



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE EN LOS  
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°353 “SEÑOR DE  
AREQUIPA”, SAN JUAN BAUTISTA-AYACUCHO-  
2021**

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

**AUTORA**

TINCO CARRASCO, GUISELLA

ORCID: 0000-0001-6582-0024

**ASESOR**

DÍAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO

ORCID: 0000-0001-9423-5975

**AYACUCHO – PERÚ**

**2023**

## **Equipo de trabajo**

### **Autora**

Tinco Carrasco, Guisella

ORCID: 0000-0001-6582-0024

Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Estudiante de Pregrado,

Ayacucho, Perú

### **Asesor**

Díaz Flores, Segundo Artidoro

ORCID: 0000-0001-9423-5975

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y

Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

### **Jurado**

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Palomino Infante Janeth Magali

ORCID: 000-0002-0304-2244

Taboada Marín, Hilda Milagros

ORCID: 0000- 0002-0509-9914

**Firma del jurado y el asesor**

---

Valenzuela Ramirez Guissenia Gabriela

**Presidente**

---

Palomino Infante Jeaneth Magali

**Miembro**

---

Taboada Marin Hilda Milagros

**Miembro**

---

Díaz Flores Segundo Artidoro

**Asesor**

## **Dedicatoria y agradecimiento**

### **Dedicatoria**

A mis padres Carlos Tinco Vivanco  
y Rita Carrasco Ailas, por  
brindarme su apoyo incondicional  
en lograr mis metas trazadas.

A mis hermanas Roxana Tineo Carrasco,  
Deysi Tinco Carrasco y Liseth Tinco  
Carrasco, por su apoyo constante que me  
motivaron a concluir con mis estudios.

## **Agradecimiento**

A Dios, por ser mi guía, mi  
fortaleza en los momentos difíciles y  
no dejarme claudicar para cumplir  
mis metas planteadas.

A la Universidad Católica los Ángeles de  
Chimbote, y los docentes por la  
enseñanza brindada. A mi asesor por su  
guía y acompañamiento académico.

## Resumen y abstrac

### Resumen

Los juegos didácticos son poco utilizados en las instituciones educativas del nivel inicial, ya que desconocen de sus beneficios en el aprendizaje, es por ello que se planteó el objetivo general determinar la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista- Ayacucho- 2021. La metodología que se utilizó fue de tipo cuantitativo, nivel correlacional, diseño no experimental. La población 122 niños con una muestra de 15 niños, mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. La técnica empleada fue la observación, como instrumento la guía de observación siendo validado por tres expertos y confiable mediante el estadígrafo Alfa de Cronbach. Para que se ejecute de una forma sencilla la investigación, se tiene que tener en cuenta el consentimiento informado. Los resultados obtenidos según el programa estadístico Spss V. 26 con el coeficiente de correlación de Rho de Pearson fue positiva siendo la correlación de  $608^{**}$  con un nivel significancia de ,016 bilateral. Existiendo suficiente evidencia estadística para afirmar la hipótesis de investigación y rechazando la hipótesis nula. Por lo tanto, la investigación concluye que existe una relación positiva fuerte entre los juegos didácticos y el aprendizaje.

*Palabras Claves:* aprendizaje, auditivo, analítico, juegos, kinestésico, visual.

## Abstract

Didactic games are little used in educational institutions of the initial level, since they are unaware of their benefits in learning, which is why the general objective was to determine the relationship between didactic games and learning in children of 5 years of age. the I.E.I N ° 353 "Señor de Arequipa", San Juan Bautista- Ayacucho- 2021. The methodology used was quantitative, correlational level, non-experimental design. The population 122 children with a sample of 15 children, through a non-probabilistic convenience sampling. The technique used was observation, as an instrument the observation guide being validated by three experts and reliable by means of the Cronbach Alpha statistician. In order for the research to be carried out in a simple way, informed consent must be taken into account. The results obtained according to the Spss V. 26 statistical program with the Pearson's Rho correlation coefficient were positive, with a correlation of 608\*\* with a significant level of 0.05 bilateral. There is enough statistical evidence to affirm the research hypothesis and reject the null hypothesis. Therefore, the research concludes that there is a strong positive relationship between educational games and learning.

Keywords: learning, auditory, analytical, games, kinesthetic, visual.

## Contenido

1. Título de la tesis .....	i
2. Equipo de trabajo .....	ii
3. Firma del jurado y el asesor .....	iii
4. Dedicatoria y agradecimiento.....	iv
5. Resumen y abstract.....	vi
6. Contenido .....	viii
7. Índice de figuras y tablas.....	x
I. Introducción .....	1
II. Revisión de literatura.....	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.1.1. Antecedentes Internacionales .....	5
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	6
2.1.3. Antecedentes Regionales .....	8
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	10
2.2.2. Variable juegos didácticos.....	10
2.2.2.1. Definición de Juegos didácticos .....	10
2.2.2.2. Teorías .....	10
2.2.2.3. Características.....	11
2.2.2.4. Clasificación .....	11
2.2.2.5. Estrategias.....	12
2.2.2.6. Importancia .....	13
2.2.2.7. Funciones .....	14
2.2.2.8. Dimensiones de la variable juego didáctico .....	14
2.2.2. Variable Aprendizaje.....	16



2.2.2.1. Concepto.....	16
2.2.2.2. Teorías .....	16
2.2.2.3. Características.....	17
2.2.2.4. Clasificación .....	18
2.2.2.5. Estrategias.....	19
2.2.2.6. Importancia.....	20
2.2.2.7. Funciones.....	20
2.2.2.8. Dimensiones de la variable aprendizaje .....	21
2.2.3. Relación entre juegos didáctico y el aprendizaje.....	22
III. Hipótesis.....	25
IV. Metodología .....	26
4.1. Diseño de investigación.....	26
4.2. Población y muestra.....	27
4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores .....	31
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	32
4.5. Plan de análisis .....	35
4.6. Principios éticos.....	38
V. Resultados.....	40
5.1. Resultados.....	40
5.2. Análisis de resultados .....	47
VI. Conclusiones .....	52
Aspectos complementarios.....	53
Referencias bibliográficas .....	54
Anexos.....	58

## Índice de figuras y tablas

### Figuras

Figura 1 Relación entre juegos didácticos y aprendizaje auditivo .....	41
Figura 2 Relación entre juegos didácticos y aprendizaje kinestésico.....	42
Figura 3 Relación entre juegos didácticos y aprendizaje visual.....	43
Figura 4 Relación entre juegos didácticos y aprendizaje analítico.....	45
Figura 5 Relación entre juegos didácticos y aprendizaje .....	46

### Tablas

Tabla 1 Población de los niños y niñas de la I.E.I. N° 353 “Señor de Arequipa” .....	28
Tabla 2 Muestra de los niños de la I.E.I. N° 353”Señor de Arequipa” .....	29
Tabla 3 Definición y operacionalización de la variable y los indicadores .....	31
Tabla 4 Baremo del instrumento de la variable juegos didácticos .....	32
Tabla 5 Baremo del instrumento de la variable aprendizaje .....	33
Tabla 6 Validación del instrumento .....	34
Tabla 7 Matriz de consistencia .....	37
Tabla 8 Relación entre juegos didácticos y aprendizaje auditivo.....	40
Tabla 9 Relación entre juegos didácticos y aprendizaje kinestésico .....	42
Tabla 10 Relación entre juegos didácticos y aprendizaje visual .....	43
Tabla 11 Relación entre juegos didácticos y aprendizaje analítico .....	44
Tabla 12 Relación entre juegos didácticos y aprendizaje.....	46

## I. Introducción

En la presente tesis titulada: juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista- Ayacucho- 2021.) Los juegos didácticos son una forma de aprendizaje mediante el cual se puede lograr retener el interés en los alumnos de una forma lúdica. (García, 2005)

Según Torres (2018) a nivel internacional en instituciones de Ecuador es poco común que utilicen el juego como una táctica pedagógica en los diversos niveles de educación, ya que desconocen de sus beneficios en el aprendizaje. La recreación tiene que ser determinada como una acción vital en el salón de clases, siendo la manera distinta por medio del cual el niño puede adquirir conocimientos. Los juegos permiten dirigir al participante hacia las áreas que comprenda el ejercicio lúdico. El profesor habilidoso y con iniciativa crea juegos de acuerdo a la necesidad e interés, la edad y ritmo de aprendizaje de cada niño.

En el Perú los grandes desafíos de la programación pedagógica es la de integrar la enseñanza infantil a la sección de la formación juiciosa, no obstante, manteniendo los componentes característicos del proceso de índole para los infantes. En el presente informe La Unicef (2008) menciona que la enseñanza a través del juego resulta primordial para lograr una educación de calidad. Los docentes están cambiando la modalidad de enseñanza a los niños valiéndose de él gran potencial de aprendizaje” (p.7). El juego representa un medio vital por el cual el niño adquiere conocimientos y conocimientos proporcionados. Es por ello que el juego y los espacios de recreación, la indagación y la enseñanza hábil simbolizan el cimiento de la planificación de la formación preescolar.

A nivel local en la I.E.I N° 353 “Señor de Arequipa”, se logró evidenciar que los docentes poco utilizan en las sesiones de clases los juegos didácticos para una mejor comprensión, es así que los niños no se encuentran motivados llegando a afectar en su rendimiento académico.

Es así, que surge la necesidad de responder la siguiente interrogante de la presente investigación. ¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista- Ayacucho- 2021? Se plantea el objetivo general: Determinar la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021, así mismo los objetivos específicos: Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en la dimensión aprendizaje auditivo en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021, Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en la dimensión aprendizaje kinestésico en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021, Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en la dimensión aprendizaje visual en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021, Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en la dimensión aprendizaje analítico en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021.

La hipótesis que se planteó en la investigación son la hipótesis de investigación: Existe relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-

Ayacucho- 2021. Y la hipótesis nula: No existe relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021.

A nivel teórico debido la situación problemática de los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021, es de suma trascendencia ampliar y profundizar las bases teóricas de estos dos temas, enfatizando la vigencia de las estrategias de enseñanza con las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje.

En lo práctico las estrategias de enseñanza con juegos didácticos cobran mayor vigencia, por cuanto son accesibles, de bajo costo y fácilmente operativos. Por ello, es necesario tomarlo como factor importante en el proceso de enseñanza de los niños.

En lo metodológico porque ayuda a implementar metodologías nuevas para ser aplicadas dentro y fuera del aula con los niños y niñas en este nivel, para potenciar la enseñanza aprendizaje, como también una educación de calidad impartida por el docente. El juego como un recurso didáctico, con el fin de facilitar la adquisición de determinados contenidos curriculares. Así, por ejemplo, se utilizan las palabras cruzadas para la enseñanza de la lengua”. (Bernabéu y Goldstein, 2010, p.55).

La metodología que se utilizó fue de tipo cuantitativo, nivel correlacional, diseño no experimental. La población 122 niños con una muestra de 15 niños, mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. La técnica empleada fue la observación, como instrumento la guía de observación siendo validado por tres expertos y confiable mediante el estadígrafo Alfa de Cronbach. Para que se

ejecute de una forma sencilla la presente investigación, se tiene que tener en cuenta el consentimiento informado. Los resultados obtenidos según el programa estadístico Spss V. 26 con el coeficiente de correlación de Rho de Pearson que fue positiva siendo la correlación de  $608^{**}$  con un nivel significativo de 0,05 bilateral. Existiendo suficiente evidencia estadística para afirmar la hipótesis de investigación y rechazando la hipótesis nula. Por lo tanto, la investigación concluye que existe una relación positiva fuerte entre los juegos didácticos y el aprendizaje. Para lo cual se recomendó a los docentes que deben hacer uso de los juegos didácticos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, ya que su utilización adecuada genera expectativas, despierta su creatividad, atención, memoria y pensamiento matemático.

La presente investigación está dividida en introducción; la revisión de literatura, que comprende los antecedentes y las bases teóricas de las variables en estudio; las hipótesis que está conformado por hipótesis nula y la alternativa; la metodología, que contiene el tipo de estudio, nivel, diseño, la población, la muestra, la operacionalización de variables, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, el plan de análisis, la matriz de consistencia y los principios éticos; los resultados y el análisis de resultados; finalmente se encuentran las conclusiones y los aspectos complementarios.

