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dra. Lita Ysabel, Jiménez López

PRESIDENTE

Dra. Mónica Patricia, Arias Muñoz

MIEMBRO

Mgtr. Teresa del Carmen, Arellano Jara

MIEMBRO

Dra. Graciela, Pérez Moran

ASESORA

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote por las facilidades brindadas, por su desprendimiento y compromiso con la actividad investigativa. A mi asesora de tesis quien me oriento y guio para la conclusión del presente trabajo de investigación.

Agradezco también a la Institución Educativa El Triunfo- Tumbes 2019, por el apoyo que me brindaron para realizar esta investigación.

Asimismo, agradezco al director, docentes, estudiantes y padres de familia de la institución ya mencionada, por su disposición y apoyo para el desarrollo de la investigación en el campo de la educación.

DEDICATORIA

A Dios, por permitirme llegar a este gran momento y darme la fortaleza para salir adelante cada día, a pesar de las adversidades. A mis padres por mostrarme su apoyo y amor incondicional todo el tiempo.

A mis familiares.

A mis padres y hermanos por ser mi aliento, mi fortaleza, mi apoyo para poder continuar mi carrera universitaria, por su cariño y amor incondicional para realizarme profesionalmente.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se planteó en base de la observación de una deficiencia en el juego en los niños de nivel inicial, como objetivo general: determinar el juego en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019. Además de ello, emplea una metodología de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental, la población de estudio estuvo conformada por una muestra de 15 niños del nivel inicial, la técnica e instrumento utilizados para la recolección de datos fue la observación y la lista de cotejo. Los resultados obtenidos muestran que el 87% está en un nivel de proceso, sin embargo, el 13% están en nivel de inicio. Finalmente, se concluye que el juego es un espacio en donde los niños dan apertura a todas sus emociones y experiencias de vida, también se identificó que los estudios previos coinciden con esta investigación al momento de reconocer al juego como una estrategia que permite acceder a los niños.

Palabras clave: Cognitivo, emocional, juego, motor, social.

ABSTRAC

The present research work was proposed on the basis of the observation of a deficiency in the game in the children of initial level, as a general objective: to determine the game in boys and girls of 5 years of the Educational Institution El Triunfo- Tumbes Province, Region Tumbes, 2019. In addition, it uses a quantitative methodology, descriptive level, non-experimental design, the study population consisted of a sample of 15 children of the initial level, the technique and instrument used for data collection was the observation and checklist. The results obtained show that 87% are at a process level, however, 13% are at a starting level. Finally, it is concluded that play is a space where children open up all their emotions and life experiences, it was also identified that previous studies coincide with this research at the time of recognizing play as a strategy that allows access to kids.

Keywords: Cognitive, emotional, game, motor, social.

CONTENIDO

Título de la tesis.....	i
Equipo de Trabajo.....	ii
Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
Hoja de agradecimiento	iv
Hoja dedicatoria	v
Resumen	vi
Abstract.....	vii
Contenido.....	viii
Índice de figuras.....	x
Índice de tablas.....	xi
I. Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura.....	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	10
2.2.1 Definición de juego.....	10
2.2.2. Concepto de juego.....	11
2.2.3. Importancia de juego.....	11
2.2.4. El juego y su importancia en la educación.....	12
2.2.5. El juego como estrategia didáctica.....	13
2.2.6. Objetivo del juego	14
2.2.7. Teorías del juego.....	14
2.2.8. Clasificación del juego.....	15
2.2.9. Ventajas del juego.....	16

2.2.10. Dimensiones del juego.....	16
III. Hipótesis.....	20
3.1. Variables.....	20
IV. Metodología.....	21
4.1. El tipo de la investigación.....	21
4.2. Nivel de la investigación.....	21
4.3. Diseño de la investigación.....	21
4.4. Universo y muestra.....	22
4.5. Definición y operacionalización de las variables e indicadores.....	24
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	26
4.7. Plan de análisis.....	28
4.8. Matriz de consistencia.....	29
4.9. Principios éticos.....	30
V. Resultados.....	31
5.1. Resultados.....	31
5.2. Análisis de resultados.....	38
VI. Conclusiones.....	44
6.1. Conclusiones.....	44
6.2. Recomendaciones.....	45
Referencias bibliográficas.....	46
Anexos.....	50

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Juego en la dimensión emocional</i>	32
Figura 2. <i>Juego en la dimensión social</i>	33
Figura 3. <i>Juego en la dimensión cognitiva</i>	35
Figura 4. <i>Juego en la dimensión motora</i>	36
Figura 5. <i>Variable del juego</i>	38

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Universo institución educativa el Triunfo- Tumbes, 2019</i>	23
Tabla 2. <i>Muestra de niños y niñas</i>	24
Tabla 3. <i>Definición y operacionalización de las variables e indicadores</i>	25
Tabla 4. <i>Validez del instrumento por los jueces</i>	27
Tabla 5. <i>Resultados de Alfa de Cronbach</i>	28
Tabla 6. <i>Matriz de consistencia</i>	29
Tabla 7. <i>Juego en la dimensión emocional en niños y niñas de 5 años</i>	31
Tabla 8. <i>Juego en la dimensión social en niños y niñas de 5 años</i>	33
Tabla 9. <i>Juego en la dimensión cognitiva en niños y niñas de 5 años</i>	34
Tabla 10. <i>Juego en la dimensión motora en niños y niñas de 5 años</i>	36
Tabla 11. <i>Variable del juego en niños y niñas de 5 años</i>	37

I. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de investigación titulado: juego en niños y niñas de 5 años de la institución educativa el Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019. Por medio del juego se busca fortalecer sus habilidades, ya que integra al niño uno de los conocimientos más importantes en el desarrollo evolutivo el cual permite que se relacione, capte y estructure el ambiente en el que vive. En la institución educativa se pudo observar muy poca participación y socialización en los niños durante las actividades de aprendizaje, dando como resultado su bajo rendimiento escolar y emocional, en vista de que no tienen una adecuada motivación de parte de los docentes.

Hoy en día en la educación, el rol del docente consiste en lograr el desarrollo óptimo e integral del niño, implementando esta necesidad, se proyecta la idea de incluir el juego como una estrategia didáctica para que le ayude a si mismo de forma estimulante, debido a que es parte de ellos. Sin embargo, en la mayoría de casos las instituciones educativas no lo valoran en su real dimensión, en este caso es indispensable que los docentes consideren al juego el interés y seriedad que se merece, ya que, si lo sabemos aprovechar, ser convertiría en una excelente estrategia de trabajo para los docentes.

López y Delgado (2013) en su investigación el juego como generador de aprendizaje, plantea que el juego es importante para la enseñanza- aprendizaje, siendo de este modo una estrategia de educación significativa y fundamental, logrando el desarrollo y construcción de conocimientos de los estudiantes.

Viciana y Conde (2002) nos dicen que el juego es un componente esencial para el proceso de desarrollo de las capacidades sensorio motriz, relacionales, sociales y afectivas del

niño. Es un medio de comunicación y expresión de primera clase, de desarrollo afectivo, cognitivo, motor y social por excelencia. (pág. 83)

Venegas, García y Venegas (2010), afirman que;

El juego es el fundamento el cual indica que es un acto espontaneo, lúdico y de recreación, en que se considera que el niño libera energía y se adapta a sus necesidades, sino además requiere de habilidad mental y física, genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, es una razón importante para el desarrollo adecuado del niño. (p.16, 17)

Tomando como referencia de los autores mencionados, se puede determinar que el juego es una actividad placentera, de disfrute personal, en la que el educando busca relacionarse, divertirse, sentirse libre, seguro de sí mismo dentro de los límites del espacio, tiempo y el lugar donde se encuentra. Pues es una actividad de él.

A partir de la problemática se planteó la siguiente interrogante: ¿Cómo es el juego en niños y niñas de 5 años de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019?.

La presente investigación tiene como objetivo general: determinar el juego en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019.

Asimismo, se plantearon los siguientes objetivos específicos: analizar el juego en la dimensión emocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa, detallar el juego en la dimensión social en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa, describir el juego en la dimensión cognitiva en niños y niñas de 5 años de la Institución

Educativa, definir el juego en la dimensión motora en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa.

El estudio se justifica desde el punto de vista práctico, los resultados obtenidos en la reciente investigación pueden ser transferidos a diferentes instituciones educativas, por lo tanto, se puede proponer un lineamiento estratégico de administración institucional fundamentada en el aprendizaje que contribuya al desarrollo del aprovechamiento académico, también apoyar al docente en lo teórico en una apropiada práctica.

Desde el punto de vista metodológico, determinará el juego en nivel inicial, permitiendo el desarrollo de sus capacidades, en cuanto los niños mejoren sus habilidades a través del juego reflejará su aprendizaje en la educación, puesto que esta se fundamente en una secuencia de actividades estructuradas progresivamente con estrategia que beneficia su desarrollo.

Desde el punto de vista teórico, se investigó recopilando y sistematizando información con respecto al juego como estrategia didáctica para incluirlo en clases, indagando en sustentos teóricos que comprobaron la importancia de aplicarlos en los niños y niñas desde temprana edad para mejorar sus capacidades y habilidades. Por lo tanto, la investigación permitirá brindar una orientación en la práctica pedagógica del docente dentro del aula y en el desarrollo de su clase.

La metodología correspondió a un estudio de tipo cuantitativo, de nivel descriptivo, con diseño no experimental, con una población muestral de 15 niños y niñas; fue conformada por 9 niños y 6 niñas de 5 años de las Institución Educativa El Triunfo; se utilizó la técnica de observación, que alude a la recolección de datos, y como instrumento de recolección

de datos se utilizó la lista de cotejo, se consideró como principios éticos la protección de la persona, libre participación y derecho a estar informado, beneficencia no maleficencia.

