

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO EDUCATIVO PARA EL APRENDIZAJE DE
LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 432-14 LOS ÁNGELES DE
LA PAZ YANAMA DISTRITO
CARMEN ALTO PROVINCIA HUAMANGA REGIÓN
AYACUCHO DURANTE EL AÑO ACADÉMICO 2018**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en
Educación Inicial

Autora:

Br. Dina Barrial Coras

Asesora:

Mgtr. Victoria Valenzuela Arteaga

Ayacucho – Perú

2018

HOJA DE FIRMA DEL JURADO

Mgtr. Carmen Maura Misari Arroyo

DAR

Mgtr. Irma Boluarte Cipriani

Secretaria

Mgtr. Eduardo Mendoza Diaz

Miembro

Mgtr. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez

Asesora

DEDICATORIA

A todos los seres que más quiero, en especial a mi hija y mis hijos, esposo quienes son los verdaderos forjadores de mi futuro.

AGRADECIMIENTO

Agradecer a Dios, a mis familiares quienes me apoyaron en mi estudio profesional para alcanzar con éxito mi meta, a la Universidad los Ángeles de Chimbote Católica, por educar y encaminar mi vida profesional. A los docentes de la universidad por el esfuerzo que realizan y el apoyo que me dieron. De igual manera agradecer a mi asesora la Mg. Victoria Esther Valenzuela Arteaga por su dedicación y apoyo que me ha brindado durante mis asesorías y por ser una gran profesional.

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general determinar cómo los juegos educativos ayudan en el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial. La metodología que se utilizó en la investigación fue cuantitativa, descriptiva. La población de estudio estuvo conformada de 1 docente y 22 padres de familia del nivel inicial. El juego ha sido apropiado para enseñar a estudiantes pequeños y ha ocupado un lugar privilegiado en la historia de la educación infantil como un medio para facilitar la enseñanza, hacerla placentera y transmitir la cultura escolar respetando las características. Recientes investigaciones han demostrado que el juego educativo está perdiendo espacios en las propuestas desarrolladas por los jardines de infantes. Las actividades del juego a medida que los estudiantes avanzan en el sistema educativo se ofrecen menos posibilidades para jugar, mostrando una brecha en cuanto al valor que se le da al juego desde el discurso y las prácticas docentes.

El enfoque metodológico utilizado, fue bibliográfica y documental, porque se tomó contacto con la realidad para obtener la información requerida y de acuerdo a los objetivos planteados; el diseño de investigación es no experimental.

Palabras clave: el juego educativo, el aprendizaje

ABSTRACT

The main objective of the research was to determine the educational games in the learning of the students of the initial level with greater frequency by the teacher in the classroom and the learning of the initial level. The methodology used in the research was quantitative, descriptive. The study population consisted of 1 teacher and 22 parents of the initial level. The game has been appropriate to teach young children and has occupied a privileged place in the history of early childhood education as a means to facilitate teaching, make it pleasant and transmit the school culture respecting the characteristics. Recent research has shown that the educational game is losing space in the proposals developed by kindergartens. The activities of the game as the child advances in the educational system offer fewer possibilities to play, showing a gap in the value that is given to the game from the discourse and teaching practices.

Key words: the educational game, the learning

CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DEL JURADO.....	II
DEDICATORIA.....	III
AGRADECIMIENTO.....	IV
RESUMEN.....	V
ABSTRACT.....	VI
CONTENIDO.....	VII
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	3
2.1. ANTECEDENTES.....	3
2.2. BASES TEÓRICAS.....	4
2.2.1. EL JUEGO EDUCATIVO.....	4
III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	7
3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	7
3.2. EL UNIVERSO.....	9
3.2.1. EL ÁREA GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	9
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	9
3.3.1. POBLACIÓN.....	9

3.3.2. MUESTRA.....	10
3.4. DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	10
3.4.1. DEFINICIÓN DE LAS VARIABLES.....	10
3.4.2. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	12
3.5. TÉCNICA E INSTRUMENTO.....	12
3.5.1. TÉCNICA LA OBSERVACIÓN.....	12
3.5.2. INSTRUMENTO LA FICHA DE OBSERVACIÓN.....	13
3.6. PLAN DE ANÁLISIS.....	13
3.6.1. MEDICIÓN DE LAS VARIABLES.....	14
3.7. MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	14
IV. RESULTADOS.....	15
4.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	25
4.1.1. EN RELACIÓN CON EL OBJETIVO ESPECÍFICO.....	25
V. CONCLUSIONES.....	26
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	27
ANEXOS.....	28

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de docentes y padres de familia.....	9
Tabla 2. Muestra de docentes y padres de familia.....	10
Tabla 3. Operacionalización de variables.....	12
Tabla 4. El juego infantil es muy importante para la enseñanza y aprendizaje.....	15
Tabla 5. El estudiante construye sus propios aprendizajes a través del juego.....	16
Tabla 6. El juego permite al estudiante mejorar su rendimiento escolar.....	17
Tabla 7. El estudiante construye sus propios aprendizajes y comprenden más con el juego.....	18
Tabla 8. Usted como docente ves mejorar a los estudiantes a través del juego.....	19
Tabla 9. En su tiempo libre usted juega con su hijo.....	20
Tabla 10. Para el aprendizaje de su hijo el juego es muy importante.....	21
Tabla 11. Usted permite jugar a su hijo libremente.....	22
Tabla 12. Es necesario el juego para su hijo.....	23
Tabla 13. Para usted el juego infantil es muy importante.....	24

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: El juego infantil es muy importante para la enseñanza y aprendizaje.....	15
Figura 2: El estudiante construye sus propios aprendizajes a través del juego.....	16
Figura 3: El juego permite al estudiante mejorar su rendimiento escolar.....	17
Figura 4: El estudiante construye sus propios aprendizajes y comprenden más con el juego.....	18
Figura 5: Usted como docente ves mejorar a los estudiantes atreves del juego.....	19
Figura 6: En su tiempo libre usted juega con su hijo.....	20
Figura 7: Para el aprendizaje de su hijo el juego es muy importante.....	21
Figura 8: Usted permite jugar a su hijo libremente.....	22
Figura 9: Es necesario el juego para su hijo.....	23
Figura 10: Para usted el juego infantil es muy importante.....	24

I. INTRODUCCIÓN

Los juegos educativos son actividades imprescindibles que se considera desde el punto de vista de sus efectos sobre la sociedad, considerada como una de las expresiones más genuinas de los seres humanos, que debe ser estimulado y desarrollado en los estudiantes desde el nivel inicial. Motivados para mejorar calidad de la educación.