## **II. Revisión de literatura**

### **2.1. Antecedentes**

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

Herradora y Olivas (2017), realizó su investigación en Nicaragua titulado: Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí, cuyo objetivo es destacar la importancia de realizar los juegos tradicionales de forma creativa, dinámica en Educación Inicial. La metodología de investigación tiene un enfoque mixto. El estudio es cualitativo y cuantitativo, de carácter descriptivo a través de una recopilación documental de bibliografía y una investigación de campo mediante la aplicación de una observación, entrevista a docente y grupo focal de niños y niñas. Esta investigación concluye que la actitud de la maestra no fortalece el desarrollo del juego, en sus cuadernos se observó que sus actividades elaboradas son repetidas, conllevando que las actividades como el juego sean aburridas, ya que los niños y niñas deciden voluntariamente que jugar por ejemplo se entretiene con cuaderno haciendo muestra, otros coloreando y en último caso no hacen nada.

Flores (2017), realizó su investigación en Venezuela, de título “Los Juegos Didácticos como Estrategia para la Enseñanza de la Lectura y la Escritura”, cuyo objetivo es diseñar estrategias de juegos didácticos para la adquisición de enseñanza de la lectura y escritura en los estudiantes del segundo grado de la Escuela Bolivariana Potrerito del Manzano ubicada en la Parroquia Hilario Luna y Luna de Villanueva, Municipio Morán del Estado Lara. Siendo la metodología cuantitativa está enmarcada en un estudio de campo de carácter descriptivo. Esta

investigación concluye así, que cabe destacar, que es relevante la necesidad de una guía de Juegos Didácticos para la enseñanza de la lectura y la escritura dirigida a niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria, donde el docente tenga el interés por manejar esta estrategia novedosa que promueva en ellos el desarrollo de conocimientos habilidades y destrezas que le permitan realizar cada día aprendizajes más complejos.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Núñez (2019), realizó su investigación en huacho, titulada: Los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E. Privada “PKES SCHOOL – Huaura”. El objetivo fue determinar la relación de los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura, la metodología de la investigación es de tipo correlacional, ya que el propósito de la investigación es examinar la relación entre dos variables. El diseño de investigación es descriptivo correlacional. Los estudios correlacionales tienen como propósito medir el grado de relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables. Entre sus principales resultados De la fig. 1, un 44,0% de niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura alcanzaron un nivel moderado en la variable juegos didácticos, un 32,0% consiguieron un nivel alto y un 24,0% obtuvieron un nivel bajo. La investigación llegó a la conclusión que, existe una relación significativa entre el uso de los juegos didácticos de construcción y el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura. La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.873, representando muy buena asociación

Quea (2020), realizó su investigación en Lima-Perú, de título: Juegos



didácticos y el aprendizaje significativo en área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1088 Putina, el objetivo es determinar si el juego didáctico tiene relación con el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 de Puno. El presente trabajo de investigación es de metodología cuantitativa de nivel de investigación correlacional. Entre sus principales resultados tenemos que la aplicación del juego didáctico y su relación con el aprendizaje significativo en matemática en el pretest se obtuvo donde se comprobó que el 53% de los niños se encontraba en nivel de inicio (C). Finalmente, los resultados de pos test se ha demostrado que los niños y niñas alcanzaron un 53% logro previsto (A), y el 32% se encuentra en proceso (B) y el logro destacado 16% (AD) y el 0% se encuentra en nivel de inicio (C). Esta investigación concluyó que el juego didáctico tiene relación con aprendizaje significativo en matemáticas en niños de 5 años de inicial.

Paredes (2021), realizó su investigación en Trujillo titulada: Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjui - 2021. El presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021. La metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa y nivel descriptivo, cuyo diseño fue descriptivo correlacional. Entre los principales resultados obtenidos: existe una relación significativa  $r = 0,71$ ,  $r = 0,65$ ,  $r = 0,69$  entre relación de la relación de los juegos didácticos en el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5

años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjuí - 2021. La investigación concluyó según los resultados obtenidos que existe relación alta entre las variables de la investigación, se aprueba la hipótesis de investigación.

### **2.1.3. Antecedentes Regionales**

Quino (2018), realizó su investigación en Ayacucho, titulado: Influencia del juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Pública N° 432-121 La florida Carmen Alto Provincia de Huamanga Región Ayacucho el año académico 2018 ; cuyo objetivo es evaluar la influencia del uso estratégico y didáctico del juego en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la matemática de los niños (as) de la Institución Educativa Inicial Pública No. 432-121 La Florida Carmen Alto Provincia de Huamanga Región Ayacucho el año académico 2018. La metodología utilizada de la presente investigación corresponde a los lineamientos investigativos del enfoque cuantitativo, por tal razón el tratamiento de los datos implica la medición de la variable dependiente, en este caso el proceso de enseñanza y aprendizaje de la matemática. En lo que concierne al tipo de investigación debemos señalar que se ha asumido el tipo experimental, que exige la manipulación de la variable independiente para observar y medir sus efectos en la variable dependiente. Entre los principales se registran que en el pre prueba que miden el aprendizaje de la matemática los niños obtienen una  $\bar{X}=10,0$ , mientras que en el pos prueba la  $\bar{X}=18,7$  demostrándose la efectividad de la intervención. La conclusión de la investigación es que afirman que el uso estratégico y didáctico del juego influye en el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática de los niños(as) de la Institución Educativa Inicial

Pública No. 432-121 La Florida Carmen Alto Provincia de Huamanga Región Ayacucho el año académico 2018, en la medida que  $W_{+} = -5,754$  y al ser el  $p$  valor  $= 0,000$  se ha asumido la hipótesis alterna y se rechazó la hipótesis nula

Saravia (2018), realizó su investigación en Ayacucho, titulado:

Aplicación del juego didáctico para desarrollar la expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°431- Manuel La Serna, Ayacucho- 2016; cuyo objetivo es determinar la influencia de la aplicación de los juegos didácticos en el mejoramiento de la expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 431-Manuel La Serna, Ayacucho- 2016. La metodología utilizada es de tipo y nivel experimental, porque comprueba la hipótesis, a través del experimento de la variable independiente, de diseño pre-experimental, debido a que el experimento se aplicó a un solo grupo (niños de 5 años). Se llegó al resultado y conclusiones, que mediante el estadígrafo Wilcoxon se concluye que la aplicación de los juegos didácticos produce efectos significativos en la expresión oral en las instituciones educativa “Manuel la serna”, resultado que es corroborado con lo mostrado en la tabla 7 el que nos permite observar que el nivel de significancia obtenida es equivalente a  $p = 0.000$  que es menor a  $\alpha = 0.05$ , razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de expresión oral en su dimensión de fluidez entre el pre test y pos test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. En consecuencia, se confirma la primera hipótesis específica.

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

### **2.2.2. Variable juegos didácticos**

#### **2.2.2.1. Definición de Juegos didácticos**

García (2005) menciona que el juego se entiende como el acto natural que le proporciona a los niños alegría y satisfacción.

Quinta (2020) afirma que el juego se origina del término “jocas” que significa sarcasmo y diversión, estas relaciones tienen bastante trascendencia. La cultura romana utilizaba la palabra “ludus” para referirse al juego entendido como “simulacro”, “simulación”. El término juego es bastante utilizado en nuestra vida cotidiana en los diversos ambientes.

García (2005) menciona que los juegos didácticos son una forma de aprendizaje mediante el cual se puede lograr retener el interés en los alumnos de una forma lúdica. El docente toma un particular interés en estimular el aprendizaje de los estudiantes mediante el juego didáctico. Los maestros señalan que los alumnos por medio del juego logran obtener conductas cinéticas, eruditos. etc.

#### **2.2.2.2. Teorías**

Vygotsky es citado por Gallardo (2018) menciona que el juego es una secuencia de la variedad, es la ejecución ficticia, utopía de aspiraciones inconcebibles; afirma que la fantasía establece ese nuevo aprendizaje que carece en la consciencia del infante en el principio de la niñez, y que simboliza una manera concretamente del hombre de la acción de la consciencia; entiende que en el juego el infante inventa un escenario ficticio y una organización, en la que el significado de la expresión, establece su comportamiento; recalca que el infante no personifica en el juego, sino que anhela, complace la aspiración, por medio de los sentimientos pasa

las cualidades primordiales del contexto; y sustenta que un tipo fundamental del juego es la norma, convertida en cariño.

### **2.2.2.3. Características**

García (2005) afirma que el juego es una actividad principalmente de movimiento propio de los niños y adolescentes, en la que la acción mecánica utiliza su potencia de forma discontinua, resultando óptimo para el proceso de aprendizaje.

El juego es una actividad mental- motriz-emocional natural de los niños que debe estar comprendida en el proceso del aprendizaje. Se logra entender como soporte sobre la que se constituirá la humanidad futura. Diversos autores señalan diversas

Positivo y agradable, liberal, teniendo como finalidad uno mismo sin un fin externo, fortuito, ineludible a su carácter creativo, original y único; existiendo un desenlace imprevisto, que es interesante para los participantes del juego, ingenioso, común, singular e interesante para los que colaboran en el juego de un final imprevisto, movimientos espontáneos e autónomos, y en la que está obligado a jugar, cuenta con restricciones determinadas previamente que son provisionales, habitual porque antes de iniciar el juego se constituyen determinadas reglas de juego entre los partícipes.

### **2.2.2.4. Clasificación**

Labrador (2008) señala que tenemos diversos tipos de juego, así como ejercicios. Hay juegos de acción, reflexivos, de fantasía, afectivos, destreza y colectivos. Pero podemos agruparlos en dos grupos: creativos o estructurales, cuya práctica representa un logro. En efecto existen diversas clases de juegos que

promueven la parte creativa, afable, sociable e erudita de los niños. Lo clasificaremos de la siguiente manera:

**a) Juego psicomotor:** Este tipo de juego está relacionado al movimiento del cuerpo, al progreso auditivo y afectivo, puesto que, por ellos, el infante podrá interactuar consigo mismo y el ambiente que lo rodea. Desarrollando este juego el niño descubre que es capaz de realizar para cumplir un concreto fin, fomentando destrezas sociables y psicomotoras como concertación, reflexionar y estabilidad.

**b) Juego social:** Son juegos que se realizan en grupo donde los niños se interrelacionan entre ellos, respetando las reglas del juego que le ayudará a formar la conducta, colaboración y la coexistencia. Así mismo permitirán el consentimiento de los participantes en un grupo específico.

**c) Juego cognitivo:** Por medio de este juego se forman destrezas gramaticales e intelectuales, como la perspicacia, interés, reminiscencia, fantasía e ideología.

**d) Juego afectivo-emocional:** Por medio de este juego el niño toma personajes en contextos supuestos, la cual le permitirá formar destrezas afables a través de juegos de roles y dramatización.

#### **2.2.2.5. Estrategias**

El Ministerio de Cultura (2000) El progreso del juego, como táctica pedagógica, permitirá que el estudiante logre formar su propio aprendizaje por medio de la experiencia, investigación y exploración, métodos claves para obtener el aprendizaje significativo en los estudiantes. A partir de esto nace, la posibilidad para la invención o formación de juegos didácticos. En toda estrategia para el progreso o invención de los juegos didácticos se tiene que tener en cuenta ciertos puntos importantes, Ejemplo, que el planteo del juego posea como punto de inicio los fines

(sabidurías, destrezas y competencias) que se aspira lograr; que la dificultad, inconveniente o aprieto que los partícipes tienen que solucionar jugando, este estructurado en función de las destrezas individuales o los saberes previos y sociables que tiene el equipo con el que va ejecutar.

Efectivamente, el juego como táctica pedagógica de aprendizaje puede utilizarse desde diferentes ángulos. Si utilizamos el juego como un medio motivador antes de la realización de la ejecución de talleres o el desarrollo de la sesión de aprendizaje, podría establecerse como un instrumento para establecer los saberes previos que poseen los estudiantes en relación al tema que se va conocer. Si se utiliza como táctica pedagógica en el proceso del desarrollo del taller o de la sesión de aprendizaje, lograría establecerse como un componente importante para el aprendizaje significativo; y si en cambio se utiliza en el proceso de aprendizaje del cierre del taller o sesión de aprendizaje, se lograría evaluar el aprendizaje logrado en los estudiantes. Al mezclar la recreación con el aprendizaje, podemos lograr un aprendizaje agradable, estimulante y atrayente.

#### **2.2.2.6.Importancia**

Quinta (2020) menciona que el juego en el desarrollo pedagógico es conocido como una forma de enseñanza, y en otros como un componente indispensable para la mejora habitual de los infantes, por ello que las profesoras de inicial deben poner interés al juego como un recurso, y como objetivo típico de la formación.

El juego otorga desarrollar la enseñanza en todas las extensiones.