En conclusión, lo más relevante fue que el 87% de los niños lograron una calificación (A) porque están desarrollando sus emociones de manera espontánea. Lo menos relevante fue que el 13% alcanzaron una calificación (B) porque no expresan sus emociones con facilidad. Se recomienda a la dirección de la institución educativa El Triunfo, que considere dentro de su proyecto curricular institucional, el juego como una innovación pedagógica para ser aplicados por las docentes a nivel institucional, por ser un espacio que posibilita un desarrollo emocional, social, cognitivo y motor.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacional

Chuiza (2019) en su investigación, titulada: el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial, presenta como objetivo general: determinar la influencia de los juegos simbólicos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi, provincia de Chimborazo, año lectivo 2018-2019. Además de ello, emplea una metodología, el diseño fue cuantitativo, nivel descriptivo, alcance cuasi- experimental, la muestra estuvo conformado por cuarenta y ocho niños, la técnica implementada fue la observación y como instrumento, prueba de valoración. Finalmente, se llegó a la conclusión que mediante la aplicación del estudio se conoció que la población contaba con un desarrollo de las habilidades sociales por debajo a lo esperado según su grupo etario manifestando dificultades para establecer relaciones con iguales, para reconocer las emociones de otros y para interactuar con adultos.

González (2017) en su investigación, titulada: influencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas del grado prejardín del Centro de Desarrollo Infantil Popular-Villavicencio, presenta como objetivo general: determinar la influencia del juego como eje central para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas del Grado Pre-Jardín del Centro Desarrollo Infantil Popular. Además de ello, emplea una

metodología, diseño fue cuantitativo, nivel descriptivo, alcance cuasi-experimental, la muestra estuvo conformado por 21 niños y niñas, la técnica implementada fue la observación y como instrumento la encuesta. Finalmente, se llegó a la conclusión que el juego si puede fortalecer las habilidades sociales en los niños y niñas es de vital importancia incentivar a los niños y niñas en sus primeros años de vida y que mejor manera que hacerlo de una manera agradable y placentera para ellos como lo es el juego.

2.1.2. Nacional

Berdiales (2019) en su investigación, titulada: los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de nivel inicial, presenta como objetivo general: determinar el nivel de relación del juego didáctico en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho. Además de ello, emplea una metodología, diseño fue pre experimental, tipo cuantitativo, nivel explicativo, la muestra estuvo conformado por 20 niños y niñas, la técnica implementada fue la observación y como instrumento encuesta. Finalmente, se llegó a la conclusión que existe relación entre los juegos Didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.889, representando una muy buena asociación.

Ortiz (2019) en su investigación, titulada: juegos motrices como estrategia didáctica para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y

niñas, presenta como objetivo general: determinar los juegos motrices como estrategia didáctica para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños y niñas de tres años de la institución educativa inicial N° 781 de la Florida, Huánuco 2018. Además de ello, emplea una metodología de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre evaluación y post evaluación con único grupo experimental, la muestra estuvo conformada por trece niños y niñas de tres años de edad del nivel inicial. Se utilizó las distribuciones de frecuencias y la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas para comprobar la hipótesis de la investigación. Finalmente, se llegó a la conclusión que la hipótesis de investigación que sustenta: Los juegos motrices como estrategia didáctica desarrollan significativamente las nociones espaciales.

Cotrina (2019) en su investigación, titulada: el juego didáctico en niños de 3 y 4 años de la I.E.P". Cuyo objetivo fue, describir como realizan el juego didáctico los niños de 3 y 4 años de la I. E. N°1381 del A. H. Néstor Martos Garrido. La investigación fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental, la muestra estuvo conformada por 19 niños y niñas, la técnica implementada fue la observación y como instrumento la lista de cotejo. Concluye que los estudiantes no realizan el juego didáctico adecuadamente o siguen las secuencias hacia el objetivo de enseñanza aprendizaje y esto se ve reflejado en los juegos de reglas y los juegos de construcción donde se aprecia que los estudiantes no se desenvuelvan de manera afectiva y efectiva, ya que presentan diferentes formas de comportamientos muchos de ellos que no

ayudan a lograr el desarrollo pertinente de los juegos, esto se puede evidenciar en los resultados.

Huaman (2020) en su investigación, titulada: juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial”. Cuyo objetivo fue, desarrollar juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial n° 1371 A.H. Túpac Amaru II Etapa Piura, 2018. El diseño fue pre experimental, tipo cuantitativo, nivel explicativo, la muestra estuvo conformado por 17 estudiantes, la técnica implementada fue la observación directa y como instrumento guía de observación. Concluye que los niños, obtuvieron resultados significativos de esta manera se puede evidenciar que a través del juego didáctico mejora la motricidad gruesa de los niños de 4 años de educación inicial.

Pérez (2019) en su investigación, titulada: juegos didácticos y el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial. Cuyo objetivo fue, determinar la relación de juegos didácticos con el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 425-1 de Esccana, distrito Chilcas, San Miguel 2018. El nivel fue cuantitativo, tipo no experimental, diseño descriptivo correlacional, la muestra estuvo conformado por 20 niños y niñas, la técnica implementada fue la ficha de observación y como instrumento la lista de cotejo. Concluye que los juegos didácticos se relacionan significativamente con el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas.

Su (2018) en su investigación, titulada: los juegos lúdicos cómo estrategia didáctica para mejorar la coordinación viso manual de los niños de 5 años de la institución educativa inicial, presenta como objetivo general: determinar si la aplicación de juegos lúdicos como estrategia didáctica mejora la coordinación viso manual de los niños y niñas de 5 años de la I.E. 1556

Casma - 2015. Además de ello, emplea una metodología de tipo explicativo, de nivel cuantitativo, con diseño pre experimental, con un pre test y post test aplicados a un solo grupo y una muestra de 30 estudiantes de cinco años de edad. Además, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Para la recolección de datos se utilizó la lista de cotejo que se aplicó al inicio de la investigación (pre test). Finalmente, se llegó a la conclusión aceptando la hipótesis de la investigación, el cual sustenta que la aplicación de juegos lúdicos como estrategia didáctica, mejoró significativamente la coordinación viso manual de los niños de la muestra.

2.1.3. Local

Céspedes (2019) en su investigación, titulada: el juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 075 “Carrusel de niños”–Tumbes, 2019, presenta como objetivo general: demostrar que el juego lúdico mejora la psicomotricidad fina. Además de ello, emplea una metodología cuantitativa, pre experimental con pre y post prueba, de nivel descriptivo transversal. La población estuvo integrada por estudiantes de educación inicial de la I.E. y la muestra fueron 21 niños del aula de 3 años, utilizando la técnica de observación

y la ficha de observación. Finalmente, se llegó a la conclusión, el juego lúdico, basado en la perspectiva socio cognitivo, mejora la psicomotricidad fina de los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa N° 075 “Carrusel de niños”–Tumbes, 2019, considerando las dimensiones viso manual, facial, gestual y fonética han tenido resultados muy significativos.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Definición de Juego

Garaigordobil (2005) define que el juego son actividades utilizadas por los seres humanos desde su nacimiento, ayudándolos a ver el mundo desde otra perspectiva, donde se divierten realizando lo que les agrada, jugando y disfrutando de distintas actividades, que el juego les facilita, conforme al sitio que se localice y se rige a ciertas reglas.

El juego es un comportamiento espontáneo que mueve a los pequeños a relacionarse con las personas y los objetos por interés innato y por el sencillo agrado de hacerlo. Es una habitual forma que tienen los niños y las niñas de educarse y descubrir. (Pérez, 2004)

Según Moreno (2002) afirma que:

El juego es un hecho antropológico, que se considera para el análisis del ser humano, es persistente en diversas civilizaciones. El juego ha funcionado como unión entre los pueblos facilitando su comunicación y constantemente ha sido anexado a su historia, a la cultura de los pueblos, a las costumbres, al arte, a la guerra, a lo mágico, a la literatura, al amor. (p. 11)

El autor nos manifiesta que el juego es fundamental para los seres humanos, ya que a través de ellos comienza la socialización e integración con los demás, desarrollando así la habilidad de comunicación y se adapta a su vida cotidiana.

2.2.2. Concepto de juego

Venegas, García y Venegas (2010) nos dice que el juego es lúdico y voluntario de diversión, que libera y demanda energía en los seres humanos ya que requiere de dificultad física y mental para poder realizarla libremente, se lo realiza en un espacio, así adaptándose a las necesidades de este, el cual es fundamental para su proceso de desarrollo. (p.16, 17)

Según Carmona y Villanueva (2006) definen al juego como proceso educativo, el cual indica que el juego es un acto espontáneo, en que considera que el individuo no solo tiene la posibilidad de asumir, sino además lo realiza por su habilidad para el juego siendo una importante decisión en la existencia del ser humano.

2.2.3. Importancia del juego

Hernández y López (2011 citado por Montero, 2017) consideran que el juego didáctico es fundamental porque ayuda al aprendizaje dentro del aula de clase, esta metodología aprueba el desarrollo en distintas áreas emocional, social, cognitiva y física abarcando actitud social que contiene respeto, responsabilidad, creatividad y comunicación.