Los juegos son uno de los medios que tienen los estudiantes para liberarse de las respuestas condicionadas, sin embargo, los profesores no toman mucho en cuenta la importancia que tiene los juegos para desarrollar actividades de aprendizaje, además estos son una forma natural de desarrollar aprendizaje en los estudiantes, estos adquieren una serie de habilidades, hábitos y actividades que se manifiestan en su desarrollo ,también es muy importante el rol que cumplen los padres de familia, profesores, autoridades y la comunidad.

Los juegos se deben considerar como algo importante porque los estudiantes empiezan a conocer el mundo que lo rodea a través de la misma.

Cabe recalcar que los juegos deben ser aplicados permanentemente en los estudiantes, porque produce alegría, diversión, y esto surge de la manera libre y a la vez tiene un origen intuitivo que impulsa el desarrollo del aprendizaje.

La tesis se derivó de la línea de Investigación de la ULADECH Católica de la carrera de Educación “Intervenciones Educativas con el juego educativo para el aprendizaje bajo el Enfoque Socio Cognitivo orientadas al desarrollo del Aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica Regular del Perú”.

Por ello se formuló el enunciado del problema:

¿Cómo los juegos educativos ayudan en el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa N° 432-14 los Ángeles de la Paz Yanama distrito Carmen Alto provincia Huamanga Región Ayacucho durante el año académico 2018?

Como objetivo general se planteó

Determinar cómo los juegos educativos ayudan en el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa N° 432-14 los Ángeles de la Paz Yanama distrito Carmen Alto Provincia Huamanga región Ayacucho durante el año académico 2018.

Y se resaltó como objetivos específicos:

Lograr que los docentes, utilicen diariamente actividades planificadas a través de juegos.

Promover el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial

El juego es tan importante en la vida de los estudiantes, ya que para ellos es muy importante como para el adulto, considerado como una actividad del trabajo.

La pertinencia o justificación de la investigación con los intereses profesionales radica en que los docentes involucrados en este trabajo al conocer las estrategias que se utilizan en el juego para mejorar las aplicaciones en su sesión de aprendizaje.

Y en cuanto a la pertinencia de la investigación con los intereses institucionales se informó de los resultados obtenidos a las autoridades de la institución para que tomen las medidas respectivas con capacitaciones o actualizaciones.

Respecto a la metodología es tipo cuantitativa, el nivel descriptivo y el diseño correlacional. La población está integrada por 1 docente de 22 de padres de familia del nivel inicial de la institución educativas que estuvieron involucradas en esta investigación del jardín los Ángeles de la Paz de Yanama del distrito de Carmen Alto región Ayacucho en el año académico 2018.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

Leyva (2011) trabajo de investigación para Licenciatura Infantil, que lleva por título: *“El juego como estrategia didáctica en la educación infantil”*. Bogotá, Colombia. Tuvo como objetivo demostrar que el juego puede ser utilizado como una estrategia didáctica. Esta investigación tuvo un enfoque cualitativo.

Campos, Chacc y Gálvez (2006) en su tesis para optar el título De Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales, titulada *“El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa”*. Santiago de Chile, Chile. Tuvo como objetivo proponer elementos del juego,

Montero (2015) tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación en la Mención de Didáctica de la Enseñanza de Educación Inicial, *“El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial”* Lima Perú En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad u ocultamiento de información aportada. Por todas las afirmaciones, ratifico lo expresado, a través de mi firma correspondiente. El resultado esencial se basa en la propuesta de juegos tradicionales como una estrategia eficaz que orienta al docente y a los niños teniendo en cuenta la contextualización en el proceso de resolución de problemas. Por lo tanto, concluimos que el estudio tiene una perspectiva formativa sólida que conllevará a enriquecer y transformar la práctica didáctica y pedagógica en el aula.

Navarro (2009) en su tesis para obtener el título de Licenciado en educación titulado: *“Didáctica de la danza para desarrollar la coordinación y el ritmo en los alumnos del iv ciclo de educación primaria de la I.E. N° 41006 Jorge Polar del distrito de José Luis Bustamante y Rivero. Arequipa 2009”*. Arequipa, Perú. Teniendo como objetivos: Aplicar la didáctica de la danza para desarrollar la coordinación y el ritmo en los alumnos del IV ciclo de educación primaria dela I.E. N° 41006 Jorge Polar del

distrito de José Luis Bustamante y Rivero. Arequipa 2009. Elevar el grado de interés del niño frente al aprendizaje de danzas Sugerir estrategias prácticas para optimizar el aprendizaje de danza en los alumnos. Mejorar el nivel de desarrollo de la expresión corporal en los alumnos. Llegando a las siguientes conclusiones: Los alumnos del IV ciclo de educación primaria dela I.E. N° 41006 Jorge Polar del distrito de José Luis Bustamante y Rivero mejoraron su nivel de desarrollo de la expresión corporal, al aplicar la didáctica de la danza para desarrollar la coordinación y el ritmo. Al aplicar la didáctica de la danzase eleva grado de interés del niño frente al aprendizaje.

Carbonel (2011) tesis para optar el título de especialista en comunicación y matemática nivel educación inicial, titulada *“Aplicación de la técnica de dramatización para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 3 años de edad dela I.E.I. N° 001 Virgen María Auxiliadora de la urbanización latina del distrito de José Leonardo Ortiz para optar el título de especialista en Comunicación y Matemática nivel educación inicial Chiclayo”*. Chiclayo, Perú. Tuvo como objetivos: Brindar a los niños una oportunidad de “vivir” realmente la situación que se está analizando. Formar el hábito de trabajo en grupo para un propósito común. El alumno aquí se va a dar cuenta de lo que se persigue no es un estudio individual sino colectivo y que de su participación y aporte en el grupo depende tanto su aprendizaje como el de los demás. La metodología fue pre experimental. Llegando a las siguientes conclusiones. De 22 niños (as) observados el 18% de los niños siempre entonan canciones sencillas de dos estrofas; el 41% a veces entonan canciones sencillas y el 41% restante nunca lo hace

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego educativo

El juego representa una actividad libre o voluntaria, estos juegos tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un

objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc., y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

2.2.1.1. Características de los juegos

a. Movimiento libre

Confianza plena en la iniciativa del infante y en su capacidad para moverse y realizarse con el mundo que le rodea objetos y seres, así para la capacidad para la autonomía y la comunicación.

b. Actividad libre

Actividad que se realiza en forma espontánea sin pautas establecidas que pueda incluir o no la presencia profesional.

Actividad libre, donde sea el quien decide que hace, se mueve, que elementos elige, como los usa, cuántos se demora en cada actividad.

2.2.1.2. Fines del juego

a. Juegos manipuladores

El juego consiste en repetir una y otra vez, esas acciones se pueden realizar con objetos donde se puede manipular y explorar las cualidades de los objetos.

b. Juegos simbólicos

Favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño.