Dimensión Cognoscitiva: Función figurada, expresión, método y operaciones, notaciones y destrezas, imaginación, etc.

Dimensión Afable: Expresa sus sentimientos, inspección y ordenación efusivos, lazos íntimos, etc.

Dimensión Social: Identificación propia, identificación de la gente, colaboración, interrelación colectiva, cooperación, etc.,

Dimensión Psicomotriz: Pensamiento físico, proporción, coherencia, etc

Dimensión Axiológica: Ascensión de cualidades particulares (honestidad, autonomía), conjuntos (acuerdo, acatamiento, asistencia), asimismo como para animales no humanos (simpatía, decencia) y los demás humanos.

En resumen, el juego coadyuvar en la formación de la cognición del infante.

#### **2.2.2.7. Funciones**

Franc (2002), señala que el juego tiene diferentes funciones; siendo un recurso de investigación y de imaginación en la que se origina una división de recursos que facilita una ilusión e invención constante, tiene la función de ser transformador, que convierte el universo en función de una particular ilusión, produce satisfacción al lograr superar las dificultades siendo no tedioso el juego

Calero (2003), sustenta que el juego tiene como características singulares el goce. La emoción que tiene el niño cuando juega, es una fase donde la ilusión repercute de la situación y la destaca, es el ambiente en el que solamente prima la fuerza y la autonomía desempeña su título de artista.

#### **2.2.2.8. Dimensiones de la variable juego didáctico**

Según García (2005) afirma que se encuentran diversas tipologías de juegos y se logra catalogar de diversas maneras, por ejemplo, de acuerdo al número de jugadores que puede tener de uno o más individuos, pueden ser autónomos u observados, de conformidad Al conocimiento, la edad, a cómo se ubican la manera, a



la regla racional, a las sucesiones, relación de la figura. Indudablemente estos juegos pedagógicos alcanzan apoyar considerablemente, está conformado por los siguientes:

**a) Juego de memoria:** Es una técnica que incentiva la inteligencia, se puede jugar por medio de una computadora o de tarjetas. Los infantes tienen que escoger las tarjetas de una colección, desarmarlas para después armar las tarjetas empleando el recuerdo y dimitir como se encontraba al inicio.

**b) Juego funcional:** Este tipo de juego comprende la función que pueden cumplir los participantes en la acción, este juego se puede llegar a usar en función del rango del progreso intelectual que posee el infante, ellos logran ser: juego de moverse, actividad y conducción, en esta recreación los infantes se relacionan entre sí, disponen en prácticas sus distintas destrezas, desarrollando de esta manera su movilidad gruesa y fina. Juegos de adiestramiento: este tipo de juego comprende el ejercicio físico y coadyuvar a desarrollar la rapidez y la competencia motriz gruesa de los infantes. Por lo general es individual, no obstante, de vez en cuando se interrelacionan entre su entorno.

**c) Juego simbólico:** Este juego comprende credos, escenarios, hechos o concepciones. Este juego lo que hace es impulsar la competencia de imaginar algún hecho o ha sido creado por el jugador. En este juego creativo se personifican retratos desarrollados por la imaginación. Todo esto se acostumbra a desarrollarse en la primera etapa de vida progresiva de las personas.

**d) Juego de construcción:** Este tipo de juego comprende la acción de manipular explícitas cosas para lograr una definitiva imagen o la intrepidez de una incógnita que se presenta que proveen del mismo. Mediante este juego el niño desarrolla el

ingenio e inventiva que es lo apropiado en las primeras etapas de vida. Ejemplo: Los juegos de construcción a base de fragmentos, separables.

## **2.2.2. Variable Aprendizaje**

### **2.2.2.1. Concepto**

Sáez (2018) menciona que el aprendizaje se comprende como el proceso de comprender información con una transformación consiguiente en la conducta. Se logra precisar como una transformación de la conducta notable persistentemente que se origina como consiguiente de la habilidad, siendo la práctica vital en la noción del aprendizaje

El aprendizaje se entiende como el proceso que involucra transformaciones que se desarrolla respectivamente en un tiempo breve que logra que el estudiante garantice convenientemente al contexto.

Gallardo y Camacho (2008) menciona que el aprendizaje entiende a la transformación respectivamente duraderamente del comportamiento manifestado, activo o cognoscitiva de la persona conveniente a la exposición a ambientes incentivos o al movimiento práctico, físico, cognoscitiva, que no deber ser imputada a modelos de conductas inherentes a condiciones temporales del cuerpo o el progreso resolutivo.

### **2.2.2.2. Teorías**

Sáez (2018) señala que las teorías de aprendizaje describen cómo la información intrínseca, es entendida y retenida al paso de los años del aprendizaje. El aprendizaje concentra competencias y habilidades cognoscentes, afectuosas y eventuales para conseguir, mejorar o instituir diferenciación en sus conocimientos, prácticas, competencias y visiones del entorno.

Entre las teorías de aprendizaje resaltantes tenemos: Conductismo cognitivismo y constructivismo

**Conductismo:** Esta teoría señala que ante un estímulo siempre hay una respuesta fundada de acuerdo al espacio donde se ubican las personas. Por consiguiente, el aprendizaje se podría entender a partir de sucesos que están a la vista conectadas con el comportamiento y el espacio donde se realiza el aprendizaje. Las investigaciones con respecto a la teoría conductista se inician a partir de la psicología práctica.

Teniendo como principales representantes de esta teoría: Iván Pavlov, John Watson y B.F Skinner.

**Cognitivista:** El cognitivismo analiza cómo el pensamiento comprende, asimila y reserva la indagación en la mente. El origen nace en adquirir el aprendizaje a partir de la infancia, entendiendo de que los infantes tienen una ordenación sistemática para comprender la información. Es así que los estudiantes participan en el desarrollo de su enseñanza. Teniendo como principales representantes de esta teoría: Jean Piaget, David Ausubel y Jerome Brunner.

**Constructivismo:** Esta teoría señala que el aprendizaje no se logra de manera pasiva, sino de manera activa. Como resultado, el conocimiento viene a ser una construcción de los seres vivos como resultado de su conexión con el contexto, sus correspondientes competencias y saberes previos. Teniendo como principales representantes de esta teoría: Jean Piaget, David Ausubel, Jerome Bruner y Lev Vygotsky.

### 2.2.2.3. Características

Beltrán (2005) Señala que el aprendizaje necesita la figura de un propósito de cognición y un individuo preparado a saber, generado internamente y/o

externamente, que colabora vivamente en la introducción del tema, ya que nadie logra formarse si no lo anhela.

Necesita del esfuerzo intelectual, para aproximarse al objeto a descubrir, examinar, investigar, esquematizar, entenderlo, y de situaciones buenas del ambiente (que no haya bulla o elementos distractores).

La reciente cognición podrá aprenderse de una manera adecuada si se logra respetar los estilos cognoscitivos de quien estudia, su conocimiento superior intrínsecamente de los conocimientos variados y las particularidades de lo que anhela conocer, puesto que no se emplearán las similares técnicas para lograr aprender a manejar bicicleta, saber sumar, para conocer un suceso histórico o situarse en la tierra.

Se solicita en primera persona a alguien que aporte al conocimiento, dirigiendo al estudiante y proponiéndole los instrumentos indispensables para que logre realizar su conocimiento independiente.

#### **2.2.2.4. Clasificación**

Sáez (2018) segmenta los tipos de aprendizaje de la siguiente manera.

**a) Aprendizaje observacional:** Una manera de aprender es mediante la observación.

Este tipo de aprendizaje está orientado en un acto donde el individuo participa realizando una actividad dando la pauta a otra persona, que mira y asimila en el transcurso.

**b) Aprendizaje memorístico:** Este tipo de aprendizaje comprender aprender e instalar en la mente diferentes conocimientos sin comprender lo que quiere decir, por ello es que no se forma una información trascendente, se da de forma automática y reiterativo. Este aprendizaje no es recomendable para aprender conceptos que

necesitan analizar, sin en cambio se emplea para memorizar sucesos como apellidos, meses, lugares, que se logran conocer por medio de la repetición

**c) Aprendizaje significativo:** Viene a ser un aprendizaje beneficioso, se describe por la recopilación de información, la elección, distribución y establecimiento de conexiones con conocimientos previos. En resumen, es cuando en individuo vincula la información nueva con la que tenía

**d) Aprendizaje por descubrimiento:** En este tipo de aprendizaje la persona aprende los conocimientos de una forma activa, es así que explica, asocia y reorganiza los conocimientos para adecuar a sus nociones cognitivas. Siendo uno de sus representantes de esta teoría de aprendizaje es Jerome Bruner.

#### **2.2.2.5. Estrategias**

Las tácticas del aprendizaje se detallan como medios o formas empleados por los que asumen bajo su dirección la enseñanza con la finalidad de fomentar aprendizaje significativo. Es así, que se brinda apoyo al estudiante con la finalidad de proporcionarle la información más compleja. Son propuestas por el profesor, el organizador, el creador de materiales o el informático del programa pedagógico, por lo tanto, establecen destrezas del aprendizaje.

Son varias las tácticas pedagógicas que han manifestado su validez al ser utilizadas como ayuda en los contenidos textuales de estudio como también en el aula de clases. De acuerdo con el desarrollo del conocimiento que ayudan a fomentar el aprendizaje, estos se establecen de esta forma

Estrategias para incentivar saberes previos y crear atenciones propicias en los estudiantes. Incentivar saberes previos tiene como finalidad, saber que conocimientos tiene el estudiante, y también nos permitirá emplear ese conocimiento para fomentar

nuevos conocimientos. Se recomienda emplear esta estrategia al comienzo de las clases. (Díaz & Hernández, 1999).

#### **2.2.2.6. Importancia**

Chacón (2008) la introducción de modalidades novedosas de resolución de problemas progresa las destrezas o desenvolverse en otras que se desconocía, es por ello que la producción y preparación de lo asimilado está en firme mutación.

Se aprende de manera activa y no inmóvil, quiere decir que la práctica presente se reserva lo que poseíamos recolectada precedentemente para engrandecerla o redactarla.

Diversas ocasiones la destreza reafirma el discernimiento o actitud de cierto tema, y nuevos términos nos manifiesta que la visión es insostenible.

Esta eventualidad de transformación de lo asimilado forma a lo activo del transcurso de la enseñanza, que se sitúa en perseverante prosperidad.

#### **2.2.2.7. Funciones**

Díaz (2005) menciona que entre las principales funciones del aprendizaje se considera los siguientes:

Funciones pedagógicas. Guía, de análisis, de predicción, productora del ámbito estudiantil, de la consolidación de la enseñanza, de técnicas para la personalización, de retroinformación, de estimulación, de elaboración de los alumnos para la existencia.

Función formativa. Ser guía de sabiduría e instrucción, en otras palabras, la valoración viene a ser como un conducto para el desarrollo de los alumnos.

Función predictiva, es decir de anticipación de elaboraciones subsiguientes de los alumnos. Se cree que la apreciación del desarrollo y de los efectos posea la trascendencia verdadera y no solamente retroactiva.

Función reguladora de las acciones de los alumnos y de los docentes y todas las personas involucradas o ligadas a esta realidad pedagógica y sus efectos. Es decir, comprende el papel que ejercen las ideas y elementos que posean los individuos en relación a la valoración de la enseñanza, en la medida de sus acciones.

#### **2.2.2.8. Dimensiones de la variable aprendizaje**

Malacaria (2010) Los estilos de aprendizaje son atributos funcionales, expresivos y cognitivos que señalan cómo se interrelacionan los estudiantes en los diferentes ambientes educativos. Entre los estilos de aprendizaje tenemos:

##### **a) Auditivo**

El desarrollo de su entendimiento es ordenado y metódico, pueden realizar una actividad, conversan más pausado que los sensoriales y seleccionan las palabras correctas que estaban pensando. Son personas que tienen la necesidad de que se les escuche y escuchar para poder lograr un aprendizaje adecuado. Es así que las imágenes de los videos o textos tienen que ir acompañadas de sonido, para que puedan reforzar su nivel de conocimiento y así absorber adecuadamente la información verbalmente.

##### **b) Kinestésico**

Son personas que tienen la habilidad de percibir y expresar sus emociones, y realizar diversos trabajos que se les asigna. Son individuos que deben tener una relación física con su entorno para efectuar actos como darse la mano, abrazarse. Los estudiantes kinestésicos logran su aprendizaje por medio de la psicomotricidad,

sensaciones, el tacto, el gusto y el olfato, aprenden en los laboratorios experimentando y algunas veces lo hacen moviéndose de un lado a otro para poder calmar esa falta que tienen; por lo tanto, necesitan mayor tiempo que los otros.