El juego es importan en la vida de los seres humanos en especial en la de los niños porque es una herramienta para conocerse a sí mismo y aprender, ayuda a reflejar y a la satisfacción que se manifiesta al instante que se realiza el juego; ya que mediante el juego el niño construye su imaginación y creatividad; sin él no podrá explorar o experimentar nuevos caminos tomando en cuenta que el juego es fundamental en la vida del niño. (Mondeja, 2009)

Según Gonzales (2009) indica que:

El juego es importante en el arte de la enseñanza, ya que el niño puede crear por medio de la imaginación, ayudando a que sus emociones se trasladen al desarrollo integral, estableciendo contacto con su entorno y los objetos que son tocados, vistos y oídos pasando a su conocimiento como experiencia que mejora su vida, aprendiendo y adaptándose con facilidad a la realidad (p. 6- 10)

El juego es una actividad de representación de nivel cognitivo que ayuda a desarrollar la habilidad para conservar las representaciones del entorno aun cuando el individuo se enfrente a estímulos que no ha reconocido. (Melo y Hernández, 2014)

2.2.4. El juego y su importancia en la educación

El juego en la educación es significativo, ya que el niño aprende y explora su creatividad experimentando distintas situaciones de su alrededor, recreando momentos que le sirven para desarrollar habilidades a través de una aportación afectiva y activa del niño, ya que el aprendizaje se convierte en una experiencia emocionante. (Barros, Rodríguez y Barros, 2015)

El juego didáctico asegura que los niños toman hábitos para tomar una decisión, aumenta intereses del niño por las actividades, comprobando niveles de conocimiento alcanzando logros por el estudiante, desarrollan capacidades en lo práctico permitiendo intercambiar conocimiento para que el niño lo experimente de manera espontánea. (García, 2013)

2.2.5. El juego como estrategia didáctica

Sarle (2011) define al juego como una estrategia didáctica para el aprendizaje de los niños, permitiendo que construyan su propio conocimiento mediante la exploración, investigación y experimentación, para que logren una enseñanza significativa. De tal manera, abriendo un sin número de posibilidades para el desarrollo y creación de los juegos didácticos, el cual se debe considerar puntos clave, como capacidades, conocimiento y habilidades que se desea lograr. (p. 15)

Según Solís (2015) el juego en la educación, es planteado como estrategia didáctica, ya que se puede emplear en diferentes actividades motivacionales anticipadas para el desarrollo de la clase, ayudando al desarrollo de las habilidades cognitivas del niño. Convirtiéndose en un elemento favorecedor del aprendizaje significativo, mezclando la enseñanza con la alegría que promueve el juego, convirtiendo el aprendizaje interesante, divertido y motivador. (pág. 8)

2.2.6. Objetivo del juego

Chacón (2008) nos dice que el juego tendría que permitir al docente disponer de metas que desean obtener los alumnos con los objetivos que han logrado, un problema debería ser resuelto en un nivel de entendimiento que tenga poco grado de dificultad. Brindar un método de trabajar en equipo de forma satisfactoria y agradable, reforzar el desarrollo del niño que le será necesario más adelante. Familiarizar a los jugadores porque constituye con datos e ideas de varias asignaturas. Garantizar de forma minuciosa procesos, actitudes y conceptos apreciados en el proyecto. Brindarle un ambiente creativo y emocional cómodo para estimular sus habilidades. Desarrollar capacidades en la cual el niño presente dificultad.

2.2.7. Teorías del juego

Leyva (2011) afirma que el juego es importante en la inteligencia del niño, simboliza la síntesis reproductiva o funcional de la existencia de acuerdo a las etapas evolutivas; aspecto del desarrollo que influye a la evolución y origen del juego, la capacidad sensorio motriz, simbólica o intelectual. (págs. 102-107)

Vygotsky (1924 citado por Binmore, 2010) el juego se manifiesta como un fenómeno de tipo social que necesita reproducir la relación con la sociedad, y mediante el juego se muestra una escena que va por encima de las pulsaciones e instintos internos individuales. El juego es significativo, ya que el niño aprende

y explora su creatividad experimentando distintas situaciones de su alrededor, recreando. (pág.34)

2.2.8. Clasificación del juego

Existe distintas clases de juegos, en este aspecto nos enfocaremos en juegos conforme a la edad determinada del niño considerando proporcionar una estructura eficaz la sustentación en el campo educativo, según Delgado (2011) nos dice que el juego se clasifica de acorde al desarrollo evolutivo del infante, entre los cuales tenemos:

a) Juegos simbólicos

Ruiz y Abad (2011) define que el niño obtiene la habilidad para recopilar sus experiencias en símbolos, comienza a partir de 2 a 6 años, logran recordar imágenes que acontecen, el juego simbólico comprende el ciclo pre-operacional, esta fase es la que el niño imita personajes, objetos y situaciones, que no está presente a la hora o momento del juego puede ser imaginarios o reales. (págs. 29-34).

b) Juego de reglas

Comienza a partir de la etapa escolar entre los 4 y 5 años donde comienza a aparecer los primeros juegos de reglas, empieza a entender lo que es la disciplina social, la cooperación y competencia. Pero recién a los 6 años el intelecto del niño evoluciona y con él la regla del juego, gracias al incremento social que presentan los niños a lo largo del juego simbólico, se va adaptando

poco a poco en los juegos de reglas aprobando las distintas normas conforme con otras personas. (Navarro, 2002)

c) Juegos de construcción

Romero y Gómez (2008) nos dicen que el juego de construcción se manifiesta en los primeros años de vida, ubicándose en el periodo sensorio-motor teniendo en cuenta su concentración de forma sencilla. Este juego va desarrollándose durante vaya pasando los años, cerca de los 3 años comienzan ubicando objetos uno encima de otro, construyen de forma simbólica como castillos, puentes, etc., realizado con material que los niños puedan manejar y que son de apoyo para el descubrimiento y construcción desencadenando la imaginación y creatividad.

2.2.9. Ventajas del juego

Según Salas (2014) la ventaja del juego didáctico son muchas por que engloban todas las dimensiones del niño, cuando el empieza a jugar desarrolla gran habilidad, estimulan los procesos fisiológico y psicológico que favorece a su cuerpo que produce, diversión y comodidad ayudando al sistema inmunológico.

El juego es para motivar al niño desarrollando en clase mejor aprendizaje, los docentes aprovechan esta actividad didáctica para aplicarla en clase y poder trabajar con los niños de manera eficiente. Se considera que el juego es el espacio natural en el que el niño se desenvuelve de manera espontánea. (Aizencang, 2010)

2.2.10. Dimensiones del juego

Según Bañares (2008) el juego está vinculado con las cuatro dimensiones básicas, han sido comprobadas en el desarrollo infantil: motora, cognitiva, social, emocional.

a) Emocional

Según Bañares (2008) nos dice que el juego en efecto es una actividad que provoca, motivación, placer y satisfacción. Permite que los niños aprendan a calmar su ansia que le genera ciertas situaciones de la vida cotidiana, a continuación, unos ejemplos el enojo de profesores o padres, no poder salir a jugar, la pérdida de un juguete. Mediante el juego se manifiesta los sentimientos y motiva la confianza y autoestima de los niños.

El juego ayuda en la auto- confianza y en el progreso de autoestima gracias a secuencias repetidas de superación y de autoridad del medio en función del juego hemos de obtener las primeras etapas, el juego es agradable en efecto entre otras cosas porque se realiza de una manera voluntaria, puede iniciar y finalizar cuando el niño lo desee.

b) Social

Como dice Bañares (2008) el juego es un importante recurso que tienen los niños para iniciar sus primeras relaciones con sus iguales. Acorde el niño se va relacionando con otros aprende a comprender conductas deseables como respetar, compartir, saludar y aprende del mismo modo a no presentar conductas no deseadas como agredir a los demás o hacer su

voluntad. El juego permite la auto- inteligencia y la inteligencia del medio y de las personas que lo comparten con nosotros. el juego es común a nivel social ya que es un mecanismo socializador que apoya a que relacionarse con los demás. Busca respetar y conocer las normas, estimula la comunicación, fomenta colaboración y facilita los procesos de integración social.

c) Cognitiva

Según Bañares (2008) considera que los juegos manipulables mejoran el pensamiento cognitivo de los niños y el juego simbólico beneficia la simpatía, se refiere a la posibilidad del niño a tomar el sitio del otro. Así mismo, el juego facilita la evolución del pensamiento, la elaboración de representaciones mentales. El juego permite la indagación de las propias posibilidades motoras y su proceso a través de la práctica repetida.

El juego cognitivo pone en funcionamiento el interés mental del niño, se inicia cuando entra en acercamiento con objetos de su entorno que investigan y manipulan, el rendimiento del niño se torna en un esfuerzo por solucionar un desafío que exige la colaboración de su conocimiento y no únicamente el manejo de objetos.

d) Motora

El juego permite el interés motor del niño, así mismo de habilitar la educación de las relaciones causa-efecto. Se cuenta que

lo que hace modifica su medio, produciendo unas reacciones en los demás y además se reconoce a sí mismo como agente eficiente de cambios.

El juego se incorpora a la experiencia y desplazamiento del niño creando sensaciones con su propio cuerpo. Algunos juegos motores son jalar la soga, lanzar una pelota, correr, columpiarse, saltar en un pie, etc. Con el juego tipo motor el niño se divierte, el cual se halla en una etapa en la que busca ganar autoridad en su cuerpo. Así mismo, cuenta con mucho carácter que necesita usarlo haciendo variados y diversos movimientos, los juegos de tipo motor son aconsejables para el niño, en el cual encuentre un lugar apto para realizar todos los movimientos que requiera. (Bañares, 2008)

III. HIPÓTESIS.

Por ser investigación descriptiva no requiere hipótesis.

Según Fernández (2010) manifiesta que los estudios de tipo descriptivas enumeran las propiedades de los fenómenos investigados, por lo que, no es necesario establecer hipótesis, se trata de mencionar las características de la situación problemática, como se observa en el lugar de investigación.

3.1. Variable

En el presente trabajo de investigación se tuvo como variable el juego, con las dimensiones: emocional, social, cognitiva, motora.

IV. METODOLOGÍA

4.1. El tipo de investigación

El trabajo de investigación fue de tipo cuantitativa, porque es explicativa y más objetiva, por la información que se obtuvo, responde a hechos causales explicativos no descriptivos y que esta investigación utilizará datos cuantitativos que fácilmente se pueden analizar, representar e interpretar usando la estadística como prueba. (Sanca, 2011).

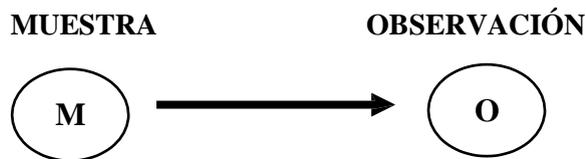
4.2. Nivel de la investigación de las tesis

La investigación fue de nivel descriptiva, se efectúa cuando se espera describir, en todos sus componentes principales, una realidad, de conocimiento que se desea alcanzar. Busca especificar características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas. (Hernández, 2012).