Desarrolla su capacidad imaginativa y la creatividad.

c. Juegos de construcción

Permite nuevos objetos a partir de la combinación de diferentes elementos, las acciones del niño están orientadas por metas precisas que el mismo establece, el juego da paso a construcciones cada vez más elaboradas, el desarrollo de habilidades.

2.2.1.3. Clasificación de los juegos según la edad

a. Juegos de ficción y de construcción

Juegos de ficción son aquellos en donde los niños pueden fingir ser cualquier personaje o animal que ellos deseen desarrollando la fantasía y la imaginación, el niño al ser capaz de poder realizar juegos de ficción en el fondo lo que está haciendo es especificar su curiosidad emocional con los juegos de roles, si un niño juego papá y la mamá, lo que está haciendo simular en sí mismo un cierto tema en relación como actúa sus padres y otros que haya podido observar lo permite proporcionar ciertos temas contenidos sobre el mundo y sobre ella misma.

Juegos de construcción interesa señalar aspectos importantes para su incorporación, está ligado al tipo de conocimiento que promueve, la importancia que tiene el objeto que se emplea para construir. Como las consignas que dan origen al juego o los materiales que lo acompañan pueden modificar, enriquecer o diversificar las construcciones.

b. Juegos sociales

Pues que permite ensayar ciertas conductas sociales siendo a su vez una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas, el juego se socializa, intercambiando sus juguetes.

c. Juegos motores

Los juegos se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.

d. Juegos intelectuales

Estos juegos ayudan a desarrollar importantes componentes, el pensamiento de espacio, la motricidad fina para el aprendizaje.

Con los materiales si experimentan el desarrollo de la inteligencia como rompecabezas, ajedrez, y otros.

2.2.1.4. Los juegos educativos y el aprendizaje activo

a. El juego en el desarrollo integral del niño

El juego es una herramienta muy importante para su desarrollo físico, cognitivo, psicológica y social.

El niño hace la expresión oral mientras juega permanente y desarrolla, habilidades, sociales y la imaginación, creatividad.

b. El juego en el trabajo

Es la actividad más importante en la vida de todo ser humano en especial para que desarrollen sus aptitudes y habilidades, aprendan a conocer espacio y el tiempo en que viven ordenar en forma sistemática.

El niño juega movidos por una necesidad interior que si da en forma natural y espontánea y que, a la vez, proporciona diversión.

c. El aprendizaje de los juegos educativos

Los docentes deben tener en cuenta, que los niños participen activamente porque el juego es una herramienta innovadora, forma de diversión de aprendizaje significativo y desarrollo de habilidades y motivación.

III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño de la investigación

El tipo de La investigación fue cuantitativa según Sarantakos (1998) el tipo de Investigación cuantitativa es aquella que permite examinar los datos de manera científica, o más específicamente en forma numérica. La metodología que se ha utilizado en la siguiente investigación estuvo basada, en la investigación científica, de campo, bibliográfica y documental.

La presente investigación se realizó en el Jardín de “los Ángeles de la paz “Yanama. Se tomó contacto con la realidad para obtener la información requerida y de acuerdo a los objetivos planteados. Es investigativa de campo y descriptiva.

El nivel fue descriptivo según, Gross (2010) el nivel de investigación es descriptiva-simple porque no se limita a la recolección de datos, sino a la identificación de variables. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno al que sea sometido.

El diseño es no experimental, según Christensen (1980) es cuando el investigador observa los fenómenos tal y como ocurren naturalmente, sin intervenir en su desarrollo. Hace referencia a tipos y a diseños de investigación.

En cuanto a los primeros menciona, según sus objetivos externos, los puros y aplicados, mientras que según sus objetivos internos, describe los exploratorios, descriptivos y explicativos.

Carlos (2007) indica que el diseño de la investigación tiene como propósito establecer las características de las variables.

M=..... X
 Y

Dónde:

M: Muestra del docente

X: El juego educativo

Y: El aprendizaje

3.2. El universo

Estuvo formado por los docentes y estudiantes de todos los niveles de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito del distrito de Carmen Alto, región Ayacucho.

3.2.1. El área geográfica del estudio

El distrito de Carmen Alto es uno de los dieciséis que conforman la Provincia de Huamanga, ubicada en el Departamento de Ayacucho, perteneciente a la Región Ayacucho, en el Perú.

Carmen Alto es el nombre de un Barrio Colonial que se encuentra ubicado en las faldas del Cerro Acuchimay, es también conocido como la cuna de los legendarios arrieros de la región de Ayacucho,

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

La población corresponde a la totalidad de 01 docente, 22 padres de familias y 22 estudiantes, del Jardín de “los Ángeles de la paz” Yanama.

Tabla 1. Población de docente y padres de familia

Población	Muestra	Encuestados	Total
Docente	1	100 %	1
Padres de familia	22	100%	22

Fuente: secretarías de la institución educativa

3.3.1.1. Criterio de inclusión

Se tendrá en cuenta solo la docente y padres de familia que cumplan con las características que necesariamente deberán tener los sujetos de estudio, de la institución educativa del Jardín de “los Ángeles de la paz” Yanama.

3.3.1.2. Criterios de exclusión

No se realizarán a los padres de familia que pertenecen al nivel Primaria y Secundaria con todas sus áreas de las instituciones educativas de esta investigación del distrito de Carmen Alto.

3.3.2. Muestra

Estuvo conformada por 1 docente y 22 padres de familia de la sección Amorosos de 5 años de educación inicial de la institución educativa de esta investigación del distrito de Carmen Alto.

Tabla 2. Muestra de docente y padres de familia

Población	Muestra	Encuestados	Total
Docentes	1	100 %	1
Padres de familia	22	100%	22

3.4. Definición y Operacionalización de las variables

3.4.1. Definición de las variables

3.4.1.1. El juego educativo

El juego representa una actividad libre o voluntaria, estos juegos tienen un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc., y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

3.4.1.2. El aprendizaje

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

Los docentes deben tener en cuenta, que los niños participen activamente porque el juego es una herramienta innovadora, una forma de diversión, que favorece en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

3.4.2. Operacionalización de las variables

Tabla 3. Operacionalización de variables

PROBLEMA	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
El juego educativo para el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa. N°432-14 los Ángeles de la Paz Yanama distrito Carmen Alto provincia Huamanga Región Ayacucho durante el año académico 2018?	3.2.1 El Juego Educativo	3.2.1.1 Características de los juegos	a. Movimiento libre b. Actividad libre
		3.2.1.2 Fines del juego	a. Juegos manipuladores. b. Juegos simbólicos. c. Juegos de construcción.
		3.2.1.3 Clasificación de los juegos según la edad	a. Juegos de ficción y de construcción. b. Juegos sociales. c. Juegos motores. d. Juegos intelectual
		3.2.1.4 Los juegos educativos y el aprendizaje activo	a. El juego en el desarrollo integral del niño b. El juego en el trabajo. c. El aprendizaje de los juegos educativos.
	Aprendizaje	Indicadores de logro	a. Logro previsto (A) Alto b. Logro en proceso (B) Regular c. En inicio (C) Bajo

3.5. Técnica e instrumento

3.5.1. Técnica la observación

La técnica de observación es una técnica de investigación que consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc., con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación

3.5.2. Instrumento la ficha de observación

Utilizamos este tipo de instrumentos para conocer la manera como se desarrollan las actividades y los resultados de ellas, pudiendo ser, por ejemplo el desempeño del docente o los estudiantes en el trabajo de aula.