### **c) Visual**

La observación es una forma primordial para percibir y usar escrituras por el cual el individuo fácilmente entenderán y podrán transmitir sus pensamientos a los demás. Los estudiantes aprenden leyendo, hablan y escriben rápido porque creen que no les alcanzará tiempo para plasmar las imágenes que están en su mente, asimismo piensa muchas cosas a la vez. Necesitan mirar y ser mirados por el docente. Los estudiantes requieren de ayuda para el desarrollo de la vista interna, para poder realizar diversas actividades: como silabear frases, acordarse de informaciones, solucionar problemas matemáticos. Para que logren retener la información que les transfiere es vital que las personas se expresen por medio de gestos y movimientos corporales que deben ir conjuntamente con imágenes.

### **d) Analítico**

El estudiante con esta capacidad asimila mejor y tienen habilidades orales. Son individuos metódicos y reflexivos que toman la delantera y son responsables del tiempo, les gusta realizar observaciones y registrar. Para lograr concentrarse necesitan del silencio y la paz. Son personas que están al tanto de sucesos para después expresarlo.

### **2.2.3. Relación entre juegos didáctico y el aprendizaje**

La Unicef (2018) menciona que el juego produce poderosas proporciones de enseñanza en general de las áreas de progreso. El progreso y la enseñanza son de carácter confusa e integral; sin en cambio, por medio del juego alcanzan estimularse



completamente los espacios del progreso, adjuntas las capacidades motrices, mentales, colectivo y sentimentales.

En el ambiente escolar, es importante incorporar “el juego como un recurso didáctico, con el fin de facilitar la adquisición de determinados contenidos curriculares. Así, por ejemplo, se utilizan las palabras cruzadas para la enseñanza de la lengua”. (Bernabéu y Goldstein, 2010, p.55)

Bernabéu y Goldstein (2010) menciona que la recreación representa un medio de calidad para la enseñanza completa del estudiante totalmente, en una recreación autónoma y satisfactoria, el infante extiende toda su enseñanza previa y coloca de visible las habilidades que es idóneo de manejar para solucionar los problemas que la recreación diseña. Juguetando, el crea circunstancias ficticias en las que manifiesta de manera desatenta la semejanza del entorno y de el mismo que ignora. Al desplazarse en la recreación sus intelectos antepuestos, nace instruir y enfrenta los desafíos con una mentalidad multifacética y colateral.

Cuando los infantes se disponen a divertirse, no meditan: “Voy a aprender algo de esta actividad”, pero su recreación produce poderosas proporciones de enseñanza en todos los espacios de proceso. El presente informe de la Unicef (2018) menciona

El progreso de enseñanza es de naturaleza complicada y holística. Pero por medio del juego puede fomentarse el progreso de todas las capacidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales. Esto sucede durante la hora de juego libre en los sectores o en los programas de aprendizaje temprana. Las actividades de juegos libres en los sectores cuando están adecuadamente organizadas promueven el

progreso de las capacidades de enseñanza de los niños de una manera más eficiente que otra acción de educación inicial. (p.8)

Así mismo la Unicef (2018) menciona que: “El papel de los maestros consiste en posibilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje; ello requiere de una planificación, por ejemplo, disponer los materiales para estimular la curiosidad de los niños. Proporcionar a los niños experiencias prácticas activas y lúdicas ayuda a potenciar y enriquecer el aprendizaje” (p.10).

### **2.3. Variables**

#### **Variable 1: Juegos didácticos**

García (2005) menciona que los juegos didácticos son una forma de aprendizaje mediante el cual se puede lograr retener el interés en los alumnos de una forma lúdica. El docente toma un particular interés en estimular el aprendizaje de los estudiantes mediante el juego didáctico. Los maestros señalan que los alumnos por medio del juego logran obtener conductas cinéticas, eruditos. etc.

#### **Variable 2: Aprendizaje**

Gallardo y Camacho (2008) menciona que el aprendizaje entiende a la transformación respectivamente duraderamente del comportamiento manifestado, activo o cognoscitiva de la persona conveniente a la exposición a ambientes incentivos o al movimiento práctico, físico, cognoscitiva, que no deber ser imputada a modelos de conductas inherentes a condiciones temporales del cuerpo o el progreso resolutivo.

### **III. Hipótesis**

#### **H<sub>1</sub>:**

Existe relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021.

#### **H<sub>0</sub>:**

No existe relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021.

## **IV. Metodología**

### **4.1. Diseño de investigación**

#### **4.1.1. Tipo de investigación**

En el presente trabajo de investigación se utilizó el enfoque cuantitativo, según Hernández (2010) estableció que una investigación es cuantitativa, porque permite medir las variables haciendo uso de las estadísticas tanto descriptiva como inferencial. También pretende generalizar los resultados encontrados en un grupo (muestra) a una colectividad mayor (universo y población). También se busca que los estudiantes efectuados puedan aplicarse.

#### **4.1.2. Nivel de investigación**

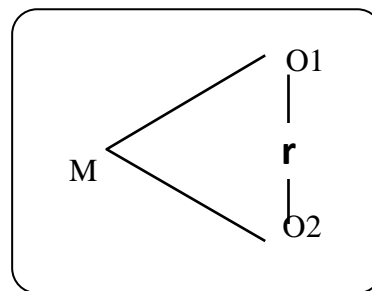
Es de nivel correlacional. Ya que la utilidad y el propósito principal de los estudios correlacionales son saber cómo se puede comportar un concepto o variable conociendo el comportamiento de otras variables relacionadas. Este tipo de estudio mide las dos o más variables que se desea conocer, si están o no relacionadas con el mismo sujeto y así analizar la correlación (Hernández & Fernández, 2014).

#### **4.1.3. Diseño de investigación**

Para Sampieri (2003), el diseño no experimental de corte transversal, tiene como propósito describir variables y su incidencia de interrelación en un momento dado.

Para fines de estudio se ocupará el diseño no experimental transversal, debido a que se recolectarán datos en un tiempo determinado sin intervenir en el ambiente en que se desarrollan.

El diagrama del diseño correlacional se muestra en el siguiente esquema:



Donde:

O1 = Observaciones de la variable 1: Juegos didácticos

M = Muestra

O2 = Observaciones de la variable 2: Aprendizaje

r = Relación entre las variables.

## 4.2. Población y muestra

### 4.2.1. Población

Sampieri (2003) una población “es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (p. 65). Es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las

Las entidades de la población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación. La población está conformada por 122 niños de nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N°353 “Señor de Arequipa”. Existiendo cinco secciones, 3 años; sección -sol, 4años; secciones: “Conejitos” y “B”, 5 años; secciones: Inti y “A”.

**Tabla N°01: Población**

Nivel	Grado	Sección	Total
	03 años	Sol	24
	04 años	Conejitos	24
Inicial	04 años	B	24
	05 años	A	25
	05 años	Inti	25
TOTAL			122

*Fuente.* Nómina de matrícula 2020 I.E.I. N° 353” Señor de Arequipa”

#### **4.2.2. Los criterios de inclusión y exclusión**

Es importante definir los criterios de inclusión (características clínicas, demográficas, temporales y geográficas de los sujetos que componen la población a estudio) y de exclusión (características de los sujetos que pueden interferir con la calidad de los datos o la interpretación de los resultados (Gómez, 2016).

##### *Criterios de inclusión*

- Estudiantes matriculados del nivel inicial de 5 años
- Estudiantes del nivel inicial de 5 años con asistencia regular a las clases.
- Estudiantes del nivel inicial de 5 años que participaron en el proyecto de investigación firmando el consentimiento informado.

##### *Criterios de exclusión*

- Estudiantes del nivel inicial de 5 años que no asisten regularmente a clases.
- Estudiantes del nivel inicial de 5 años que no participaron en el proyecto de investigación firmando el consentimiento informado.

### 4.2.3. Muestra

La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que se le llama población (Sampieri, 2003).

La muestra está constituida por 15 niños del grado de cinco años de la Sección- “A” de nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N°353 “Señor de Arequipa”.

**Tabla N°02: Muestra**

I.E.I”	Grado	Secci ón	Sexo		Total
			F	M	
Inicial	5 años	A	9	6	15

*Fuente.* Nómina de matrícula 2020 I.E.I. N° 353” Señor de Arequipa”

### 4.2.4. Técnica del muestreo

Según Ramírez (2002) Las técnicas de muestreo son un conjunto de técnicas estadísticas que estudian la forma de seleccionar una muestra representativa de la población, es decir, que represente lo más fielmente posible a la población a la que se pretende extrapolar o inferir los resultados de la investigación, asumiendo un error.

La técnica del muestreo que se utilizó fue no probabilística por conveniencia porque cuando no se asigna probabilidad de selección alguna a las unidades de la población; es decir, no se conoce la probabilidad y por tanto no se puede extrapolar o realizar inferencia estadística.

### 4.3. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores

**Tabla 3**

***Matriz de operacionalización de la variable y los indicadores***

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala de medición
Juegos didácticos	García (2005) El juego didáctico es un recurso más de la enseñanza y mediante él podemos captar la atención de los alumnos de una forma lúdica. Tiene como efecto positivo el centrar su atención algo que el profesor tiene especial interés desarrollar, así como el efecto de aumento de la motivación del sujeto hacia el aprendizaje	El juego didáctico es una táctica que es posible aplicarla en todos los niveles. Sin embargo, los docentes poco utilizan estos juegos porque desconocen su aplicación y las ventajas que ofrecen.	Juego de memoria	Rompecabezas adivinanzas Responde a preguntas Arma figura Pronuncia vocales	Arma un rompecabezas con facilidad Aprende una adivinanza Responde a preguntas después de un cuento leído Arma figuras de animales utilizando plastilina Dice las vocales y cuenta los números hasta 5 Representa acciones	Instrumento Guía de observación
		Juego funcional	Representa acciones			
		Juego simbólico	Imita Crea	Imita profesiones Crea nuevas ideas		
		Juego de construcción	Construye cosas	Construye una torre con latas		
Aprendizaje	Gallardo y Camacho (2008) menciona que el aprendizaje se refiere a la modificación relativamente permanente de la conducta reflejada, operante o cognitiva del sujeto debido a la exposición a situaciones estimulares o a la actividad práctica, bien física, bien cognitiva, que no puede ser atribuida a pautas de comportamientos innatas a situaciones transitorias del organismo o el desarrollo madurativo.	El aprendizaje se entiende como el proceso que involucra transformaciones que se desarrolla respectivamente en un tiempo breve que logra que el estudiante garantice convenientemente al contexto	Auditivo	Resuelve Aprende canciones Canta canciones	Resuelve problemas de cifras Aprende con facilidad las canciones que se utilizan en las clases Le gusta cantar	Medida: Ordinal INICIO PROCESO LOGRO
		Kinestésico	Coordina sus movimientos	Coordina el movimiento en su cuerpo		
		Visual	Describe Observa Representa	Describe imágenes con objetividad Observa imágenes con interés Representa lo que observa mediante un dibujo		
		Analítico	Responde Relaciona Aprende Juega	Responde a preguntas hechos por la maestra Relaciona imágenes con palabras Aprende con facilidad las clases que se le imparte Juega con nuevos objetos		

Fuente. Elaboración propia



#### 4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

##### 4.4.1. Técnica de recolección de datos

En esta investigación se utilizó la técnica de la observación que según Zapata (2006), menciona que las técnicas de observación son procedimientos que utiliza el investigador para presenciar directamente el fenómeno que estudia, sin modificarlo o realizar cualquier tipo de operación que permita manipular.

##### 4.4.2. Instrumento de recolección de datos

En esta investigación el instrumento que se utilizó fue la guía de observación dirigida a los niños. Según Castro (2010) es un instrumento de la técnica de observación; su estructura corresponde con la sistematicidad de los aspectos que se prevé registrar acerca del objeto. Este instrumento permite registrar los datos con un orden cronológico, práctico y concreto para derivar de ellos el análisis de una situación o problema determinado.

La variable Juegos didácticos consta de 4 dimensiones: El aprendizaje auditivo, kinestésico, visual y analítico, en esta primera variable se consideró 10 ítems.

La variable Aprendizaje consta de 4 dimensiones: Juego de memoria, funcional, simbólico y de construcción, en esta segunda variable se consideró 10 ítems.