4.3. Diseño de la investigación.

El diseño de la investigación para el presente trabajo fue de tipo no experimental, el autor nos dice al respecto, que para este tipo de investigación solo se limita a contemplar los fenómenos en su estado natural para luego

analizarlos, sin la necesidad de manipular las variables, en tal sentido no es posible manipular la realidad encontrada. (Pino, 2013).



DONDE:

M: niños y niñas de 05 años de edad, de la Institución Educativa El Triunfo, Tumbes, 2019.

O: Observación de la variable el juego

4.4. Universo y muestra.

4.4.1. Universo

Baptista, Fernández y Hernández (2014) consideran que; población o universo es el conjunto de todas las observaciones posibles que caracterizan al objeto que se quiere medir. (pág. 218).

En este caso la población, estuvo conformada por 68 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2019.

Tabla 1

Universo institución educativa el Triunfo- Tumbes, 2019.

Institución educativa	Grado	Número de estudiantes	
		Hombres	Mujeres
El Triunfo	3Años	15	9
	4Años	11	12
	5Años	13	8

Fuente. Nómina de matrícula de la I.E. Triunfo, 2019.

4.4.2. Muestra

La muestra fue determinada por el tipo no probabilística, método intencional. “Es aquella que el investigador selecciona según su propio criterio, sin ninguna regla matemática o estadística” (Carrasco, 2009, pág.243)

En este caso como grupo de estudio fue conformado por 15 niños y niñas de 05 años de edad, de la Institución Educativa El Triunfo, Tumbes, 2019.

Tabla 2

<i>Muestra de niños y niñas</i>				
Distrito	I.E	Edad	sexo	
			niños	niñas
Tumbes	El Triunfo	5 años	9	6
Total 15				

Fuente: Nomina de matrícula, 2019.

4.4.3. Técnica de muestreo

En el trabajo de investigación fue utilizado el muestreo no probabilístico por conveniencia, porque solicite al director de la I.E “El Triunfo”, el aula de 5 años para realizar mi investigación.

Según Cuesta (2009) el muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados.

4.4.4. Los criterios de inclusión y exclusión

1) Criterio de inclusión

Fue integrado por 15 niños y niñas de la institución educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

Según Bernal (2006) el criterio de inclusión define que son todas las características de los integrantes de la población de referencia que permitan su ingreso, y formen parte de la población de estudio.

2) Criterio de exclusión

No fueron parte de la población los estudiantes de 3 y 4 años de las instituciones educativa El Triunfo, Tumbes, 2021.

Bernal (2006) los criterios de exclusión son las características que no debe poseer la población de estudio para participar en el ensayo.

4.5. Definición y operacionalización del problema

4.5.1. Definición

a) Variable independiente: El juego

Los juegos son complejos desde el enfoque social, se analizará la disminución, la manifestación de agresividad en el juego, impulsando actitudes de comunicación, sensibilización, solidaridad y cooperación. (Moreno, 2002)

Tabla 3. Operacionalización de las variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	MEDICIÓN DE LA VARIABLE
El juego	Define que es una conducta espontánea que mueve a los pequeños a interactuar con las personas y los objetos por curiosidad innata y por el simple placer de hacerlo. Pérez (2004).	El juego está involucrado desde las perspectivas del niño, profesora y padres de familia	EMOCIONAL	Motivación Sentimientos	Se motiva Expresa sus emociones Demuestra creatividad Disfruta del juego Tiene dificultad para expresarse Requiere atención de los adultos	Escala de medición ordinal
			SOCIAL	Convivencia Interactuar	Interactúa con otros niños Se integra Participa en el juego Juega libremente Demuestra empatía Tiene buena relación con sus compañeros	
			COGNITIVA	Pensamiento Imaginación	Desarrolla su imaginación Expresa lo que piensa Ejercita su memoria Desarrolla el pensamiento Expresa sus ideas Actúa de manera espontánea	
			MOTORA	Equilibrio Movimiento	Demuestra equilibrio Desarrolla habilidades motoras Muestra coordinación en sus movimientos Tiene destreza Controla sus movimientos Tiene movimientos espontáneos	

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.6.1. Técnica de recolección de datos

Las técnicas e instrumentos que fueron utilizados para la recolección de la información, se desarrollaron de acuerdo con las características y necesidades de cada variable. Así tenemos:

- a) **Observación:** Fue utilizada esta técnica, durante la recolección de datos, para obtener información sobre el juego a través de una lista de cotejo, porque la técnica de observación es una técnica de investigación que consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc., con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación. (Fabbri, 2017).

4.6.2. Instrumento

Lista de cotejo: Es un instrumento de evaluación de competencias, versátil, tiene como característica ser dicotómica con solo dos posibilidades de evaluación. (Tobón, 2015)

Describir la lista de cotejo como instrumento de observación mediante el uso de un objeto de aprendizaje para obtener información sobre conocimientos, habilidades, conductas o desempeños como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Guerrero, 2017)

Estructura:

Las dimensiones que evalúa el juego son las siguientes:

- a) Cognitiva
- b) Emocional
- c) Motora
- d) Social

Validez de instrumento

En el estudio para obtener la validez de la lista de cotejo que mide el juego en los estudiantes de 5 años, se solicitó a 3 docentes licenciadas en Educación Inicial para que participen como expertos, se les entregó las preguntas de la lista de cotejo para que la analicen, marcaron las respuestas dándole un valor que equivale lo siguiente: Esencial, útil pero no esencial, no necesaria, luego de la revisión exhaustiva se pudo corroborar si el instrumento era aplicable, una vez realizada la recolección de datos se muestra la tabla de validez de los expertos.

Tabla 4

Validez del instrumento por los jueces

Concordancia de expertos	fi	%
SI	3	100%
NO	0	0,00%
TOTAL	3	100%

Confiabilidad

Según Baptista, Fernández y Hernández (2014) consideran que, el instrumento consiste al grado en que la aplicación recurrente al mismo individuo genera resultados idénticos. Para determinar la confiabilidad del instrumento fue aplicada la prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach y la prueba piloto, aun conjunto de niños con similar característica a la muestra de investigación.

Tabla 5

Resultados de Alfa de Cronbach

Estadística de confiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elemento
0.945	15

Fuente: Recuperado del programa de Excel

4.7. Plan de análisis

Para el análisis e interpretación de los resultados fue empleada:

- ❖ Validez y confiabilidad del instrumento
- ❖ Determinación de la selección de la muestra
- ❖ Recopilación de los datos
- ❖ Tabulación de los datos
- ❖ Limpieza de los datos
- ❖ Análisis de los datos usando paquete informático Excel 2019.
- ❖ Interpretación de los datos a través de distribución de frecuencias y porcentajes.

4.8. Matriz de consistencia

Tabla 6

Matriz de consistencia

Título	Enunciado del problema	Objetivos	Metodología
<p>EL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL TRIUNFO-PROVINCIA TUMBES, REGIÓN TUMBES, 2019.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo es el juego en niños y niñas de 5 años de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019? • ¿Cómo analizar el juego en la dimensión emocional en niños y niñas de 5 años de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019? • ¿Cómo detallar el juego en la dimensión social en niños y niñas de 5 años de la institución educativa el Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019? • ¿Cómo describir el juego en la dimensión cognitiva en niños y niñas de 5 años de institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019? • ¿Cómo definir el juego en la dimensión motora en niños y niñas de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes 2019? 	<p>Objetivo general</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar el juego en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019. <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizar el juego en la dimensión emocional en niños y niñas de 5 años de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019. • Detallar el juego en la dimensión social en niños y niñas de 5 años de la institución educativa 2019. • Describir el juego en la dimensión cognitiva en niños y niñas de 5 años de institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019. • Definir el juego en la dimensión motora en niños y niñas de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes 2019 	<p>Tipo Investigación cuantitativa. Nivel Descriptivo</p> <p>Diseño no experimental.</p> <p>Población 68 niños de cinco años de la Institución Educativa Triunfo</p> <p>Muestra:</p> <p>Técnica: La Observación.</p> <p>Instrumentos Lista de cotejo.</p> <p>Análisis de datos Programa informático Excel</p>

4.9. Principios éticos

La investigación se desarrolló, teniendo en cuenta el respeto y acatamiento por los principios éticos establecidos por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote en instructivo titulado Código de Ética para la Investigación (2019):

Protección a las personas. - Todos los niños y personas que intervinieron en el trabajo de investigación, fueron tratados con respeto teniendo en cuenta sus derechos fundamentales, la dignidad humana, la diversidad, su identidad, la privacidad y confidencialidad.

Libre participación y derecho a estar informado. – Las personas que participaron en la investigación accedieron al derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la misma, que desarrollaron o participaron, y tuvieron la libertad de elegir si participaban en ella por voluntad propia.

Beneficencia no maleficencia. – Fue aplicado en el sentido de evitar los daños psicológicos a los niños y niñas. Obligando al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

La presente investigación se presenta de manera precisa para dar respuesta al objetivo general que busca determinar el juego en niños y niñas de 5 años de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019. Los resultados se organizan conforme a lo planificado en los siguientes objetivos específicos.

5.1.1. Analizar el juego en la dimensión emocional en niños y niñas de 5 años de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019.

Tabla 7

Juego en la dimensión emocional en niños y niñas de 5 años.

Nivel de logro	f	%
AD	0	0%
A	13	87%
B	2	13%
C	0	0%
Total	15	100%

Fuente. Lista de cotejo elaborada por la autora.

