



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y
APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INTEGRADA JUAN SANTOS ATAHUALPA
CHANCHAMAYO - 2019

TESIS PARA OPTAR EN TÍTULO DE LICENCIADO EN
EDUCACION INICIAL

AUTOR

Br. PUCUHUAYLA ESPINOZA, MIRKO ACEVES

ASESOR

Dr. SALOME CONDORI, EUGENIO

SATIPO - PERU

2019

2. Hoja de firma del jurado y asesor

DR. CASTILLO MENDOZA HELSIDES LEANDRO
PRESIDENTE

MGTR. LEON PALOMINO LUIS ANGEL
SECRETARIO

MGTR. HIDALGO JUSTINIANO EDWIN
MIEMBRO

3. Hoja de agradecimiento y dedicatoria

Hoja de agradecimiento

Agradezco a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por haberme abierto las puertas de este prestigioso templo del saber, cuna de buenos profesionales. Tutor por entregar a la sociedad buenos profesionales capaces para el desarrollo pedagógico de nuestro país. Y a todos mis compañeros que compartí el aula universitaria en estos años de estudio.

El autor.

Dedicatoria

En primer lugar, a Dios por ser nuestro Guía
a Jesús por ser el ejemplo más grande de
amor en este mundo y a mi familia por su
apoyo incondicional.

El Autor

4. Resumen y abstract

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo general: Determinar la relación del Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019 siendo su hipótesis planteada: Existe una relación directa del Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019. La investigación fue de tipo correlacional, el método empleado fue: El método general científico. La población estuvo constituida por 71 estudiantes de secciones de 3,4 y 5 años de la I.E Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019, para medir el grado de correlación se utilizó a través del software estadístico SPSS V.24 su análisis del coeficiente de Pearson Obteniendo como resultado el coeficiente $r=0,482$ que midió la relación entre el Juego Simbólico y El Aprendizaje determinando así que ambas variables se relacionan de manera positiva fuerte, pudiendo de esta manera concluir que los estudiantes mejoraron su aprendizaje a través del juego simbólico en un 23,23%.

Palabras Clave: *Juego Simbólico como estrategia didáctica, El aprendizaje*

ABSTRACT

This research had as a general objective: To determine the relationship of Symbolic Play as a didactic strategy and Learning in students of the Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019 Integrated Educational Institution with the following hypothesis: There is a direct relationship of Symbolic Play as a didactic strategy and Learning in students of the Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019 Integrated Educational Institution with the following hypothesis: There is a direct relationship of Symbolic Play as a didactic strategy and Learning in students of the Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019 Integrated Educational Institution. The investigation was of correlational type, the method used was: The scientific general method. The population was constituted by 71 students of sections of 3,4 and 5 years of the I.E Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019, to measure the degree of correlation was used through the statistical software SPSS V.24. his analysis of Pearson's coefficient Obtaining as a result the coefficient $r=0.482$ that measured the relationship between Symbolic Play and Learning, thus determining that both variables are related in a strong positive way, being able in this way to conclude that students improved their learning through symbolic play by 23.23%.

Keywords: Symbolic play as a didactic strategy, Learning

5. Contenido

1. Título de la tesis	i
2. Hoja de firma del jurado y asesor	ii
3. Hoja de agradecimiento y dedicatoria	iii
4. Resumen y abstract	v
5. Contenido.....	vii
6. Índice de gráficos, tablas y cuadros.	ix
I. Introducción.....	11
II. Marco teórico conceptual	13
2.1 Antecedentes	13
2.2 Bases teóricas de la Investigación.....	23
III. Hipótesis	37
IV. Metodología	38
4.1 Diseño de la investigación	38
4.2 Población y muestra	39
4.3 Definición y operacionalización de las variables.....	41
4.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos	43
4.5 Plan de análisis.....	46
4.6 Matriz de consistencia.....	47
4.7 Principios éticos	49

V. Resultados.....	50
5.1 Resultados	50
5.2 Análisis de Resultados	81
VI. Conclusiones y Recomendaciones.....	87
Referencias Bibliográficas	90
Anexos	1

6. Índice de gráficos, tablas y cuadros.