3.5.2.1. Validez y confiabilidad del instrumento

Los instrumentos fueron validados por la Mg. Victoria Valenzuela de la carrera de Educación de la filial, Lima.

a. Validez del instrumento

También denominada exactitud corresponde al grado en que la medición refleja la realidad de un fenómeno o capacidad de medición o clasificación de un método o instrumento para aquello que fue propuesto o sea que mida o clasifique lo que efectivamente analizamos y no otra cosa.

b. Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad de los componentes del instrumentos se obtiene mediante correlación que presentación sus ítems entre sí mismos y el concepto para el cual fue creado. La confiabilidad se refiere al nivel de exactitud y consistencia de los resultados obtenidos al aplicar el instrumento por segunda vez en condiciones tan parecida como sea posible.

3.6. Plan de análisis

Permitió extraer las conclusiones y recomendaciones, y la verificación que dé con el argumento del proyecto. Para esta investigación se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación.

Para el análisis de los datos se utilizó el programa Microsoft 2010 Excel. El procesamiento, se hizo sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento,

del docente de aula y los padres familia datos obtenidos que resultaron en los datos obtenido en programa Excel,

3.6.1. Medición de las variables

3.6.1.1. Variable 1: Juego educativo

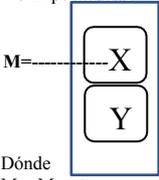
Se medirá con una encuesta a los padres de familia

3.6.1.2. Variable 2: El aprendizaje

Se medirá con la ficha de observación

3.7. Matriz de consistencia

El juego educativo para el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa N° 432-14 Los Ángeles de La Paz Yanama distrito Carmen Alto provincia Huamanga región Ayacucho durante el año académico 2018.

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	POBLACIÓN Y MUESTRA	DISEÑO	TÉCNICA E INSTRUMENTO
¿Cómo los juegos educativos ayudan en el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa. N°432-14 los Ángeles de la Paz Yanama distrito Carmen Alto provincia Huamanga Región Ayacucho durante el año académico 2018?	Objetivo General: Determinar cómo los juegos educativos ayudan en el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa N° 432-14 los Ángeles de la Paz Yanama distrito Carmen Alto Provincia Huamanga región Ayacucho durante el año académico 2018.	Variable 1: El juego educativo	Población: Estará conformada por 1 docentes y 22 padres de familia del nivel inicial	Tipo de Investigación: Cuantitativa Nivel: Descriptivo Diseño: No Experimental 	La encuesta La Ficha de observación
	Objetivos Específicos: Lograr que los docentes, utilicen diariamente actividades planificadas a través de juegos. Promover el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial	Variable 2: El aprendizaje	Muestra: Estará conformada por 1 docente y 22 padres de familia del nivel inicial	Dónde M = Muestra X = El juego educativo Y = El aprendizaje	

IV. RESULTADOS

Luego de haber procesado los datos, éstos se presentan en tablas y figuras, según se detallan.

A. CUESTIONARIO DEL DOCENTE

Tabla 3. El juego infantil es muy importante para la enseñanza y aprendizaje

Opciones	N° estudiantes	%
SI	0	0%
NO	0	0%
AVECES	1	100%
TOTAL	1	100%

Fuente: cuestionario del docente de Ayacucho aplicada en octubre 2017

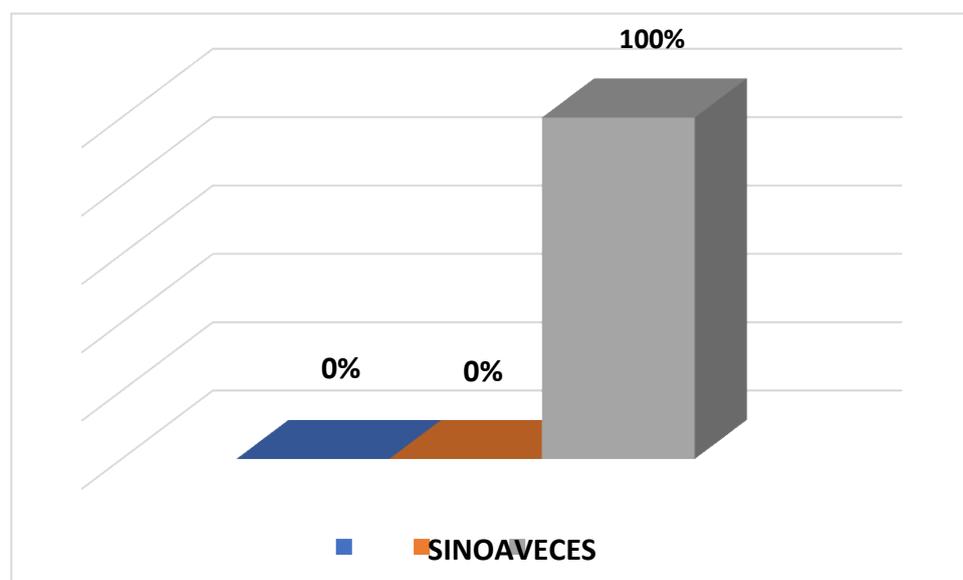


Figura 1: El juego infantil es muy importante para la enseñanza y aprendizaje

Fuente: tabla 3

Según tabla 3 y figura 1, el 100 (1) a veces el juego es importante para la enseñanza y aprendizaje y el 0% (0) no lo hace y el 0%(0) no.