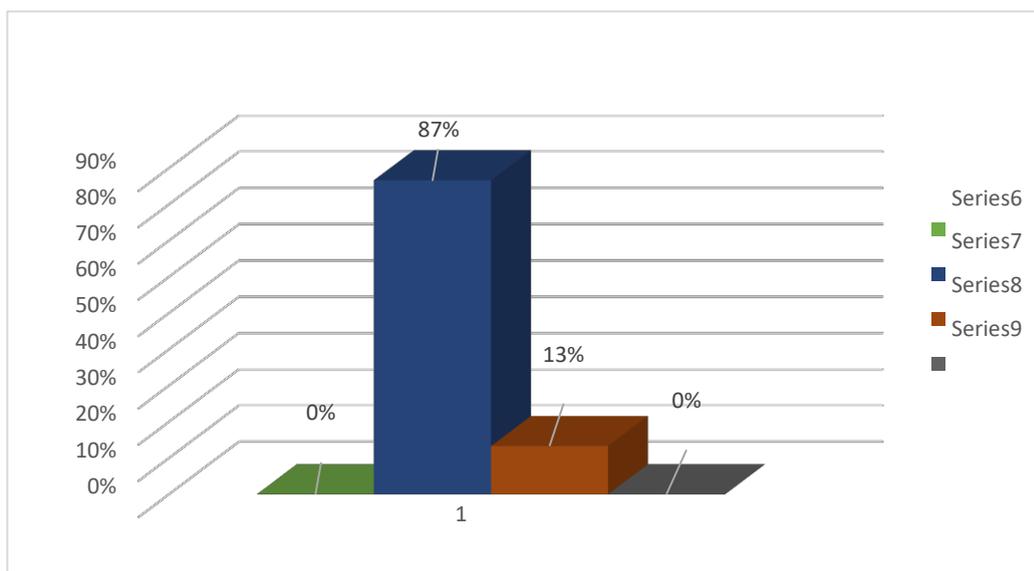


Figura 1. Gráfico de barra del juego en la dimensión emocional en niños y niñas de 5 años.

Fuente. Tabla 7.

En la tabla 12 y figura 1, con respecto al juego en la dimensión emocional en niños y niñas de 5 años de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019, los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que el 87% ha obtenido calificación A, es decir nivel de logro esperado y el 13% alcanzo calificación B, es decir en proceso. Por lo que concluye, que el nivel de la dimensión emocional en los niños de 5 años en su mayor proporción es bueno.

5.1.2. Detallar el juego en la dimensión social en niños y niñas de 5 años de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019.

Tabla 8

Juego en la dimensión social en niños y niñas de 5 años.

Nivel de logro	f	%
AD	0	0%
A	13	87%
B	2	13%
C	0	0%
Total	15	100%

Fuente. Lista de cotejo elaborada por la autora.

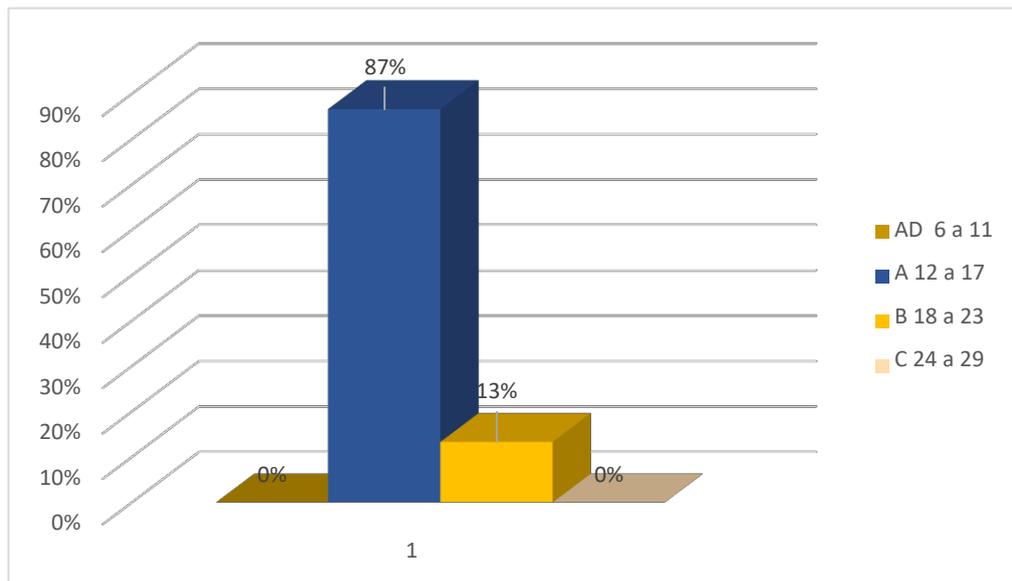


Figura 2. Gráfico de barra del juego en la dimensión social en niños y niñas de 5 años.

Fuente. Tabla 8.

En la tabla 13 y figura 2, con respecto al juego en la dimensión social en niños y niñas de 5 años de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019, los resultados obtenidos en la muestra investigada detallan que el 87% ha obtenido una calificación A, es decir nivel de logro esperado y el 13% alcanzo calificación B, es decir en proceso. Por lo que concluye, que el nivel en la dimensión social en los niños de 5 años en su menor proporción está en proceso, no alcanzaron los resultados esperados.

5.1.3. Describir el juego en la dimensión cognitiva en niños y niñas de 5 años de institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019.

Tabla 9

Juego en la dimensión cognitiva en niños y niñas de 5 años.

Nivel de logro	f	%
AD	0	0%
A	14	93%
B	1	7%
C	0	0%
Total	15	100%

Fuente. Lista de cotejo elaborada por la autora.

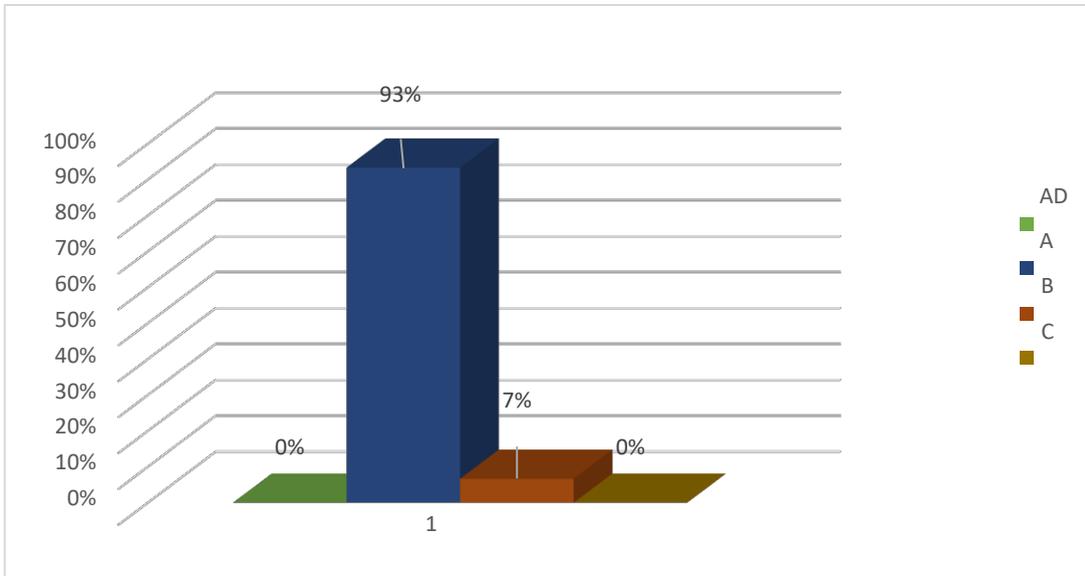


Figura 3. Gráfico de barra del juego en la dimensión cognitiva en niños y niñas de 5 años.

Fuente. Tabla 9.

En la tabla 14 y figura 3, con respecto al juego en la dimensión cognitiva en niños y niñas de 5 años de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019, los resultados obtenidos en la muestra investigada detallan que el 93% ha obtenido una calificación A, es decir nivel de logro esperado y el 7% alcanzo calificación B, es decir en proceso. Por lo que concluye, que el nivel en la dimensión cognitiva en los niños de 5 años en su mayor proporción es bueno, están en proceso de lograr los resultados esperados.

5.1.4. Definir el juego en la dimensión motora en niños y niñas de la institución educativa

El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019.

Tabla 10

Juego en la dimensión motora en niños y niñas de 5 años.

Nivel de logro	f	%
AD	2	13%
A	13	87%
B	0	0%
C	0	0%
Total	15	100%

Fuente. Lista de cotejo elaborada por la autora.

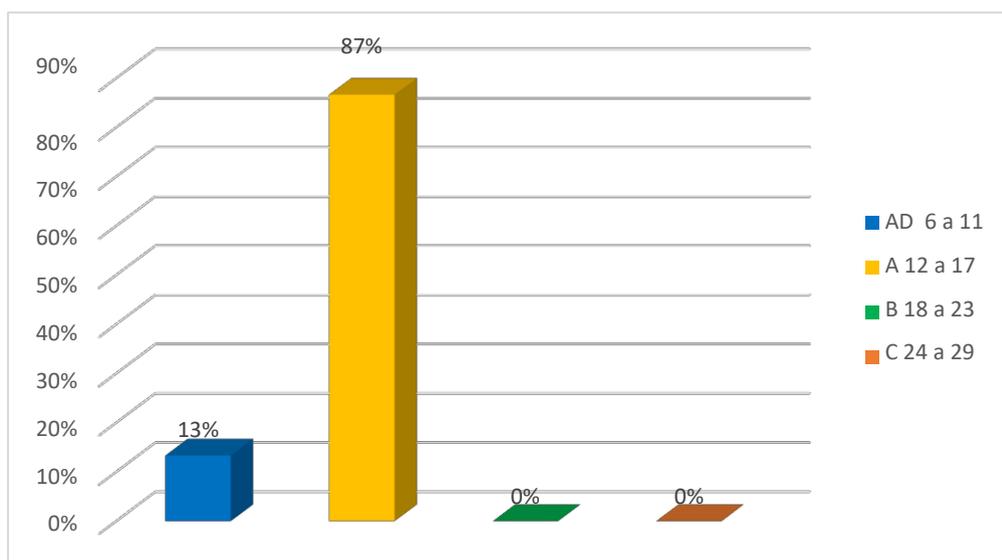


Figura 4. Gráfico de barra del juego en la dimensión motora en niños y niñas de 5 años.

Fuente. Tabla 10.