Tablas

Tabla 1: Población de estudiantes I.E Juan Santos Atahualpa Chanchamayo.....	39
Tabla 2: Muestra de estudiantes I.E Juan Santos Atahualpa Chanchamayo.....	40
Tabla 3: Baremo de interpretación de tablas y dimensiones.....	50
Tabla 4: Variable Juego Simbólico aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019.....	51
Tabla 5: Dimensión Juegos de Escenario Lúdico aplicado a estudiantes del la Institucion Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019.....	53
Tabla 6: Dimensión Juego de Exhibición Publica aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019.....	55
Tabla 7: Dimensión Juego de Roles aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019.....	57
Tabla 3: Baremo de interpretación de tablas y dimensiones.....	59
Tabla 8: Variable El Aprendizaje aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019.....	60
Tabla 9: Dimensión Aprendizaje Receptivo aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019.....	62
Tabla 10: Dimension Aprendizaje por Descubrimiento aplicado a estudiantes del la Institucion Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019.....	64
Tabla 11: Dimensión Aprendizaje Repetitivo aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019.....	66

Gráficos

Gráficos 1: Variable Juego Simbólico aplicado a estudiantes de la Institucion Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019.....	52
Gráficos 2: Dimensión Juegos de Escenario Lúdico aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019.....	54
Gráficos 3: Dimensión Juego de Exhibición Publica aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019.....	56
Gráficos 4: Dimensión Juego de Roles aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019.....	58
Gráficos 5: Variable El Aprendizaje aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019.....	61
Gráficos 6: Dimensión Aprendizaje Receptivo aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019.....	63
Gráficos 7: Dimensión Aprendizaje por Descubrimiento aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019.....	65
Gráficos 8: Dimensión Aprendizaje Repetitivo aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019.....	67

I. Introducción

Esta investigación de enfoque cuantitativo del juego como estrategia didáctica para la mejora del aprendizaje.

Ha sido y es el pivote que mueve sus deseos de buscar un período de descanso y relajación. Por lo tanto, no se les debe negar el juego a los niños, ya que con él fortalecen su campo de experiencia, sus deseos se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje importante. La diversión, tomada como juego, relaja las molestias y los problemas de la vida, por lo que elimina la presión y produce la sensación de descanso. Jugar en el aula sirve para fortalecer cualidades: la confianza, la devoción, la constancia, la colaboración, la solidaridad con los compañeros y con el grupo, el respeto por los demás y por sus pensamientos, el amor, la tolerancia y promueve rasgos como el dominio de el mismo, la moderación, la seguridad, la consideración - debe ser consciente de comprender las directrices y no arruinarlas, la reflexión, la búsqueda de opciones o salidas que apoyen una posición, el interés, la actividad, la capacidad creativa, el buen juicio, ya que cada una de estas cualidades fomentan la consolidación en la vida como futuros ciudadanos. En este sentido, se produjeron los talleres donde el juego se utilizó como una conexión a contenido conceptual, procedimental y actitudinal con las cualidades innatas a la comunidad local, provincial y nacional. En el trabajo realizado en los talleres quedó claro que el docente puede variar la práctica diaria por otros ejercicios más intrigantes y mientras tanto se recomendaron diferentes juegos -recreaciones que aparecen en todo el contenido de la investigación para animar la inventiva de los docentes centrados en el procedimiento de aprendizaje y para fomentar este procedimiento en los estudiantes. Desde este punto

de vista, el campo interdisciplinario fusiona la lógica, la pedagogía, psicología, antropología y sociología, ya que todas ellas han sido objeto de estudio.

Para la presente investigación se utilizará el método general científico teniendo como diseño de esta investigación es no experimental aplicada y se utilizará la técnica de la observación fue semi-estructurada con una guía que el investigador que ha definido previamente y su instrumento la escala de Likert.

Se tuvo como objetivo general

Determinar la relación del Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019

Objetivos específicos

Determinar la relación del Juego escenario lúdico y Aprendizaje receptivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.

Determinar la relación del Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.

Determinar la relación del Juego de roles y Aprendizaje repetitivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.

Dentro de la población y muestra para la entrevista entrevistada fueron 23 estudiantes de 5 años de la institución educativa integrada “Juan Santos Atahualpa” San Ramón – Chanchamayo.