Tabla 4. El estudiante construye sus propios aprendizajes a través del juego

Opciones	N° estudiantes	%
SI	1	100%
NO	0	0%
AVECES	0	0%
TOTAL	1	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes de Ayacucho aplicada en octubre 2017

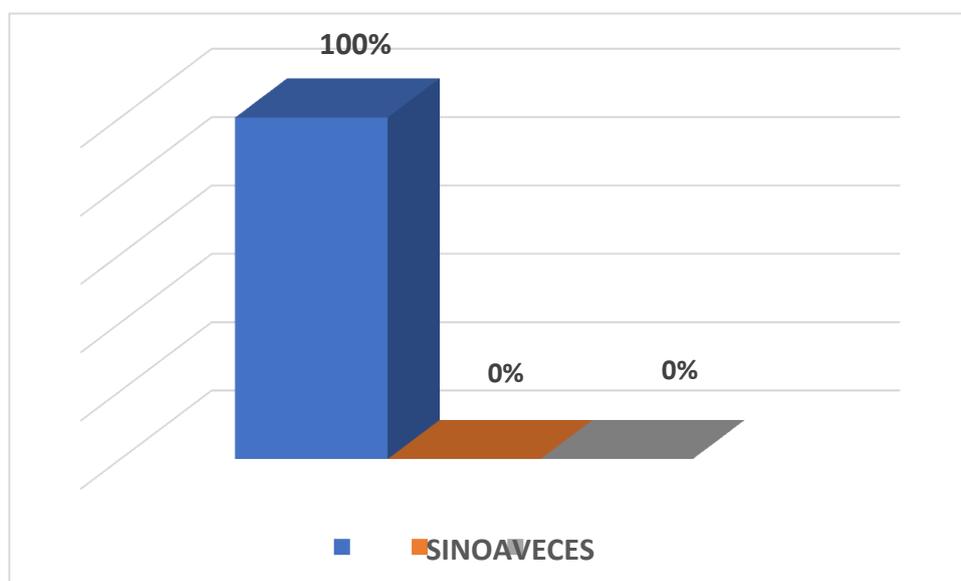


Figura 2: El estudiante construye sus propios aprendizajes a través del juego

Fuente: tabla 4

Según tabla 4 y figura 2, el 100% (1) si el estudiante construye a través del juego y el 0% (0) no lo hace y el 0%(0) a veces no lo hace.

Tabla 5. El juego permite al estudiante mejorar su rendimiento escolar

Opciones	N° estudiantes	%
SI	1	100%
NO	0	0%
AVECES	0	0%
TOTAL	1	100%

Fuente: cuestionario del docente de Ayacucho aplicada en octubre 2017

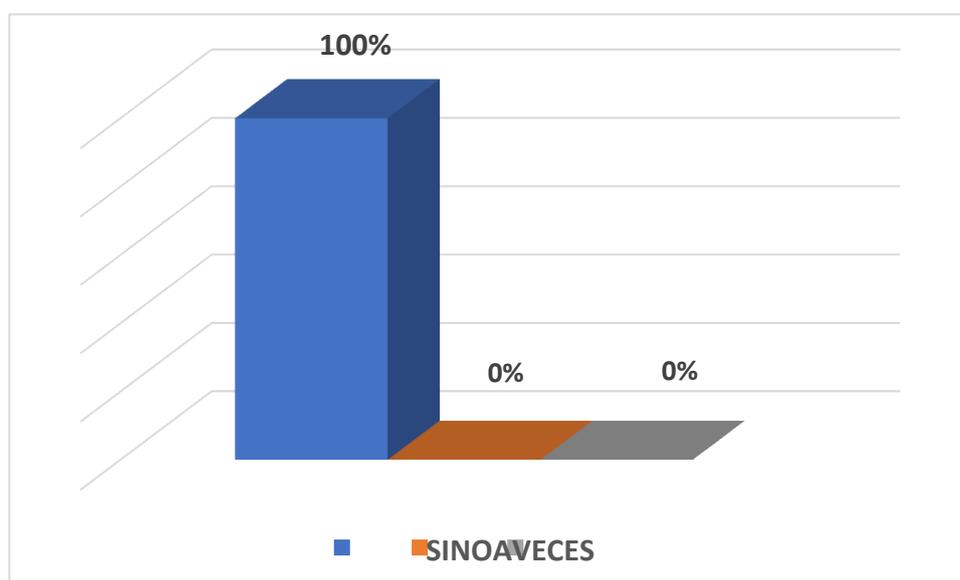


Figura 3: El juego permite al estudiante mejorar su rendimiento escolar Fuente: tabla 5

Según tabla 5 y figura 3, el 100% (1) si lo hace que juego permite al estudiante mejorar su rendimiento escolar 0% (0) no lo hace y el 0%(0) a veces no lo hace.

Tabla 6. El estudiante construye sus propios aprendizajes y comprenden más con el juego

Opciones	N° estudiantes	%
SI	0	100%
NO	0	0%
AVECES	1	0%
TOTAL	1	100%

Fuente: cuestionario del docente de Ayacucho aplicada en octubre 2017

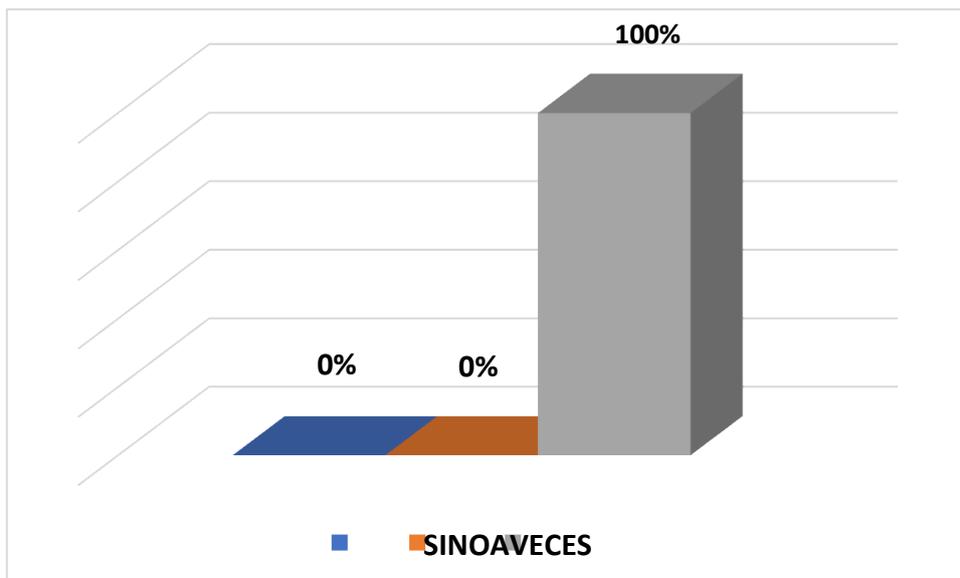


Figura 4: El estudiante construye sus propios aprendizajes y comprenden más con el juego

Fuente: tabla 6

Según tabla 6 y figura4, el 100% (1) si a veces el estudiante construye sus propios aprendizajes y comprenden más con el juego 0% (0) no lo hace y el 0%(0) si lo hace.