En la tabla 15 y figura 4, con respecto al juego en la dimensión motora en niños y niñas de 5 años de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019, los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que el 13% ha obtenido una calificación AD, es decir nivel de logro destacado y el 87% alcanzo calificación A, es decir nivel de logro esperado. Por lo que concluye, que el nivel en la dimensión motora en los niños de 5 años en su mayor proporción es bueno, se encuentran en un nivel de logro esperado.

5.1.5. Determinar el juego en niños y niñas de 5 años de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019.

Tabla 11

El juego en niños y niñas de 5 años.

Nivel de logro	f	%
AD	0	0%
A	15	100%
B	0	0%
C	0	0%
Total	15	100%

Fuente. Lista de cotejo elaborada por la autora.

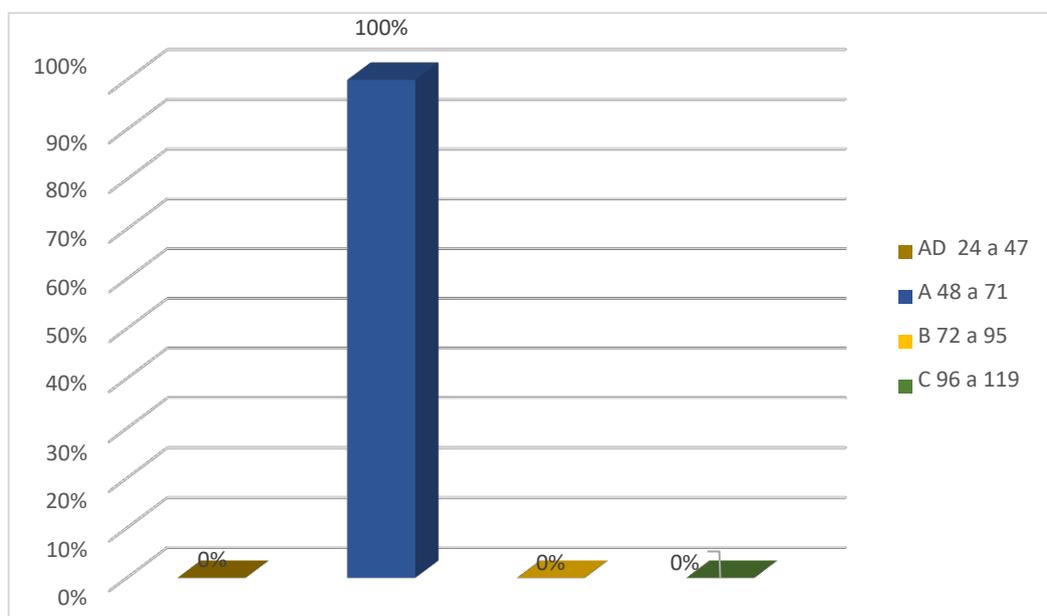


Figura 5. Gráfico de barra del juego en niños y niñas de 5 años.

Fuente. Tabla 16.

En la tabla 16 y figura 5, con respecto al juego en niños y niñas de 5 años de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019, los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que el 100% ha obtenido una calificación A, es decir está en un nivel de logro esperado. Por lo que concluye, que el juego en los niños de 5 años en su mayor proporción es bueno, se encuentra en un nivel de logro muy bueno.

5.2 Análisis de resultados

5.2.1. Determinar el juego en niños y niñas de 5 años de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019, de los resultados adquiridos a lo largo la aplicación del juego, con respecto al comienzo de las primeras actividades se logra

reflejar que los niños y niñas tuvieron calificación A, en tanto que después de la aplicación de las actividades del juego, el 100% consiguieron una calificación AD.

De acuerdo a estos datos que al ser comparados por Apaza (2020) en su tesis titulada "Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, ya que dentro de los resultados logrados muestran que dentro de la variable dependiente se obtuvo resultados significativos estadísticamente, con correlaciones positivas en todas las dimensiones del desarrollo motriz grueso. Se dice que a través del juego el niño aprende a interactuar, expresa sus emociones, habilidades y comprende muchas situaciones a través de su participación grupal. (Rivera y Sarria, p. 5,2014)

Teóricamente, Ríos (1999) hace referencia que el juego no solamente promueve el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, es también una práctica que introduce al niño en el mundo de los valores y actitudes: el respeto a las diferencias, a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación y a la superación Ospina (2015). Por lo que, dicho teórico enfatiza que a través del juego se desarrollan capacidades motrices y se aumentan los valores.

Además, el juego como motor de aprendizaje, estimula la acción, la reflexión, el lenguaje y la interacción del niño con el mundo que lo rodea.

5.2.2. Analizar el juego en la dimensión emocional en niños y niñas de 5 años de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019, de los resultados adquiridos a lo largo de la aplicación del nivel emocional, con respecto al inicio de las primeras actividades se logra reflejar que los niños y niñas se ubicaron más en una

calificación A, en tanto que después de su aplicación de las actividades obtenidas en la tabla 1 y figura 1 evidencian que el 87% obtuvo calificación A y el 13% calificación B y ningún niño en calificación C. Por lo que se puede decir, que el mayor número de niños se encuentra en un nivel de logro respecto a su nivel emocional.

De acuerdo a los datos corroborados por Hinostroza (2018) en su tesis titulada: el juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa n° 332 del distrito de Santa Elena Región Ayacucho 2018, llega a los siguientes resultados, los docentes tuvieron una respuesta de 66.6% siempre están de acuerdo en utilizar el juego como estrategia lo que indica que reconocen la importancia de ellos los padres de familia el mayor porcentaje 63% (20) siempre apoya, esto indica que la familia se involucra bastante bien. Esto nos indica que los resultados no son iguales, pero tienen semejanza al mejorar la dimensión emocional de los niños.

Teóricamente, Salovey y Mayer (1990) hace referencia que el nivel emocional es la capacidad de percibir y expresar emociones de manera precisa y adaptativa.

Además, el nivel emocional utilizar sentimientos para facilitar el pensamiento y desarrollo de las habilidades cognitivas.

5.2.3. Detallar el juego en la dimensión social en niños y niñas de 5 años de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019, de los resultados adquiridos a lo largo de la aplicación del nivel social, con respecto al inicio de las primeras actividades se logra reflejar que los niños y niñas se ubicaron más en el nivel bueno, en tanto que después de su aplicación de las actividades obtenidas en la tabla 2 y figura 2

evidencian que el 87% estuvieron en calificación A y el 13% obtuvo calificación B y ningún niño en calificación C. Por lo que se puede decir, que el mayor número de niños se encuentra en un nivel de logro respecto a su nivel social.

De acuerdo a estos datos que al ser comparados por Arias y Sosa (2017) en su tesis titulada: “El juego de roles en el desarrollo del liderazgo en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N.º 255 Urbanización Chanu Chanu de la ciudad de Puno-2016”, ya que dentro de los resultados logrados muestran que dentro de la variable dependiente se adquirieron resultados en el nivel de logro se obtuvo el 48% en la pre prueba, es decir que la aplicación de talleres de juegos de roles logro un resultado positivo en los niños y niñas, en el que se evidencio expresándose sin timidez, en tanto que en el grupo de control en la post prueba el 10% esto nos dice que los niños no lograron un avance significativo.

Teóricamente, Arias y Sosa (2017) mediante el juego simbólico, los niños se pueden relacionar, el cual consiste en simbolizar personas, acontecimientos, objetos de su entorno para una buena socialización con los demás.

Además, el nivel social el niño desarrolla de modo significativo, con relación al medio que se desenvuelve, es un aprendizaje enriquecedor que fomenta sus habilidades.

5.2.4. Describir el juego en la dimensión cognitiva en niños y niñas de 5 años de institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019, de los resultados adquiridos a lo largo de la aplicación del nivel cognitivo, con respecto al inicio de las primeras actividades se logra reflejar que los niños y niñas se ubicaron más en un nivel bueno , en tanto que después de su aplicación de las actividades obtenidos en la tabla 3 y figura 3 evidencian que el 93% obtuvieron una calificación A y el 7% obtuvo

calificación B y ningún niño estuvo en calificación C. Por lo que se puede decir, que el mayor número de niños se encuentra en un nivel de logro respecto a su nivel cognitivo.

Además, corroborado con los estudios realizados por Robles (2017) En su trabajo titulado: juegos verbales como estrategia con enfoque socio cognitivo para el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de educación inicial, en el cuadro N° 08 y el grafico N° 03 en los datos adquiridos se puede observar los siguientes resultados de la prueba de entrada el 43.75% de 7 estudiantes se encuentran en el nivel de Inicio y el 56.25% de 9 estudiantes se encuentran en el nivel de Proceso. Estos resultados pueden afirmar que quizás no son iguales, pero sí guardan una similitud y semejanza ya que en el resultado de los dos antecedentes muestran una mejoría gracias a la aplicación de sesiones planificados en relación al tema de investigación.

Teóricamente, Arias y Sosa (2017) hace referencia que el juego aprueba que el niño aprenda a coincidir su coordinación viso- motora y movimientos desarrollando la motricidad gruesa y fina, mediante la cual se obtendrá experiencias nuevas que ayuden obtener mayor control y dominio de sí mismo, de este modo orientarse en espacio y tiempo, un ejemplo es jugar gallinita ciega o la pata coja.

Además, a través del nivel cognitivo el niño desarrollará nuevas experiencias, tales como; orientarse en el tiempo y en el espacio.

5.2.5. Definir el juego en la dimensión motora en niños y niñas de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019, de los resultados adquiridos a lo largo de la aplicación del nivel motora, con respecto al comienzo de la primera actividad se logra reflejar que los niños y niñas se ubicaron más en un nivel bueno, en tanto después

de su aplicación de actividades obtenidas en la tabla 3 y figura 3 evidencian que el 87% estuvo en calificación A y el 13% obtuvo una calificación AD y ningún niño en calificación C. Por lo que se puede decir, que el mayor número de niños se encuentra en un nivel de logro respecto a su nivel motora.