#### Tabla 4

##### *Baremo del instrumento de la variable Juegos didácticos*

Dimensión	Inicio	Proceso	Logro
Juego memoria	0 -3	4 -5	6 -7
Juego funcional	0 -1	1- 2	2 -3
Juego simbólico	0 -1	2- 3	4 - 5
Juego construcción	0 -1	2- 3	4 - 5

*Fuente.* Elaboración propia

**Tabla 5*****Baremo del instrumento de la variable aprendizaje***

Dimensión	Inicio	Proceso	Logro
Aprendizaje auditivo	0 -1	2 -3	4 -5
Aprendizaje kinestésico	0 -1	1- 2	2 -3
Aprendizaje visual	0 -2	3- 4	5 - 6
Aprendizaje analítico	0 -3	3- 6	7 - 8

*Fuente.* Elaboración propia

**4.4.2.1. Validez del instrumento**

Hernández (2003) La validez se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir. Para lograr aplicar el instrumento se realizó los siguientes procesos:

Se validó el instrumento con juicio de expertos por 3 especialistas que ejercen la docencia y poseen el grado de magíster en educación.

Se les proporcionó a los especialistas la ficha de validación del instrumento.

$$CVR = \frac{n_e - N/2}{N/2}$$

$n_e$  = número de expertos que indican "esencial".

$N$  = número total de expertos.

Total de reactivos

Coefficiente de validez total  $\frac{3}{3} = 1$  expertos  $\frac{3}{3} = 1$  jueces expertos/ 2

Indican "esencial"

3 jueces expertos/2

Coefficiente de validez total = 0,99

El resultado señala que el instrumento es validado para lograr la investigación en

relación a las variables de estudio, siendo el resultado que corresponde al 100%.

**Tabla 6**

***Juicio de expertos validación del instrumento***

Experto	Grado de estudio	Confiabilidad
Jesus, Carhuas Navarrete	Magister	100%
Ábdon, Álvarez Gutiérrez	Magister	100%
Luis Alberto, Arco Torres	Magister	100%

*Fuente.* Certificado de validez de contenido del instrumento que mide las variables

**4.4.2.2. Confiabilidad**

Según Hernández (2003) la confiabilidad de un instrumento de medición se determina mediante diversas técnicas, y se refieren al grado en la cual su aplicación repetida al mismo sujeto produce iguales resultados. La confiabilidad de los componentes del instrumento se obtiene mediante correlación que presenta sus ítems entre sí mismos y el concepto para el cual fue creado.

El instrumento fue sometido a una prueba piloto para medir la confiabilidad.

La Institución Educativa para realizar la prueba piloto fue I.E N° 353 “Señor de Arequipa” los niños fueron de 5 años “A”

La cantidad de niños que se aplicó la prueba piloto fue 8 por ser representativo al grupo objetivo.

La prueba piloto se realizó en el mes de octubre del año 2021.

Según los resultados obtenidos al realizar la prueba de confiabilidad con el coeficiente del alfa de Cronbach se obtuvo lo siguiente, el alfa arroja el resultado de 0.812524057, lo cual indica que el análisis de consistencia de la confiabilidad del instrumento es alto, es decir que el instrumento de evaluación elaborado es válido y confiable para su aplicación.

#### **4.5. Plan de análisis**

Después de realizar la codificación de los datos, transferirlos a una matriz, guardarlo en un archivo, el investigador procedió a su análisis. Por esta razón nos centramos en la interpretación de los resultados empleando los métodos de análisis cuantitativo. Y elegimos los elementos de la estadística que se realizará mediante las siguientes acciones (Hernández & Fernández, 2014).

Diseñar la matriz de operacionalización de variables. Determinar su confiabilidad y validez del instrumento a través del juicio de expertos y el programa alfa de cronbach.

Administrar los instrumentos a las unidades de observación (muestra de estudio). Sistematizar y clasificar los datos recolectados en tablas de frecuencias y cuadros, resúmenes.

Se realizó el análisis cuantitativo, mediante estadístico descriptivo y la comparación de medias con la prueba estadística Spss versión 21 para muestras relacionadas, siempre y cuando los datos tengan una distribución normal.

Se utiliza la estadística descriptiva para la distribución de frecuencias. Prueba de hipótesis se utilizó los rangos de sperman en software Spss versión 21, para elaborar cuadros y figuras se utilizó el software Excel 2013.

Se procedió a la interpretación de resultados, escribiendo el significado y explicación de los valores más representativos de las tablas y figuras.

##### **4.5.1. Procedimiento**

En relación de procedimiento de datos fue de la siguiente manera:

Se realizó el instrumento la guía de observación para emplear y recolectar datos sobre el proyecto de investigación.

Se presentó la carta al Director de la Institución Educativa Inicial N°353 “Señor de Arequipa para solicitar la autorización para realizar el proyecto de investigación.

Se seleccionó la población y la muestra de la institución elegida para la investigación. Se les envió a los padres de familia el consentimiento informado para que sus hijos participen en el proyecto de investigación.

Se recolecto los datos mediante el instrumento de la guía de observación para medir la relación entre las variables de estudio durante los meses de octubre y noviembre del 2021. El primer instrumento de evaluación de los juegos didácticos estuvo conformado por 10 ítems el cual se aplicó a 15 niños durante 2 días en un tiempo de 45 minutos. El segundo instrumento de evaluación el aprendizaje estuvo conformado por 10 ítems los cuales se aplicaron a 15 niños durante 2 días en un tiempo de 45 minutos

Se procesó la información obtenida utilizando el programa Spss V. 26 para obtener los resultados y representar las tablas en frecuencias y porcentajes

Se realizó la interpretación de los resultados obtenidos para evaluar la relación entre las variables de estudio, los cuales lograron responder a cada uno de los objetivos planteados de la investigación.

## Matriz de consistencia

**Tabla 7**

### *Matriz de consistencia juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”*

Titulo	Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N° 353 “Señor de Arequipa” San Juan Bautista- Ayacucho-2021	¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N° 353 “Señor de Arequipa” San Juan Bautista- Ayacucho-2021?	<p>General:</p> <p>Determinar la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021.</p> <p>Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en la dimensión aprendizaje auditivo en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021.</li> <li>-Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en la dimensión aprendizaje kinestésico en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021.</li> <li>-Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en la dimensión aprendizaje visual en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021.</li> <li>-Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en la dimensión aprendizaje analítico en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021.</li> </ul>	<p><b>H<sub>1</sub>.</b></p> <p>Existe relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista- Ayacucho- 2021.</p> <p><b>H<sub>0</sub>.</b></p> <p>No existe relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista- Ayacucho- 2021.</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Correlacional</p> <p>Diseño: No experimental</p> <p>Población: 122 estudiantes</p> <p>Muestra: 15 estudiantes</p> <p>Variable1: Juegos Didácticos</p> <p>Variable 2: Aprendizaje</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Guía de observación</p> <p>Análisis de la información:</p> <p>Tablas, figuras y pruebas estadísticas</p> <p>spss versión 21</p> <p>Principio ético: Protección a la persona, libre participación y derecho de estar informado.</p>

Fuente. Elaboración Propia

#### 4.6. Principios éticos

ULADECH (2021), para que esta investigación se realice de una manera más fácil y no se presente ningún problema a futuro, se tendrá en cuenta el código de ética de la investigación, según el Comité institucional de ética de investigación 2021 de la Universidad de acuerdo a la Versión 004, da a conocer 5 principios primordiales que un indagador debe tener en cuenta:

*Principio de protección a las personas:* En la investigación en las que se trabajó con personas, se respetó su dignidad, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no sólo implica que las personas que fueron sujetos de investigación participaron voluntariamente y dispongan de información adecuada, sino también involucró el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular, si se encuentran en situación de vulnerabilidad.

*Principio Beneficencia y no maleficencia:* Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

*Principio de Justicia:* El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurar que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

*Principio de Integridad científica:* La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando,

en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación.

Asimismo, deberá mantenerse la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

*Principio de Libre participación y derecho a estar informado:* Las personas que desarrollan actividades de investigación tienen el derecho a estar bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación que desarrollan, o en la que participan; así como tienen la libertad de participar en ella, por voluntad propia. En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consiente el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.



## V. Resultados

### 5.1.Resultados

La presente investigación está constituida de forma sintetizada para dar contestación al objetivo general. Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en la dimensión aprendizaje auditivo en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021. Los resultados son obtenidos de los análisis estadísticos, es decir una descripción estadística del instrumento.

#### 5.1.1. Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en la dimensión aprendizaje auditivo en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021

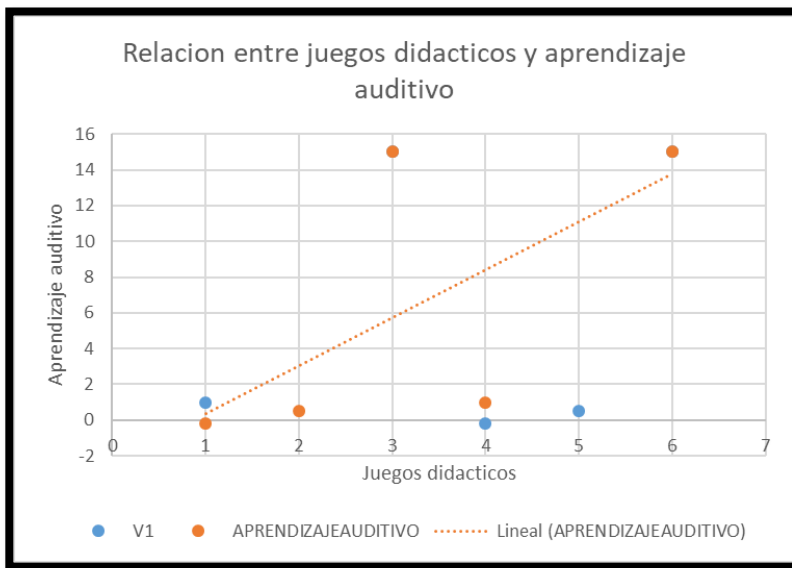
**Tabla 8**

*Relación entre juegos didácticos y aprendizaje auditivo*

			Aprendizaje auditivo
Rho de Pearson	Juegos Didácticos	Coefficiente de correlación	-,179
		Sig. (bilateral)	,024
		N	15

*Fuente.* Spss V. 26, datos correlacionados

**Figura 1: Línea de tendencia de la relación entre juegos didácticos y aprendizaje auditivo**



*Fuente.* Tabla 8

Según el coeficiente de correlación de Pearson: Se puede observar que la relación entre los juegos didácticos y aprendizaje auditivo fue positiva débil siendo la correlación lineal de  $-0,179$ . Habiendo suficiente evidencia estadística para afirmar la siguiente hipótesis: Existe una relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje auditivo en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho-2021. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula.

**5.1.2. Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en la dimensión aprendizaje kinestésico en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021**

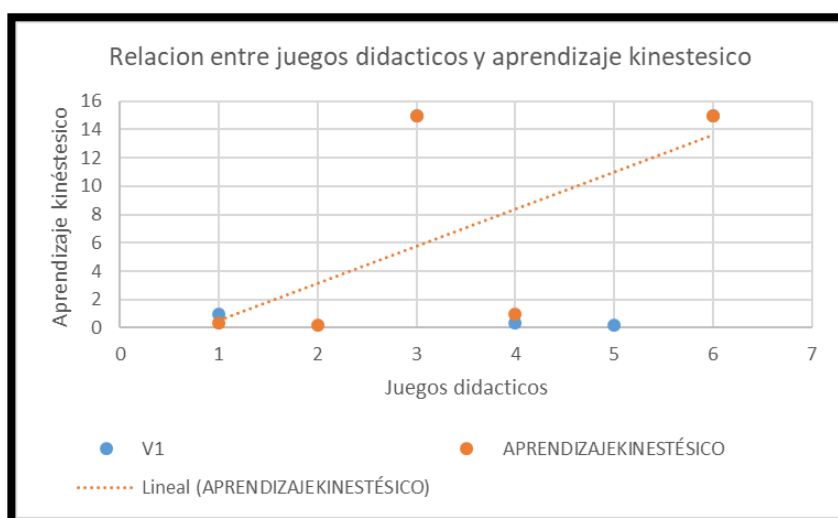
**Tabla 9**

*Relación entre juegos didácticos y aprendizaje kinestésico*

			Aprendizaje kinestésico
Rho de Pearson	Juegos Didácticos	Coefficiente de correlación	,365
		Sig. (bilateral)	,018
		N	15

*Fuente. Spss V. 26, datos correlacionados*

**Figura 2: Línea de tendencia de la relación entre juegos didácticos y aprendizaje kinestésico**



*Fuente. Tabla 9*

Según el coeficiente de correlación de Pearson: se observa que la relación entre juegos didácticos y aprendizaje kinestésico fue positiva fuerte siendo la correlación lineal de ,365. Habiendo suficiente evidencia estadística para afirmar la siguiente hipótesis: Existe una relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje kinestésico en los

niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho-2021. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula.