Tabla 7. Usted como docente ves mejorar a los estudiantes a través del juego

Opciones	N° estudiantes	%
SI	1	100%
NO	0	0%
AVECES	0	0%
TOTAL	1	100%

Fuente: cuestionario del docente de Ayacucho aplicada en octubre 2017

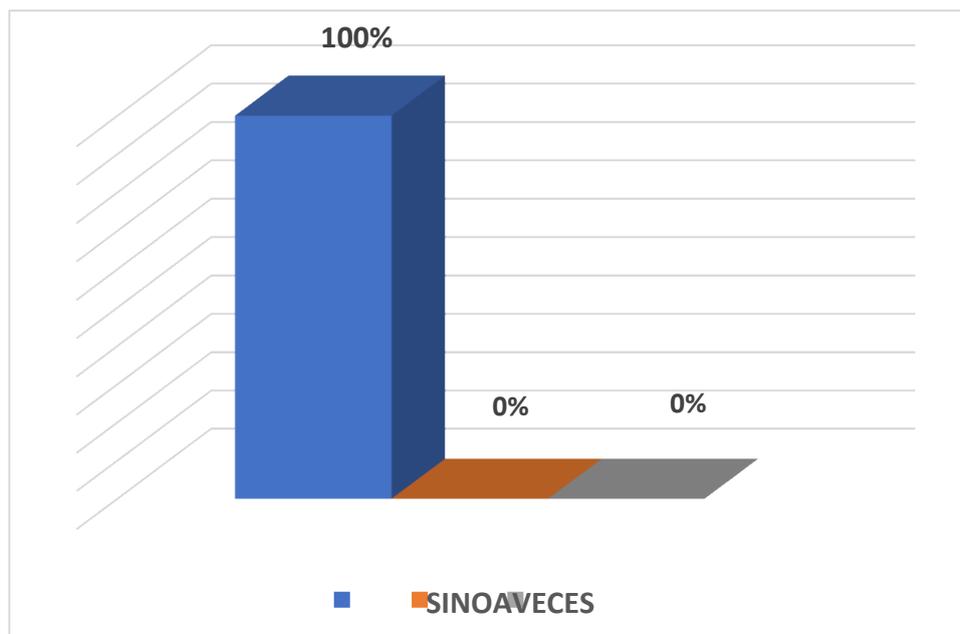


Figura 5: Usted como docente ves mejorar a los estudiantes a través del juego Fuente: tabla 7

Según tabla 7 y figura 5, el 100% (1) si el docente ven que sus estudiantes están mejorando y el 0% (0) no lo hace y el 0%(0) a veces.

B. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

Tabla 8. En su tiempo libre usted juega con su hijo

Opciones	Nº estudiantes	%
SI	12	54%
NO	5	23 %
AVECES	5	23 %
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia de Ayacucho aplicada en octubre 2017

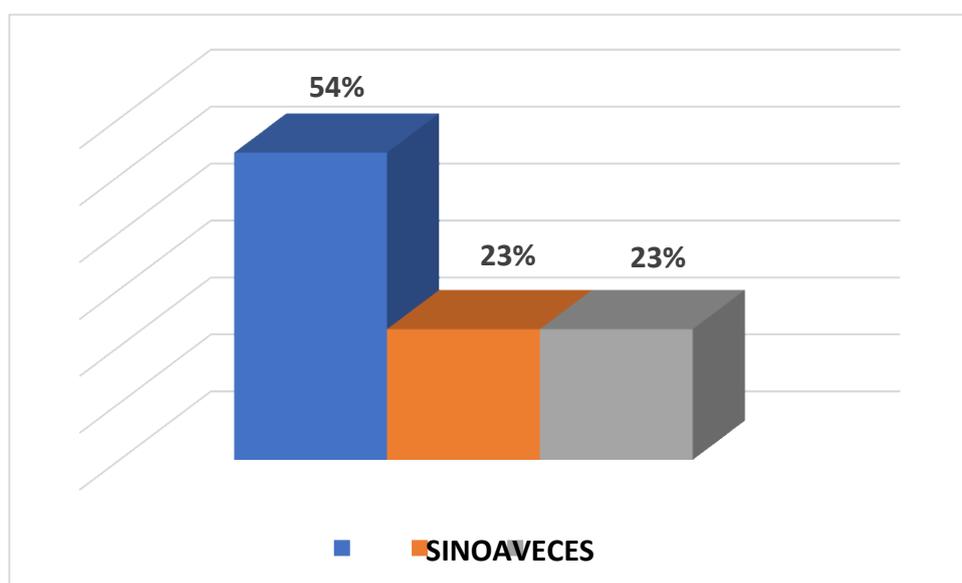


Figura 6: En su tiempo libre usted juega con su hijo Fuente: tabla 8

Según tabla 8 y figura 6, el 54% (12) si el juego es importante para la enseñanza y aprendizaje y el 23% (5) no lo hace y el 23%(5) a veces lo hace.

Tabla 9. Para el aprendizaje de su hijo el juego es muy importante

Opciones	N° estudiantes	%
SI	10	45 %
NO	2	10%
AVECES	10	45 %
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia de Ayacucho aplicada en octubre 2017

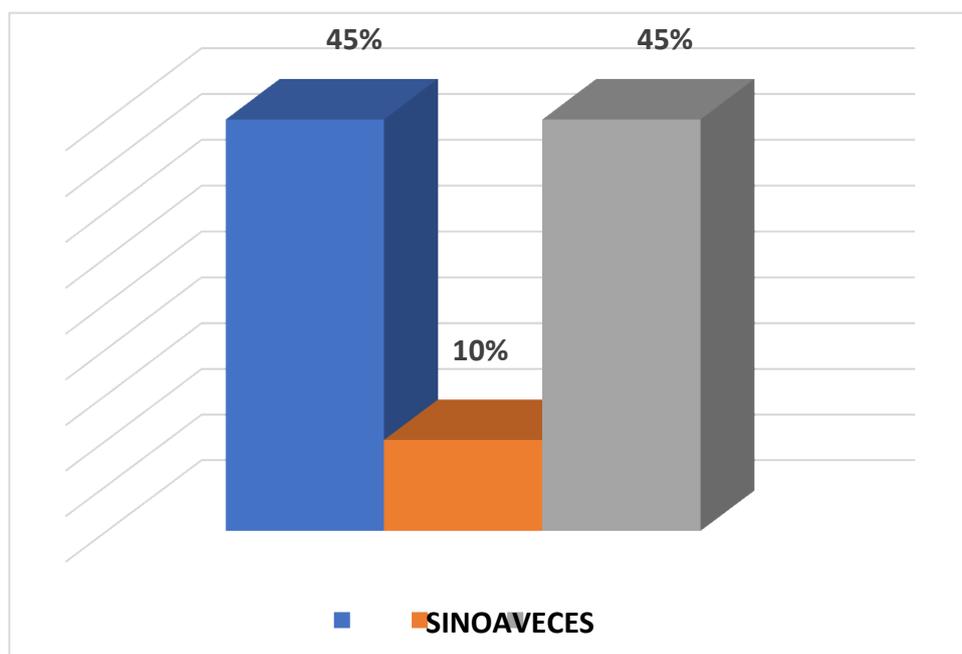


Figura 7: Para el aprendizaje de su hijo el juego es muy importante Fuente: tabla 9

Según tabla 9 y figura 7, el 45% (10) si el juego es importante para la enseñanza y aprendizaje y el 45% (10) a veces lo hace y el 10%(2) no lo hace.