De acuerdo a estos datos que al ser comparados por MINEDU (2014), en la propuesta que se realizó, se manifestó que el juego son técnicas importantes para el proceso de la actividad didáctica en el desarrollo del aprendizaje de los niños de nivel inicial, ya que mediante el juego mantienen equilibrio corporal, desarrollan psicomotricidad y creatividad, socializan y fortalecen sus músculos, la adaptación de juegos evalúa el desarrollo psicomotriz del niño, a través de los resultados que se obtuvieron después de la aplicación del pre y post test, observo una diferencia, el 100% de los estudiantes logro un nivel alto sin dificultad, llegando a la conclusión que la mayoría de los niños están desarrollando adecuadamente su motricidad.

Teóricamente, Llorca y Sánchez (2003), refieren que se va a entender por psicomotricidad “como una manera de concebir a la persona, de entender la expresividad infantil como una globalidad en la que confluyen aspectos motrices, cognitivos y socioafectivos como elementos que configuran la personalidad y que nos permiten su comprensión. (Aguinaga, 2012)

Además, el desarrollo motor es la capacidad de movimiento depende de la maduración del sistema nervioso.

VI. CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones

De acuerdo a la investigación el juego en niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa El Triunfo- Provincia Tumbes, Región Tumbes, 2019, se pudo observar en los resultados obtenidos que la mayoría de los niños lograron desarrollar el juego en sus dimensiones, emocional, cognitiva, social y motora.

Lo más importante fue que los niños estuvieron en un nivel de logro esperado, porque están desarrollando sus emociones de manera espontánea, en lo que respecta su dimensión emocional.

Lo más importante fue que los niños estuvieron en un nivel de logro esperado, ya que mejoro su nivel de socialización con los demás, en lo que respecta a su dimensión social.

Lo más relevante fue que los niños se ubicaron en un nivel de logro esperado, porque desarrollan sus ideas y pensamientos mejorando su dimensión cognitiva.

Lo más relevante fue que los niños se ubicaron en un nivel de logro destacado, porque desarrollan adecuadamente sus habilidades motrices, en lo que respecta a su dimensión motora.

6.2. Recomendaciones

Se recomienda aplicar el diseño experimental en investigaciones futuras, para que de esa forma se puedan comparar distintos estudios de los niveles de desarrollo del juego en distintas edades e instituciones educativas.

Se recomienda a la dirección de la institución educativa El Triunfo, que considere dentro de su proyecto curricular institucional, el juego en sectores como una innovación pedagógica para ser aplicados por las docentes a nivel institucional, por ser un espacio que posibilita un desarrollo emocional, social, cognitivo y motor.

Se recomienda que los padres participen en el desarrollo de los aprendizajes de los niños y niñas y enseñen las actividades en casa a través del juego para mejorar sus habilidades.

Se recomienda también a la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote difundir los resultados del estudio para que puedan informarse la comunidad estudiantil y utilizar como fuente para los futuros estudios.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aizencang, N. (2010). *Jugar, aprender, enseñar*. Buenos Aires: Manantial. Recuperado de: https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf
- Bañares, A. (2008). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona. España: Editorial Gedisa.
- Baptista, P, Fernández, C y Hernández, S. (2014). *Metodología de la investigación*. Cuarta Edición. Mc Graw Hill: México. (p. 200)
- Barros R., Rodríguez L., y Barros C. (2015). *El juego del cuarenta, una opción para la enseñanza de las matemáticas y las ciencias sociales en Ecuador*. Revista Universidad y Sociedad [seriada en línea], 7 (3). pp. 137-144. Recuperado de <http://rus.ucf.edu.ec/>
- Bernal, C. (2006). *Metodología de la investigación*. Para administración, economía, humanidades y ciencias sociales. México: Pearson Educación, segunda edición, p. 164.
- Binmore, K. (2010). *Teoría de juegos*. España: Mc Graw-Hill.
- Carmona, M. y Villanueva, C. (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego)*. Granada: Universidad de Granada.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de investigación científica*. Lima: San Marcos.

Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*.

Recuperado de: <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%Blanza%20y%20Aprendizaje.pdf>

Cuesta, M. (2009). *Introducción al muestreo*. Universidad de Oviedo. Recuperado de:

<http://metodologia02.blogspot.mx/p/tipos-de-muestreo.html>

Delgado, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Bogotá: Editorial Paraninfo.

Fabbri, M. (2017). *Las técnicas de investigación: la observación*. Universidad de Alicante. Recuperado de:

<https://lcmetodologiainvestigacion.wordpress.com/2017/03/02/tecnica-de-observacion/>

Fernández, C. (2010). *Metodología de la investigación*. 5ta Edición:

<https://psicologiaexperimental.files.wordpress.com/2010/03/metodologia-delainvestigacion.pdf>

Garaigordobil, M. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*.

Madrid: MEC. CIDE.

García, P (2013). *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*. Universidad

Rafael Landívar. (p.9)

Gonzales, W. (2009). *El juego como técnica de aprendizaje*. 2° edición. Editorial. Lima.

Pág. 6 – 10.

Guerrero, V. (2017). *Guía de evaluación formativa para el aprendizaje para el nivel de educación inicial*. Lima, Perú: Ministerio de Educación.

Hernández, M. (2012). *Tipos y niveles de investigación*. Publicado: 12th, December.

(p.122).

Recuperado

de:

<https://metodologiadeinvestigacionmarisol.blogspot.com/2012/12/tipos-y-nivelesde-investigacion.html>

Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 2000. Recuperado de:

<http://zeitgenoessischeaesthetik.de/wp-content/uploads/2013/07/johan-huizingahomo-ludens-espan%CC%83ol.pdf>

Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Tesis de pregrado. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia.

Melo, M. y Hernández, R. (2014). *El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales* *Innovación Educativa*. Revista Innovación Educativa, 14(66), 41-63.

Mondeja, D. (2009). *Juegos didácticos: ¿útiles en la Educación Superior?* *Pedagogía Universitaria*. Vol. 6, No. 3, 2001, Editorial Universitaria.

- Montero, B. (2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. Pensamiento Matemático. 7(1), 75–92.*
Recuperado de: <https://bit.ly/2LYP8DR>
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego.* Madrid: Ediciones Aljibe.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores.* Barcelona: Inde.
- Pérez, R. (2004). *Psicomotricidad. Desarrollo psicomotor. Ideas propias.* España: Vigo.
- Pino, R. (2013). *Metodología de la investigación.* Editorial San Marcos Lima Perú.
(p.352).
- Romero, V. y Gómez, M. (2008). *El juego infantil y su metodología.* Editorial altamar.
Recuperado de:
<https://www.altamar.es/recursos/anexo/62000224/9575/b69236169f8add6648cea6912c0b2b47>
- Ruiz, Á. y Abad, J. (2011). *El Juego Simbólico.* Barcelona: GRAÓ
- Salas, F. (2014). *Evolución del juego en los primeros de vida.* Recuperado en:
<https://tsalasc.blogspot.com/>
- Sanca, M. (2011). *Tipos de investigación científica.* Obtenido de Revista de Actualización Clínica Investiga v.12.

- Sarle, P. (2011). *Juego y Educación Inicial*. Argentina: Ministerio de Educación de la Nación.
- Solis, A. (2015). *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*. Quetzaltenango: Universidad Rafael Landívar Facultad de Humanidades.
- Tobón S. (2015). *Listas de Cotejo y Escalas de Estimación*. México: CIFE. Recuperado de: <https://www.monografias.com/trabajos106/instrumentos-evaluacion-competencias-listas-cotejo/instrumentos-evaluacion-competencias-listas-cotejo.shtml>
- Venegas, F., García, M. y Venegas, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Editorial, IC Editorial, España. (p.16, 17).
- Viciana, V. y Conde, J. L. (2002). *El juego en el currículo de Educación Infantil*. Aprendizaje a través del juego (pp. 67-97). Málaga: Aljibe.

Anexo

Anexo 1. Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

LISTA DE COTEJO DEL JUEGO

EDAD: 5 años

SEXO: (F) (M)

	Ítems	Destacado	Esperado	Nivel Proceso	Nivel Inicio
	Dimensión: Cognitiva				
1	Desarrolla su imaginación				
2	Expresa sus ideas				
3	Desarrolla el pensamiento cognitivo				
4	Expresa lo que piensa				
5	Ejercita su memoria				
6	Actúa de manera espontánea				
	Dimensión: Emocional				
7	Se motiva				
8	Expresa sus emociones				
9	Demuestra creatividad				
10	Disfruta del juego				
11	Tiene dificultad para expresarse				
12	Requiere atención de los adultos				

	Dimensión: Motora				
13	Demuestra equilibrio				
14	Desarrolla habilidades motoras				
15	Muestra coordinación en sus movimientos				
16	Tiene destreza				
17	Controla sus movimientos				
18	Tiene movimientos espontáneos				
	Dimensión: Social				
19	Interactúa con otros niños				
20	Se integra				
21	Demuestra empatía				
22	Juega libremente				
23	Participa en el juego				
24	Tiene buena relación con sus compañeros				

Anexo 2. Evidencias de validación de Instrumento

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL JUEGO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL TRIUNFO, PROVINCIA TUMBES, REGIÓN TUMBES, 2019

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: EL JUEGO	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	Marcar con un aspa el criterio literal con su respectiva valoración			¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
I. DIMENSION 1: Cognitiva								
Desarrolla su imaginación	X							X
Comentario:								
Expresa sus ideas	X							X
Comentario:								
Desarrolla el pensamiento cognitivo	X							X
Comentario:								
Expresa lo que piensa	X							X
Comentario:								
Ejercita su memoria	X							X
Comentario:								
Actúa de manera espontanea	X							X
DIMENSIÓN 2: Emocional								
Se motiva	X							X
Comentario:								
Expresa sus emociones	X							X
Comentario:								
Demuestra creatividad	X							X
Comentario:								
Disfruta del juego	X							X
Comentario:								
Tiene dificultad para expresar	X							X
Comentario:								
Requiere atención de los adultos	X							X
DIMENSIÓN 3: Motora								