### 5.1.3. Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en la dimensión aprendizaje visual en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021

**Tabla 10**

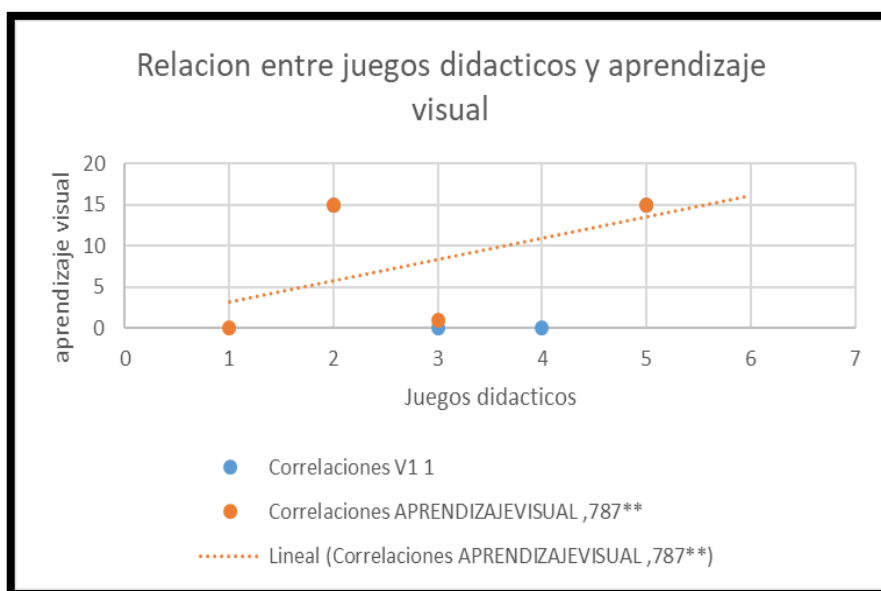
*Relación entre juegos didácticos y aprendizaje visual*

			Aprendizaje visual
Rho de Pearson	Juegos didácticos	Coefficiente de correlación	,787**
		Sig. (bilateral)	,001
		N	15

*Fuente.* Spss V. 26, datos correlacionados

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

**Figura 3: Línea de tendencia de la relación entre juegos didácticos y aprendizaje visual**



*Fuente.* Tabla 10

Según el coeficiente de correlación de Pearson: Se observa que la relación entre juegos didácticos y aprendizaje visual fue positiva fuerte siendo la correlación lineal de ,787\*\* con un nivel de significancia de ,001. Habiendo suficiente evidencia estadística para afirmar la siguiente hipótesis: Existe una relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje visual en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula.

**5.1.4. Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en la dimensión aprendizaje analítico en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021**

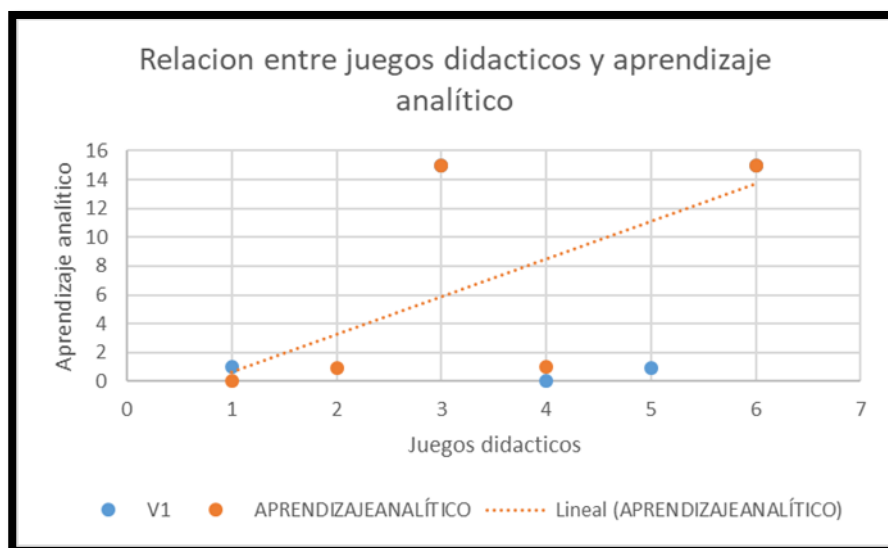
**Tabla 11**

*Relación entre juegos didácticos y aprendizaje analítico*

			Aprendizaje analítico
Rho de Pearson	Juegos Didácticos	Coeficiente de correlación	,595
		Sig. (bilateral)	,015
		N	15

*Fuente.* Spss V. 26, datos correlacionados

**Figura 4: Línea de tendencia de la relación entre juegos didácticos y aprendizaje analítico**



*Fuente.* Tabla 11

Según el coeficiente de correlación de Pearson: Se observa que la relación entre juegos didácticos y aprendizaje analítico fue positiva fuerte siendo la correlación lineal de ,595. Habiendo suficiente evidencia estadística para afirmar la siguiente hipótesis: Existe una relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje analítico en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula.

**5.1.5. Determinar la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho-2021**

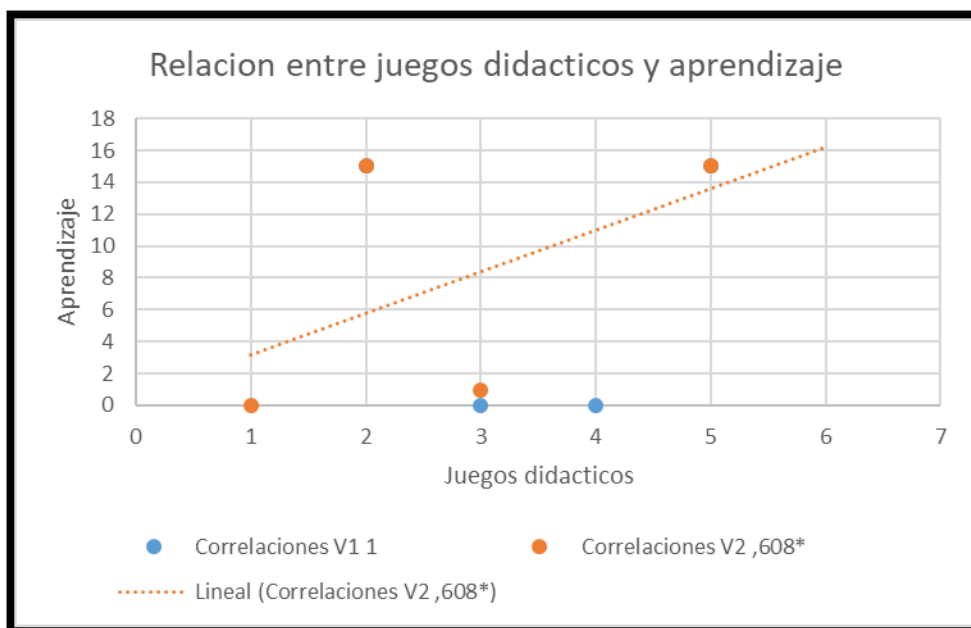
**Tabla 12**

*Relación entre juegos didácticos y aprendizaje*

			Aprendizaje
Rho de Pearson	Juegos didácticos	Coefficiente de correlación	,608*
		Sig. (bilateral)	,016
		N	15

*Fuente.* Spss V. 26, datos correlacionados  
\* La correlación es significativa al nivel 0.05 (bilateral).

**Figura 5: Línea de tendencia de la relación entre juegos didácticos y aprendizaje**



*Fuente.* Tabla 12

Según el coeficiente de correlación de Pearson: Se observa que la relación entre juegos didácticos y aprendizaje fue positiva siendo la correlación lineal de ,608\*.

Con un nivel significativo de ,016 bilateral. Habiendo suficiente evidencia estadística

para afirmar la siguiente hipótesis: Existe una relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula.

## **5.2. Análisis de resultados**

### **5.2.1. Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en la dimensión aprendizaje auditivo en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho-2021**

Según el coeficiente de correlación de Pearson se puede observar que la relación entre los juegos didácticos y aprendizaje auditivo fue positiva débil siendo la correlación lineal de  $-0.179$ .

Al ser comparados con Ramos (2021) en su investigación titulada los estilos de aprendizaje de los estudiantes del ceba de la provincia de Churcampa. La investigación llegó a la conclusión respecto al estilo de aprendizaje auditivo, que los estudiantes de los Centros de Educación Básica Alternativa (EBA) de la provincia de Churcampa desarrollan el estilo de aprendizaje auditivo.

Se puede afirmar que los datos encontrados en esta tesis son similares con el presente trabajo de investigación, ya que señala que el uso de los juegos didácticos desarrolla el aprendizaje auditivo.

Así mismo Malacaria (2010) menciona que el desarrollo de su entendimiento es ordenado y metódico, pueden realizar una actividad, conversan más pausado que los sensoriales y seleccionan las palabras correctas que estaban pensando. Son personas que tienen la necesidad de que se les escuche y escuchar para poder lograr un aprendizaje adecuado. Es así que las imágenes de los videos o textos tienen que ir acompañadas de sonido, para que puedan reforzar su nivel de conocimiento y así absorber adecuadamente la información verbalmente.



**5.2.2. Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en la dimensión aprendizaje kinestésico en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho-2021**

Según el coeficiente de correlación de Pearson: se observa que la relación entre juegos didácticos y aprendizaje kinestésico fue positiva fuerte siendo la correlación lineal de ,365.

Al ser comparados con Ramos (2021) en su investigación titulada los estilos de aprendizaje de los estudiantes del ceba de la provincia de Churcampa. La investigación llegó a la conclusión Con respecto al estilo de aprendizaje kinestésico, se afirma que los estudiantes de los Centros de Educación Básica 71 Alternativa (EBA) de la provincia de Churcampa desarrollan el estilo de aprendizaje kinestésico. Así mismo Son personas que tienen la habilidad de percibir y expresar sus emociones, y realizar diversos trabajos que se les asigna. Son individuos que deben tener una relación física con su entorno para efectuar actos como darse la mano, abrazarse.

Se puede afirmar que los datos encontrados en esta tesis son similares con el presente trabajo de investigación, ya que señala que el uso de los juegos didácticos desarrolla el aprendizaje kinestésico.

Así mismo Malacaria (2010) menciona que los estudiantes kinestésicos logran su aprendizaje por medio de la psicomotricidad, sensaciones, el tacto, el gusto y el olfato, aprenden en los laboratorios experimentando y algunas veces lo hacen moviéndose de un lado a otro para poder calmar esa falta que tienen; por lo tanto, necesitan mayor tiempo que los otros.

### **5.2.3. Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en la dimensión aprendizaje visual en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho-2021**

Según el coeficiente de correlación de Pearson: Se observa que la relación entre juegos didácticos y aprendizaje visual fue positiva fuerte siendo la correlación lineal de  $787^{**}$  con un nivel de significancia de ,001.

Al ser comparados con Ramos (2021) en su investigación titulada los estilos de aprendizaje de los estudiantes del cebsa de la provincia de Churcampa. La investigación llegó a la conclusión con respecto al estilo de aprendizaje visual los estudiantes de los Centros de Educación Básica Alternativa (EBA) de la provincia de Churcampa desarrollan el estilo de aprendizaje visual.

Se puede afirmar que los datos encontrados en esta tesis son similares con el presente trabajo de investigación, ya que señala que el uso de los juegos didácticos desarrolla el aprendizaje visual.

Al respecto Malacaria (2010) menciona que los estudiantes aprenden leyendo, hablan y escriben rápido porque creen que no les alcanzará tiempo para plasmar las imágenes que están en su mente, asimismo piensa muchas cosas a la vez. Necesitan mirar y ser mirados por el docente. Los estudiantes requieren de ayuda para el desarrollo de la vista interna, para poder realizar diversas actividades: como silabear frases, acordarse de informaciones, solucionar problemas matemáticos. Para que logren retener la información que les transfiere es vital que las personas se expresen por medio de gestos y movimientos corporales que deben ir conjuntamente con imágenes.