Tabla 10. Usted permite jugar a su hijo libremente

Opciones	N° estudiantes	%
SI	12	55%
NO	2	9%
AVECES	8	36%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia de Ayacucho aplicada en octubre 2017

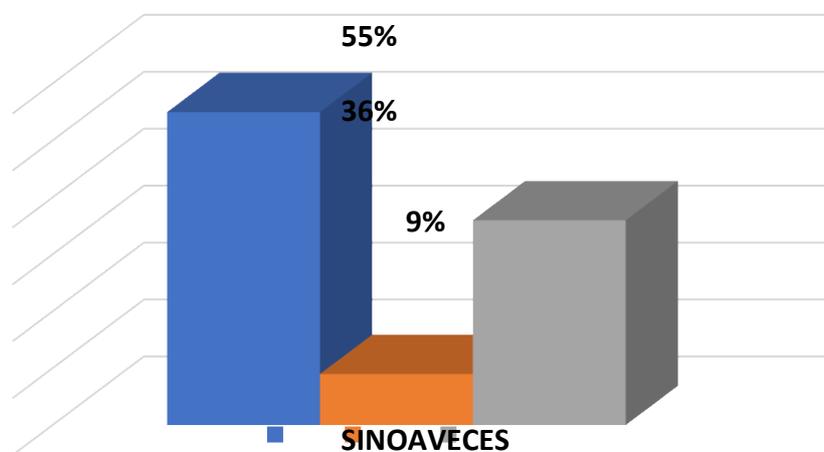


Figura 8: Usted permite jugar a su hijo

libremente Fuente: tabla 10

Según tabla 10 y figura 8, el 55% (12) si el juego es importante para la enseñanza y aprendizaje y el 36% (8) a veces no lo hace y el 9%(2) no lo hace.

Tabla 11. Es necesario el juego para su hijo

Opciones	N° estudiantes	%
SI	14	%
NO	4	%
AVECES	4	%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia de Ayacucho aplicada en octubre 2017

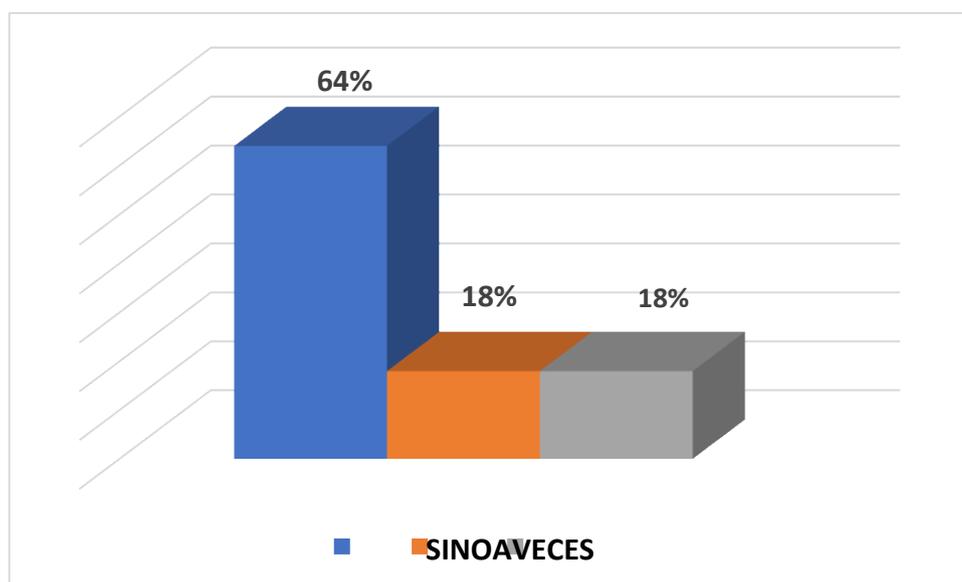


Figura 9: Es necesario el juego para su hijo Fuente: tabla 11

Según tabla 3 y figura 1, el 64% (14) si el juego es importante para la enseñanza y aprendizaje y el 18% (4) no lo hace y el 18%(4) a veces lo hace.

Tabla 12. Para usted el juego infantil es muy importante

Opciones	N° estudiantes	%
SI	20	90%
NO	0	0%
AVECES	2	10%
TOTAL	22	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia de Ayacucho aplicada en octubre 2017

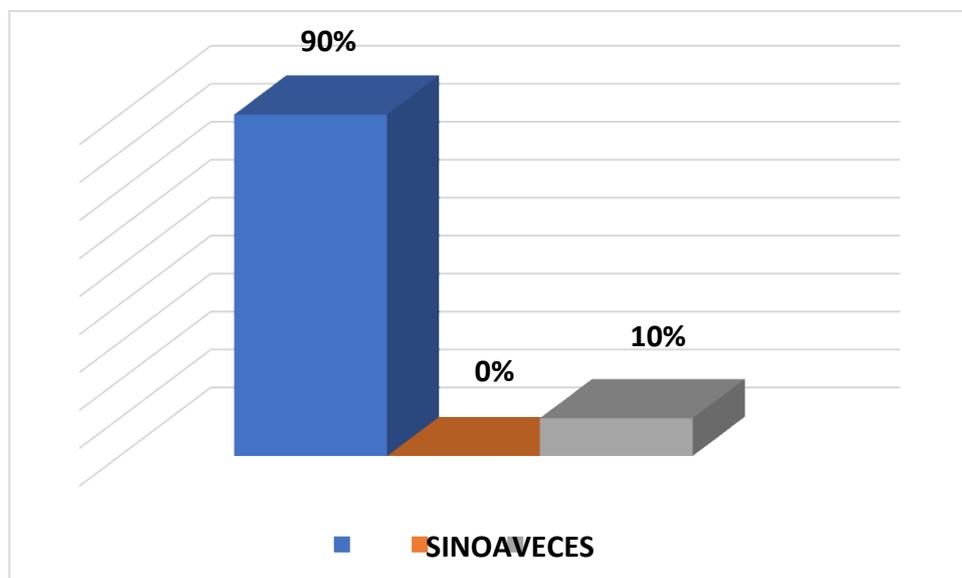


Figura 10: Para usted el juego infantil es muy importante Fuente: tabla 12

Según tabla 12 y figura 10, el 90% (20) si el juego es importante para la enseñanza y aprendizaje y el 10% (2) a veces lo hace y el 0%(0) no lo hace.