Demuestra equilibrio	X								X
Comentario:									
Desarrolla habilidades motoras									
Comentario:									
Muestra coordinación en sus movimientos	X								X
Comentario:									
Tiene destreza	X								X
Comentario:									
Controla sus movimientos	X								X
Comentario:									
Tiene movimientos espontáneos	X								X
DIMENSIÓN 4: Social									
Interactúa con otros niños	X								X
Comentario:									
Se integra	X								X
Comentario:									
Demuestra empatía	X								X
Comentario:									
Juega libremente	X								X
Comentario:									
Participa en el juego	X								X
Comentario:									
Tiene buena relación con sus compañeros									
Comentario:									

VALORACIÓN GLOBAL: ¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?	1	2	3	4	5
					X
Comentario:					


 ERIKA LEONOR ALAMA ZARATE
 DNI N° 45031834
 Dra: Erika Leonor Alama Zarate
Experto 01

**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL JUEGO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL TRIUNFO,
PROVINCIA TUMBES, REGIÓN TUMBES, 2019**

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: EL JUEGO	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	Marcar con un aspa el criterio literal con su respectiva valoración			¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
I. DIMENSION 1: Cognitiva								
Desarrolla su imaginación	X							X
Comentario:								
Expresa sus ideas	X							X
Comentario:								
Desarrolla el pensamiento cognitivo	X							X
Comentario:								
Expresa lo que piensa	X							X
Comentario:								
Ejercita su memoria	X							X
Comentario:								
Actúa de manera espontanea	X							X
DIMENSIÓN 2: Emocional								
Se motiva	X							X
Comentario:								
Expresa sus emociones	X							X
Comentario:								
Demuestra creatividad	X							X
Comentario:								
Disfruta del juego	X							X
Comentario:								
Tiene dificultad para expresar	X							X
Comentario:								
Requiere atención de los adultos	X							X
DIMENSIÓN 3: Motora								
Demuestra equilibrio	X							X
Comentario:								
Desarrolla habilidades motoras								

Comentario:									
Muestra coordinación en sus movimientos	X								X
Comentario:									
Tiene destreza	X								X
Comentario:									
Controla sus movimientos	X								X
Comentario:									
Tiene movimientos espontáneos	X								X
DIMENSIÓN 4: Social									
Interactúa con otros niños	X								X
Comentario:									
Se integra	X								X
Comentario:									
Demuestra empatía	X								X
Comentario:									
Juega libremente	X								X
Comentario:									
Participa en el juego	X								X
Comentario:									
Tiene buena relación con sus compañeros									
Comentario:									

VALORACIÓN GLOBAL: ¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?	1	2	3	4	5
					X
Comentario:					


 MIRYAN MIREYA ARRUNATEGUI SALAZAR
 DNI N° 45515566

Dra: Miryan Arrunategui Salazar

Experto 02

**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL JUEGO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL TRIUNFO,
PROVINCIA TUMBES, REGIÓN TUMBES, 2019**

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: EL JUEGO	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	Marcar con un aspa el criterio literal con su respectiva valoración			¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
I. DIMENSION 1: Cognitiva								
Desarrolla su imaginación	X							X
Comentario:								
Expresa sus ideas	X							X
Comentario:								
Desarrolla el pensamiento cognitivo	X							X
Comentario:								
Expresa lo que piensa	X							X
Comentario:								
Ejercita su memoria	X							X
Comentario:								
Actúa de manera espontanea	X							X
DIMENSIÓN 2: Emocional								
Se motiva	X							X
Comentario:								
Expresa sus emociones	X							X
Comentario:								
Demuestra creatividad	X							X
Comentario:								
Disfruta del juego	X							X
Comentario:								
Tiene dificultad para expresar	X							X
Comentario:								
Requiere atención de los adultos	X							X
DIMENSIÓN 3: Motora								
Demuestra equilibrio	X							X
Comentario:								
Desarrolla habilidades motoras								

Comentario:									
Muestra coordinación en sus movimientos	X								X
Comentario:									
Tiene destreza	X								X
Comentario:									
Controla sus movimientos	X								X
Comentario:									
Tiene movimientos espontáneos	X								X
DIMENSIÓN 4: Social									
Interactúa con otros niños	X								X
Comentario:									
Se integra	X								X
Comentario:									
Demuestra empatía	X								X
Comentario:									
Juega libremente	X								X
Comentario:									
Participa en el juego	X								X
Comentario:									
Tiene buena relación con sus compañeros									
Comentario:									

VALORACIÓN GLOBAL: ¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?	1	2	3	4	5
					X
Comentario:					



Mgtr. Lucia Espinoza Cedillo
00235690

Mgtr: Lucia Espinoza Cedillo

Experto 03

Anexo 3. Evidencias de trámite de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

“Año de la Universalización de la
Salud”

Chimbote, 13 de octubre 2020

OFICIO N° 252-2020-EPE-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).
YUILMER ROQUE GUERRERO

Director de la I.E. “EL TRIUNFO” Tumbes

Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad regularizar la presentación a la estudiante **Jumbo Quintanilla, María Gabriela** con código de matrícula N°2107172020, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado “**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “EL TRIUNFO” PROVINCIA DE TUMBES, REGIÓN TUMBES 2019**”, durante los meses de setiembre, octubre y noviembre del presente año.

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

Es espera de su amable atención, quedo de usted.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
DIRECCIÓN DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Pbro. Dr. Segundo Artidoro Díaz Flores
Director

Urb. Buenos Aires As Zona Semiurbana Mz
F Lt 2a-2b – Nuevo Chimbote, Perú
Cel: 950084289
www.uladech.edu.pe

Anexo 4. Formatos de consentimiento informado



Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado, "EL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EL TRIUNFO- PROVINCIA TUMBES, REGIÓN TUMBES, 2019", el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 5 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado. Toda la información que proporcione en el cuestionario será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, padre de familia de la Institución Educativa "El Triunfo" con DNI.....acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "El juego en niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa "El Triunfo", realizado por la estudiante Jumbo Quintanilla María, estudiante del VI ciclo de la Escuela Profesional de Educación Inicial y Humanidades.

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

Nombre del investigador

Firma del Investigador

Nombre del padre de familia

Firma del padre de familia

Fecha:.....

Hora:.....

Anexo 5. Formato de la tabulación

DIMENSIÓN EMOCIONAL						TOTAL	DIMENSIÓN SOCIAL						TOTAL	DIMENSIÓN COGNITIVA						TOTAL	DIMENSIÓN MOTORA						TOTAL	TOTAL /VARIABLE
P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6		P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12		P 13	P 14	P 15	P 16	P 17	P 18		P 19	P 20	P 21	P 22	P 23	P 24		
2	3	1	2	3	2	13	3	2	3	1	2	3	14	3	1	3	3	2	3	15	3	3	2	2	3	2	15	57
3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	2	17	2	2	1	3	3	3	14	2	3	3	3	3	3	17	66
3	3	3	2	3	1	15	3	3	3	2	2	3	16	3	3	3	1	2	1	13	2	3	3	3	1	3	15	59
2	2	1	3	3	1	12	2	3	1	3	3	2	14	3	3	3	3	3	3	18	1	1	2	1	1	1	7	51
3	3	3	2	1	2	14	3	1	3	3	3	2	15	2	2	2	3	2	2	13	1	2	3	2	3	3	14	56
2	3	3	3	3	1	15	3	3	3	1	3	2	15	3	2	3	2	3	3	16	3	3	1	1	2	2	12	58
3	3	3	3	3	3	18	1	3	2	3	1	2	12	3	3	3	3	3	1	16	2	2	3	3	3	3	16	62
2	1	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	3	18	3	2	1	3	2	3	14	3	3	3	3	3	2	17	64
3	3	3	2	2	1	14	3	2	1	2	3	2	13	3	2	3	2	2	2	14	3	3	3	1	3	3	16	57
3	2	1	3	3	1	13	2	3	3	2	3	2	15	1	2	3	3	3	3	15	2	2	2	2	2	1	11	54
3	3	3	1	1	3	14	3	3	3	3	3	3	18	3	2	2	1	2	2	12	3	3	3	1	3	3	16	60
2	3	2	3	3	1	14	3	3	1	3	3	2	15	1	3	3	3	3	3	16	3	3	2	3	3	1	15	60
2	2	3	3	3	2	15	1	3	3	3	3	1	14	3	2	3	3	2	3	16	3	3	3	3	2	3	17	62
2	3	2	3	3	2	15	3	3	2	1	2	2	13	2	3	2	2	2	3	14	1	2	2	3	3	2	13	55
3	3	3	2	3	1	15	3	1	3	3	2	3	15	3	2	3	2	3	1	14	3	3	2	2	1	3	14	58

Especificaciones para la prueba del juego

Dimensiones	Estructura del cuestionario Ítems	Total
Cognitiva	1,2,3,4,5,6	6
Emocional	7,8,9,10,11,12	6
Motora	13,14,15,16,17,18	6
Social	19,20,21,22,23,24	6
Total, ítems	24	24

Niveles y rangos de la dimensión cognitiva

Escala de clasificación del juego				
	Logro Destacado	Logro Esperado	En Proceso	En Inicio
Valor Vigesimal	6 - 11	12 – 17	18 – 23	24 - 29

Niveles y rangos de la dimensión emocional

Escala de clasificación del juego				
	Logro Destacado	Logro Esperado	En Proceso	En Inicio
Valor Vigesimal	6 - 11	12 – 17	18 – 23	24 - 29

Niveles y rangos de la dimensión motora

Escala de clasificación del juego				
	Logro Destacado	Logro Esperado	En Proceso	En Inicio
Valor Vigesimal	6 - 11	12 – 17	18 – 23	24 - 29

Niveles y rangos de la dimensión social

Escala de clasificación del juego				
	Logro Destacado	Logro Esperado	En Proceso	En Inicio
Valor Vigesimal	6 - 11	12 - 17	18 - 23	24 - 29
Puntaje	24 - 47	48 - 71	72 - 95	96 - 119