#### **5.2.4. Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en la dimensión aprendizaje analítico en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho-2021**

Según el coeficiente de Correlación de Pearson: Se observa que la relación entre juegos didácticos y aprendizaje analítico fue positiva fuerte siendo la correlación lineal de ,595.

Al ser comparados con Núñez (2019) en su investigación titulada: Los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E. Privada “PKES SCHOOL – Huaura”. La investigación llegó a la conclusión que, existe una relación significativa entre el uso de los juegos didácticos de construcción y el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E.P Pkes School-Huaura. La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.873, representando muy buena asociación.

Se puede afirmar que los datos encontrados en esta tesis son resaltantes, ya que se encontró una correlación significativa entre las variables de estudio resultados que son similares a nuestro trabajo de investigación.

Así mismo Malacaria (2010) El estudiante con esta capacidad asimila mejor y tienen habilidades orales. Son individuos metódicos y reflexivos que toman la delantera y son responsables del tiempo, les gusta realizar observaciones y registrar. Para lograr concentrarse necesitan del silencio y la paz. Son personas que están al tanto de sucesos para después expresarlo.

#### **5.2.5. Determinar la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021**

Según el coeficiente de correlación de Pearson se observa que la relación entre juegos didácticos y aprendizaje fue positiva siendo la correlación lineal de

,608\* con un nivel significancia de ,016. Habiendo suficiente evidencia estadística para afirmar la siguiente hipótesis: Existe una relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula.

Al ser comparados con Paredes (2021), en su investigación titulada Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjui - 2021. La investigación llegó a la conclusión que existe relación alta entre las variables de la investigación, se aprueba la hipótesis de investigación.

Se puede afirmar que los datos encontrados en esta tesis son resaltantes, ya que se encontró una correlación significativa entre las variables de estudio resultados que son similares a nuestro trabajo de investigación.

Así también nos manifiesta García (2005) que los juegos didácticos son una forma de aprendizaje mediante el cual se puede lograr retener el interés en los alumnos de una forma lúdica. El docente toma un particular interés en estimular el aprendizaje de los estudiantes mediante el juego didáctico. Los maestros señalan que los alumnos por medio del juego logran obtener conductas cinéticas, eruditos. etc.

## VI. Conclusiones

Se determinó la relación entre juegos didácticos y aprendizaje en los niños de 5 años, siendo la correlación positiva fuerte de ,608\* con un nivel significancia de ,016. Teniendo suficiente evidencia estadística para señalar que existe una relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje.

Se estableció la relación entre juegos didácticos y aprendizaje auditivo en los niños de 5 años, siendo la correlación débil de -,179. Teniendo suficiente evidencia estadística para señalar que existe una relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje auditivo.

Se estableció la relación entre juegos didácticos y aprendizaje kinestésico en los niños de 5 años, siendo la correlación positiva fuerte de ,365. Teniendo suficiente evidencia estadística para afirmar que existe una relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje kinestésico.

Se estableció la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje visual en los niños de 5 años, siendo la correlación positiva fuerte de ,787\*\* con un nivel de significancia de ,001. Teniendo suficiente evidencia estadística para afirmar que existe una relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje visual.

Se estableció la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje analítico en los niños de 5 años, siendo la correlación positiva fuerte ,595. Teniendo suficiente evidencia estadística para afirmar que existe una relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje analítico.

## **Aspectos complementarios**

### **a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:**

A los futuros investigadores de Educación Inicial, realizar investigaciones desde un enfoque metodológico diferente con la finalidad de profundizar la investigación.

### **b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:**

A los docentes que deben hacer uso de los juegos didácticos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, ya que su utilización adecuada genera expectativas, despierta su creatividad, atención, memoria y pensamiento matemático; asimismo desarrollan actitudes positivas hacia el área en los niños, posibilitando de esta manera una mejora en el aprendizaje.

### **c) Recomendaciones desde el punto de vista Académico:**

A la universidad que implemente en su silabo de estudio la temática como realizar el instrumento de evaluación y su aplicación. Y profundizar más sobre el uso del programa estadístico Spss.

## Referencias bibliográficas

- Bernabéu, N. y Goldstein, A. (2010). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea, S.A, de Ediciones.
- Beltrán, J. (2005). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Madrid: Síntesis, S.A.
- Calero, M. (2003). *Educar jugando*. México: Editorial Alfaomega.
- Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Caracas Departamento de Educación Especial
- Díaz, F & Hernández, G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México D.F.: Mc Graw - Hill.
- Díaz, A. (2005): *Una polémica en torno al examen*. En: Revista Iberoamericana de Educación. No.5, OEI.
- Franc, N. (2002). *En torno al juego y la intervención psicomotriz*. Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales, 5 (33).
- Flores, N (2017). *Los Juegos Didácticos como Estrategia para la Enseñanza de la Lectura y la Escritura*. (Tesis para optar la licenciatura)
- García, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Editorial

Wanceulen.

Gallardo, V. y Camacho, M. (2008) *La motivación y el aprendizaje en Educación*. Editorial Deportiva, S.L.

Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo innovación..*

Gillespie. (2012). *Principio de Investigación: un enfoque contextualizado Al Plan de estudios de Instrucción, en investigación a la práctica.*

Hernández, R., & Fernández, C. B. (2014).

*Metodología de la Investigación*. México: Editores, S.A, 6 Edición.

Hernández, S. (2010). *Metodología de la investigación*.

Herradora, F y Olivas, F (2017). *Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí*. (Tesis para optar la licenciatura)

Labrador, M. (2008) *El juego en enseñanza de ELE*. Universidad Politécnica de Valencia. España.

Malacaria, M. (2010). *Estilos de enseñanza, estilos de aprendizaje y desempeño académico*. Argentina.

Ministerio de cultura (2000). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural*.

Núñez, M (2019). *Los juegos didácticos en el desarrollo de la estimulación temprana en niños de 2 años de la I.E. Privada*



“PKES SCHOOL – Huaura”. (Tesis para optar el Grado académico de maestro en ciencias de la Gestión Educativa. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Escuela de Posgrado.

Paredes, E (2021). *Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. N.º 0398 Eduardo Peña Meza Juanjui – 2021*. (Tesis para optar el título profesional de Licenciada en educación Inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Pino, R. (2013). *Metodología de la investigación*. Lima- Perú:  
Editorial San Marcos

Sampieri, H. (2003). *Metodología de la investigación*.

Quea, A. (2020). *Juegos didácticos y el aprendizaje significativo en área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1088 Putina*. (Tesis para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.

Quino, M. (2018). *Influencia del juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Pública N° 432-121 La florida Carmen Alto Provincia de Huamanga Región Ayacucho el año académico 2018*. (Tesis para optar el Título profesional de Licenciada en Educación Inicial). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.

- Quintas, A. (2020) *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil*. Editorial Prensas de la Universidad Zaragoza
- Ramos (2021). *Estilos de aprendizaje de los estudiantes del Ceba de la Provincia de Churcampa*. (Tesis para optar el título de segunda Especialidad Profesional en Andragogía – Educación Básica Alternativa). Universidad Nacional de Huancavelica.
- Saravia (2017). *Aplicación del juego didáctico para desarrollar la expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°431- Manuel La Serna, Ayacucho-2016*. (Tesis para obtener el título de licenciada en Educación Inicial). Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga
- Sáez, J. (2018) *Estilos de aprendizajes y métodos de enseñanza*. Edición digital.
- Supo, J. (2012). *Seminarios de investigación científica. Metodología de la investigación científica para las Ciencias de la salud*.
- Torres, M (2018). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*.
- ULADECH (2021). Código de ética para la investigación (versión 004). Chimbote, Perú. Comité Institucional de Ética en Investigación.
- Unicef (2018) *Aprendizaje a través del juego*: Publicado por Unicef Sección de Educación, División de Programas 3 United Nations Plaza New York, NY 10

## Anexos

### 1. Instrumento de recolección de datos

#### Variable 01: Juegos didácticos

<b>Dimensión 01: Juego de memoria</b>		<b>NUNCA</b>	<b>A VECES</b>	<b>SIEMPRE</b>
01	Arma un rompecabezas con facilidad			
02	Aprende una adivinanza			
03	Responde a preguntas después de un cuento leído			
04	Arma figuras de animales utilizando plastilina			
05	Dice las vocales y cuenta los números hasta 5			
<b>Dimensión 02: Juego Funcional</b>				
06	Representa acciones			
<b>Dimensión 03: Juego simbólico</b>				
07	Imita profesiones			
08	crea nuevas ideas			
<b>Dimensión 04: Juego de construcción</b>				
09	Construye una torre con latas			
10	Resuelve problemas de cifras			

#### Variable 02: Aprendizaje

<b>Dimensión 01: Auditivo</b>				
11	Aprende con facilidad las canciones que se utilizan en las clases			
12	Le gusta cantar			
<b>Dimensión 02: Kinestésico</b>				
13	Coordina el movimiento en su cuerpo			
<b>Dimensión 03: Visual</b>				
14	Describe imágenes con objetividad			
15	Observa imágenes con interés			
16	Representa lo que observa mediante un dibujo			
<b>Dimensión 04: Analítico</b>				
17	Responde a preguntas hechos por la maestra			
18	Relaciona imágenes con palabras			
19	Aprende con facilidad las clases que se le imparte			
20	Juega con nuevos objetos			

## 2. Evidencias de la validación de instrumento

### CUMPLIMIENTOS DE LOS PRINCIPIOS ÉTICOS

#### A. INFORME DE LOS EXPERTOS DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

##### I. DATOS GENERALES:

**1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** Arcos Torres Luis Alberto

**1.2. Grado Académico:** Magíster en educación

**1.3. Profesión:** Docente

**1.4. Institución donde labora:** UNSCH

**1.5. Cargo que desempeña:** Docente

**1.6. Denominación del instrumento:** Lista de cotejo

**1.7. Autor del instrumento:** Tinco Carrasco, Guisella

**1.8. Carrera:** Educación inicial

##### II. VALIDACIÓN:

**Ítems correspondientes al Instrumento 1: Juegos didácticos**

N° de ítem	Validez de contenido	Validez de constructo	Validez de criterio	Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable	El ítem contribuye a medir el indicador planteado	El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías	

						establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Juego de memoria</b>								
1	Arma un rompecabezas con facilidad	X		X		X		
2	Aprende una adivinanza	X		X		X		
3	Responde a preguntas después de un cuento leído	X		X		X		
4	Arma figuras de animales utilizando plastilina	X		X		X		
5	Dice las vocales y cuenta los números hasta 5	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Juego Funcional</b>								
6	Representa acciones	X		X		X		
<b>Dimensión 3: Juego simbólico</b>								
7	Imita profesiones	X		X		X		
8	crea nuevas ideas	X		X		X		
<b>Dimensión 4: Juego de construcción</b>								
9	Construye una torre con latas	X		X		X		
10	Resuelve problemas de cifras	X		X		X		

### Ítems correspondientes al Instrumento 2: Aprendizaje

N° de ítem	Validez de contenido	Validez de constructo	Validez de criterio	Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable	El ítem contribuye a medir el indicador planteado	El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas	

		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Auditivo								
1	Aprende con facilidad las canciones que se utilizan en las clases	X		X		X		
2	Le gusta cantar	X		X		X		
Dimensión 2: Kinestésico								
3	Coordina el movimiento en su cuerpo	X		X		X		
Dimensión 3: Visual								

4	Describe imágenes con objetividad	X		X		X		
5	Observa imágenes con interés	X		X		X		
6	Representa lo que observa mediante un dibujo					X		
Dimensión 4: Analítico								
7	Responde a preguntas hechos por la maestra	X		X		X		
8	Relaciona imágenes con palabras	X		X		X		
9	Aprende con facilidad las clases que se le imparte	X		X		X		
10	Juega con nuevos objetos	X		X		X		



Mg. Luis Alberto Arcos Torres  
DOCENTE UNIVERSITARIO

Firma

DNI N° 4276930

**I. DATOS GENERALES:**

**1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** Mgtr. Jesus Mario Carhuas Navarrete

**1.2. Grado Académico:** Magíster

**1.3. Profesión:** Licenciado en educación

**1.4. Institución donde labora:** Institución Educativa

**1.5. Cargo que desempeña:** Director

**1.6. Denominación del instrumento:** Lista de cotejo

**1.7. Autor del instrumento:** Tinco Carrasco, Guisella

**1.8. Carrera:** Educación inicial

**II. VALIDACIÓN:**

**Ítems correspondientes al Instrumento 1: Juegos didácticos**

N° de ítem		Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Juego de memoria								
1	Arma un rompecabezas con facilidad	X		X		X		
2	Aprende una adivinanza	X		X		X		
3	Responde a preguntas después de un cuento leído	X		X		X		