4.1. Análisis de los resultados

En esta parte del trabajo de investigación se realizaron los resultados obtenidos para definir ambas variables el juego educativo, los aprendizajes más utilizados por la docente y el aprendizaje de sus estudiantes.

4.1.1. En relación con el objetivo específico

Lograr que los docentes, utilicen diariamente actividades planificadas a través de juegos.

Promover el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial

El juego es tan importante en la vida de los estudiantes, ya que para ellos es muy importante como para el adulto, considerado como una actividad del trabajo.

La pertinencia o justificación de la investigación con los intereses profesionales radica en que los docentes involucrados en este trabajo al conocer las estrategias que se utilizan en el juego trataran de mejorarla para aplicarlas en sus sesiones de aprendizaje.

Y en cuanto a la pertinencia de la investigación con los intereses institucionales se informará de los resultados obtenidos a las autoridades de la institución para que tomen las medidas respectivas con capacitaciones o actualizaciones.

Respecto a la metodología esta será de tipo cuantitativa, el nivel descriptivo y el diseño no experimental. La población está integrada por 1 docente y 22 padres de familia del nivel inicial de la institución educativas que estuvieron involucradas en esta investigación del jardín los Ángeles de la Paz de Yanama del distrito de Carmen Alto región Ayacucho en el año académico 2018.

V. CONCLUSIONES

Al terminar esta investigación realizada en el Jardín los Ángeles de Paz de acuerdo a los objetivos específicos planteados se llegaron a las siguientes conclusiones:

De acuerdo al primer objetivo específico: Lograr que el docente, utilicen diariamente actividades planificadas a través de juegos. Se evidencia, que la docente considerando importante el juego infantil en el aprendizaje, a pesar de que no se cuenta con un plan estratégico contundente para la aplicación de estas estrategias del juego. El juego infantil permite a los estudiantes expresarse, conocer el mundo que lo rodea y aprender. Por lo tanto, el maestro debe utilizarlo diariamente, para alcanzar los objetivos propuestos y la participación activa de ellos.

Como segundo objetivo específico: Promover el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial, demás, se pudo constatar que, definitivamente, el papel que juega el preescolar en el desarrollo psicológico es importante, el pequeño es formado y educado no solamente por la interacción de la familia y su comunidad, sino también por las actividades que realiza dentro de la institución, donde los estímulos, normas, valores y recursos forman parte de su aprendizaje y de su desarrollo integral.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Campos Mariana., Chacc Ingrid., Y Gálvez Patricia González. (2006). Tesis: *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Recuperado de
- Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (2001). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo Una interpretación constructivista*. 2º Ed. México: McGrawHill.
- Jorge Polar *del distrito de José Luis Bustamante y Rivero*. Arequipa 2009. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/79647676/3-Tesis-edutek-Danza-2009-Milagros-Yabar12>
- Leyva, Ana María. (2011) Tesis: *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- Martínez, Tamara. (2012). Tesis: *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial* Universidad Abierta Interamericana. Buenos Aires. Recuperado de <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>
- Navarro. (2009). Tesis: *Didáctica de la danza para desarrollar la coordinación y el ritmo en los alumnos del iv ciclo de educación primaria dela I.E. N° 41006*
- Ulloa. (2011). Tesis: *Estrategias lúdicas para la socialización de los niños y niñas del Primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Particular Mixta Jubones y la escuela Fiscal Mixta Dr. Rodrigo Ugarte Córdova de la ciudad de Pasaje, periodo lectivo 2010-2011*. recuperado de <http://www.buenastareas.com/ensayos/El-Juego-Una-Alternativa-Pedagogica-Para/62217508.html>

ANEXOS

Anexo 1



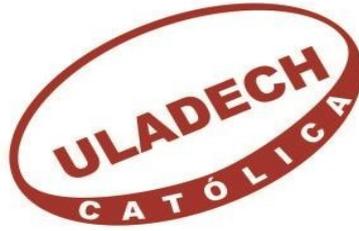
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

CUESTIONARIO REALIZADA A LA DOCENTE:

Conteste las siguientes interrogantes seleccionan una de las alternativas, Marque con X la respuesta que usted elija

1. ¿El juego infantil es muy importante para la enseñanza y aprendizaje? SI () NO () A veces ()
2. ¿El estudiante construye sus propios aprendizajes a través del juego?
SI () NO () A veces ()
3. ¿El juego permite al estudiante mejorar su rendimiento escolar?
SI () NO ()
4. ¿El estudiante construye sus propios aprendizajes y comprenden más con el juego?
SI () NO () A veces ()
5. ¿Usted como docente ves mejorar a los estudiantes a través del juego? SI () NO () A veces ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**EL JUEGO EDUCATIVO EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
DEL JARDÍN LOS ÁNGELES DE LA PAZ”**

Encuesta dirigida a padres de familia

Conteste con las siguientes interrogantes Seleccione una de las alternativas que se propone Marque con una X la respuesta que usted elija

1.- ¿En su tiempo libre usted juega con su hijo?

Si () NO () A veces ()

2. ¿Para el aprendizaje de su hijo el juego es muy importante?

Si () NO () A veces ()

3.- ¿Usted permite jugar a su hijo libremente?

Si () NO () A veces ()

4.- ¿Es necesario el juego para su hijo?

Si () NO () A veces ()

5.- ¿Para usted el juego infantil es muy importante?

Si () NO () A veces ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

“Año del Buen Servicio al Ciudadano”

Ayacucho, Octubre 2017

CARTA N° 01-2017-02 -D-EPE-ULADECH Católica

Señora: *María Peralta*

Gamboa Directora

I.E.I. Los ángeles de la

paz Presente

Asunto: Permiso para aplicación de encuestas

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes egresados de la carrera de Educación Inicial se encuentran realizando el curso de Titulación por Tesis, con la finalidad de optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial.

*Los Bachilleres se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación: **“EL JUEGO EDUCATIVO PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL”** los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año.*

Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información a nuestra estudiante:

Br. DINA BARRIAL CORAS

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.


VICTORIA VALENZUELA A.
MAGISTER
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA

Anexo 3

VALIDACIÓN DEL CONSTRUCTO DE LOS INSTRUMENTOS