4	Arma figuras de animales utilizando plastilina	X		X		X	
5	Dice las vocales y cuenta los números hasta 5	X		X		X	
Dimensión 2: Juego Funcional							

6	Representa acciones	X		X		X	
Dimensión 3: Juego simbólico							
7	Imita profesiones	X		X		X	
8	crea nuevas ideas	X		X		X	
Dimensión 4: Juego de construcción							
9	Construye una torre con latas	X		X		X	
10	Resuelve problemas de cifras	X		X		X	

### Ítems correspondientes al Instrumento 2: Aprendizaje

N° de Ítem		Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Auditivo								
1	Aprende con facilidad las canciones que se utilizan en las clases	X		X		X		
2	Le gusta cantar	X		X		X		
Dimensión 2: Kinestésico								
3	Coordina el movimiento en su cuerpo	X		X		X		



Dimensión 3: Visual							
4	Describe imágenes con objetividad	X		X		X	
5	Observa imágenes con interés	X		X		X	
6	Representa lo que observa mediante un dibujo					X	
Dimensión 4: Analítico							

7	Responde a preguntas hechos por la maestra	X		X		X	
8	Relaciona imágenes con palabras	X		X		X	
9	Aprende con facilidad las clases que se le imparte	X		X		X	
10	Juega con nuevos objetos	X		X		X	

Otras observaciones generales:



Firma

CIP 68801

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** Mgtr. Abdón Álvarez Gutiérrez
- 1.2. Grado Académico:** Magíster en CC. EE. con mención en investigación y docencia
- 1.3. Profesión:** Licenciado en educación
- 1.4. Institución donde labora:** ULADECH
- 1.5. Cargo que desempeña:** Docente tutor de la asignatura de investigación
- 1.6. Denominación del instrumento:** Lista de cotejo
- 1.7. Autor del instrumento:** Tinco Carrasco, Guisella
- 1.8. Carrera:** Educación inicial

**II. VALIDACIÓN:**

**Ítems correspondientes al Instrumento 1: Juegos didácticos**

N° de ítem		Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Juego de memoria</b>								
1	Arma un rompecabezas con facilidad	X		X		X		
2	Aprende una adivinanza	X		X		X		
3	Responde a preguntas después de un cuento leído	X		X		X		

4	Arma figuras de animales utilizando plastilina	X		X		X	
5	Dice las vocales y cuenta los números hasta 5	X		X		X	
Dimensión 2: Juego Funcional							

6	Representa acciones	X		X		X	
Dimensión 3: Juego simbólico							
7	Imita profesiones	X		X		X	
8	crea nuevas ideas	X		X		X	
Dimensión 4: Juego de construcción							
9	Construye una torre con latas	X		X		X	
10	Resuelve problemas de cifras	X		X		X	

### Ítems correspondientes al Instrumento 2: Aprendizaje

N° de Ítem		Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		S I	N O	S I	N O	SI	N O	
Dimensión 1: Auditivo								
1	Aprende con facilidad las canciones que se utilizan en las clases	X		X		X		
2	Le gusta cantar	X		X		X		
Dimensión 2: Kinestésico								
3	Coordina el movimiento en su cuerpo	X		X		X		

Dimensión 3: Visual							
4	Describe imágenes con objetividad	X		X		X	
5	Observa imágenes con interés	X		X		X	
6	Representa lo que observa mediante un dibujo					X	
Dimensión 4: Analítico							

7	Responde a preguntas hechos por la maestra	X		X		X	
8	Relaciona imágenes con palabras	X		X		X	
9	Aprende con facilidad las clases que se le imparte	X		X		X	
10	Juega con nuevos objetos	X		X		X	

Otras observaciones generales:



Mgtr. Abdón Álvarez Gutiérrez  
Docente Uladech

Firma

CIP 6880

## 2. Evidencia de trámite de recolección de datos



### ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Carta N° 001 – 2021 - ULADECH CATÓLICA

Sr.

Mag. Jesús Carhuas Navarrete  
 Director de la I.E.P Nro. 38056 Mx-P  
 “Señor de Arequipa”  
 Presente

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, **Tinco Carrasco Guisella**, con código de matrícula **Nro. 3107181235**, de la Carrera Profesional de **Educación Inicial**, ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado, **“Juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021”**, durante los meses de septiembre y diciembre del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

Tinco Carrasco, Guisella



### 3. Formato de consentimiento informado

## **PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

**(PADRES)  
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: **Juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021.**

Investigador (a): **Tinco Carrasco,**

#### **Guisella Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021.**

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

Mediante el proyecto se determinará la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021

#### **Procedimientos:**

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

1. Planificación del proyecto de investigación
2. Ejecución de proyecto de investigación
3. Evaluación proyecto de investigación

#### **Riesgos: (Si aplica)**

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Se puede dar a conocer el calificativo del alumno (a) en el entorno educativo.

#### **Beneficios:**

Mediante el juego puede fomentarse el progreso de todas las capacidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales. Las actividades de juegos promueven el progreso de las capacidades de enseñanza de los niños de una manera más eficiente

que otra acción de educación inicial.

**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**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 **979673285** 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 [veronicatiinco2502@gmail.com](mailto:veronicatiinco2502@gmail.com) 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.

Fecha y Hora: 13/10/21-4:00 p.m.



**ROXANA MAURICIO GOMEZ**  
Participante



---

**Tinco Carrasco**  
**Guisella**  
Investigador

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

Título del estudio: **Juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021.**

Investigador (a): **Tinco Carrasco,**

**Guisella Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021.**

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

Mediante el proyecto se determinará la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021

**Procedimientos:**

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

1. Planificación del proyecto de investigación
2. Ejecución de proyecto de investigación
3. Evaluación proyecto de investigación

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Se puede dar a conocer el calificativo del alumno (a) en el entorno educativo.

**Beneficios:**

Mediante el juego puede fomentarse el progreso de todas las capacidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales. Las actividades de juegos promueven el progreso de las capacidades de enseñanza de los niños de una manera más eficiente que otra acción de educación inicial.

**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)



**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 **979673285** 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 [veronicatiinco2502@gmail.com](mailto:veronicatiinco2502@gmail.com) 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.

Fecha y Hora: 13/11/21



**MARIA E. BELLIDO  
QUISPE**  
Participante



**Tingo Carrasco  
Guisella**  
Investigador

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

Título del estudio: **Juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021.**

Investigador (a): **Tinco Carrasco,**

**Guisella Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021.**

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

Mediante el proyecto se determinará la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021

**Procedimientos:**

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

1. Planificación del proyecto de investigación
2. Ejecución de proyecto de investigación
3. Evaluación proyecto de investigación

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Se puede dar a conocer el calificativo del alumno (a) en el entorno educativo.

**Beneficios:**

Mediante el juego puede fomentarse el progreso de todas las capacidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales. Las actividades de juegos promueven el progreso de las capacidades de enseñanza de los niños de una manera más eficiente que otra acción de educación inicial

**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**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 **979673285** 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 [veronicatiinco2502@gmail.com](mailto:veronicatiinco2502@gmail.com) 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.

Fecha y Hora: 13/10/21-4:00 p.m.



**CHUCHON BAUTISTA GABRIELA**  
Participante



---

**Tingo Carrasco**  
Guisella  
Investigador

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

**(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: **Juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021.**

Investigador (a): **Tinco Carrasco,**

**Guisella Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021.**

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

Mediante el proyecto se determinará la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021

**Procedimientos:**

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

1. Planificación del proyecto de investigación
2. Ejecución de proyecto de investigación
3. Evaluación proyecto de investigación

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Se puede dar a conocer el calificativo del alumno (a) en el entorno educativo.

**Beneficios:**

Mediante el juego puede fomentarse el progreso de todas las capacidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales. Las actividades de juegos promueven el progreso de las capacidades de enseñanza de los niños de una manera más eficiente que otra acción de educación inicial

**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**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 **979673285** 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 [veronicatiinco2502@gmail.com](mailto:veronicatiinco2502@gmail.com) Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

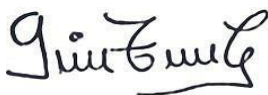
Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Fecha y Hora: 13/10/21-4:00 p.m.



---

**MENDOZA AVILA  
ROBER  
Participante**



---

**TincoCarrasco  
Guisella  
Investigador**

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

Título del estudio: **Juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021.**

Investigador (a): **Tinco Carrasco,**

**Guisella Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021.**

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

Mediante el proyecto se determinará la relación de los juegos didácticos y el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E.I N°353 “Señor de Arequipa”, San Juan Bautista-Ayacucho- 2021

**Procedimientos:**

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

1. Planificación del proyecto de investigación
2. Ejecución de proyecto de investigación
3. Evaluación proyecto de investigación

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Se puede dar a conocer el calificativo del alumno (a) en el entorno educativo.

**Beneficios:**

Mediante el juego puede fomentarse el progreso de todas las capacidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales. Las actividades de juegos promueven el progreso de las capacidades de enseñanza de los niños de una manera más eficiente que otra acción de educación inicial

**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**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 **979673285** 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 [veronicatiinco2502@gmail.com](mailto:veronicatiinco2502@gmail.com) Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

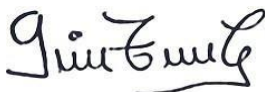
Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Fecha: 13/10/21-4:00 p.m.



---

**DEYSI PARIONA FLORES**  
Participante



---

**Tinco Carrasco**  
Guisella  
Investigador

## 5.Base de datos

JUEGO DIDACTICO														APRENDIZAJE									
Juego Funcional				Juego Simbolico				Juego de construccion						Auditivo				Kinestesico					
4. Arma figuras de animales utilizando plastilina	5. Dice las vocales y cuenta los números hasta 5	Total		6.Represen ta acciones	Total		7.limita profesiones	8. crea nuevas ideas	Total		9. Construye una torre con latas	10. Resuelve problemas de cifras	Total		11. Aprende con facilidad las canciones que se utilizan en las clases	12. Le gusta cantar	Total		13. Baila y se mueve con ritmo	Total		14. Describe imágenes con objetividad	
2	1	6	B	1	1	C	1	1	2	B	2	1	3	B	2	2	4	A	1	2	B	1	
2	1	7	B	0	0	C	1	1	2	B	2	1	3	B	0	2	2	B	0	1	C	1	
0	1	4	C	1	1	C	1	1	2	B	0	0	0	C	2	0	2	B	1	2	B	0	
2	1	8	A	1	1	C	1	1	2	B	2	0	2	B	0	2	2	B	0	1	C	1	
1	0	3	C	0	0	C	0	1	1	C	2	1	3	B	2	0	2	B	1	2	B	0	
2	1	6	B	1	1	C	1	1	2	B	0	1	1	C	2	2	4	A	1	2	B	1	
2	1	7	B	1	1	C	1	1	2	B	2	0	2	B	1	2	3	B	1	2	B	1	
1	0	4	C	1	1	C	2	1	3	A	2	1	3	B	2	2	4	A	1	2	B	1	
2	1	6	B	0	0	C	1	2	3	A	1	1	2	B	1	2	3	B	1	2	B	0	
2	2	6	B	2	2	B	0	0	0	C	1	2	3	B	2	2	4	A	2	2	B	2	
0	2	5	B	2	2	B	2	2	4	A	1	1	2	B	2	1	3	B	2	2	B	2	
2	2	7	B	2	2	B	1	0	1	C	1	2	3	B	0	1	1	C	2	2	B	2	
1	2	7	B	2	2	B	1	2	3	B	1	1	2	B	1	1	2	B	2	2	B	2	
1	2	6	B	2	2	B	2	2	4	A	1	2	3	B	1	1	2	B	2	2	B	2	
1	2	7	B	2	2	B	2	2	4	A	1	0	1	C	1	1	4	A	2	2	B	2	

ESCALA DE EVALUACION			ESCALA D		
C= 0-1			C= 0-2		
B= 2-3			B= 3-4		
A= 4-5			A= 5-6		

Escala de calificación	f	%	Escala de calificación	f	%	Escala de calificación	f	%	Escala de calificación	f	%	Escala de calificación	f	%
INICIO (C)	9	60%	INICIO (C)	3	20%	INICIO (C)	3	20%	INICIO (C)	1	7%	INICIO (C)	2	13%
PROCESO (B)	6	40%	PROCESO (B)	8	53%	PROCESO (B)	12	80%	PROCESO (B)	9	60%	PROCESO (B)	13	87%