II. Revisión de Literatura

2.1 Antecedentes

Antecedentes internacionales

Leyala (2009) en su tesis titulada “*Juego libre como estrategia didáctica en la educación infantil*” para obtener el grado de licenciado en pedagogía infantil Pontificia Universidad Javeriana Bogotá Colombia. Trabajando en una población de cada país como por ejemplo Alemania, España, India, Perú etc. en niños con una muestra de niños de 2, 3, 4, y 5 años para el trabajo de investigación utilizando los instrumentos para el recojo de datos la ficha de observación donde se aplicó en cada país respondiendo al trabajo muy bien los colaboradores de cada país. Llegando a la conclusión que el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego.

Lamouroux (2010) En la tesis titulada “*El discurso oral de los niños del grado cero del colegio Ramón de Zubiría I.E.D. en tres situaciones didácticas*” Para optar el grado de Magister en educación Pontificia Universidad Javeriana Bogotá Colombia. La presente investigación manifiesta plantear un objetivo general Describir e interpretar la favorabilidad del discurso oral de los niños del colegio Ramón de Zubiría I.E.D. a partir de tres situaciones didácticas y como específicos Identificar las características del discurso oral que presentan

los niños de grado cero, contrastar los niveles de discurso oral que presentaron los niños en las diferentes situaciones didácticas, reflexionar sobre la incidencia que tiene el discurso docente en las diferentes situaciones didácticas en una muestra de estudio de 14 niñas y 16 niños terminando en el estudio 13 niños en ambos sexos; asimismo utilizando como instrumento de recojo de datos las fichas de observación. Llegando a las conclusiones siguientes que se observó, como los niños fueron más receptivos cuando la docente realizó actividades con temas cercanos a ellos o se les permitió jugar en el espacio del colegio ya que esto es algo que se va perdiendo a medida que los estudiantes van avanzando la escolaridad.

Salgado G. (2013) En su tesis Titulada “*El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje en la educación preescolar*” Para optar el grado de licenciada en educación Inicial México. La investigación tiene como objetivo Estructurar y aplicar una investigación documental que discrimine teóricamente la importancia del juego como herramienta didáctica susceptible de utilizarse en la educación preescolar en los procesos de enseñanza, diseñando realizando investigaciones documentales discriminando los elementos teóricos-metodológicos del juego como herramienta didáctica e la educación preescolar aplicable en los procesos Enseñanza – Aprendizaje aplicado a un total de 16 de 5 años de edad de ambos sexos concluyendo que se podría afirmarse que el juego en el niño de edad preescolar es vital a través de el, el niño experimenta inquietudes, emociones y sentimientos que le ayudaran a prepararse para su vida futura, el juego es una actividad lúdica que permite a los niños desarrollar sus habilidades y capacidades.

Román M. (2012) en su investigación titulada “*EL juego simbólico como estrategia didáctica para la comprensión y aprendizaje del número cardinal y favorecer el desarrollo del pensamiento matemático en los niños de edad preescolar en la localidad de plazas de Aragón, estado de México*” Tesis para optar el título de licenciada en educación preescolar, México teniendo como objetivo principal de este proyecto fortalecer a los niños del nivel preescolar en el desarrollo del pensamiento matemático, que comprendan el uso de los números y su aplicación en la vida cotidiana, que los conozcan e identifiquen y que los utilicen en situaciones variadas. Utilizando la teoría de Piaget en donde el niño debe realizar en el nivel preescolar para que comprendan, razones y desarrollen sus habilidades del pensamiento lógico matemático hasta alcanzar la comprensión del número cardinal, utilizando un cuestionario para poder recoger datos y tabularlos llegando a la conclusión de que el proyecto a sido de gran utilidad ya que a partir de su aplicación los niños lograron comprender ejercicios pre numéricos de clasificación, seriación, correspondencia y a distinguir la diferencia de entre los números naturales.

Arévalo M. y Correazo Y. (2016). En su tesis denominada “*El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín A del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos*” Tesis para optar el título de licenciada en Pedagogía Infantil de la Universidad Cartagena Colombia, en el cual tuvo como objetivo analizar la causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín a de H.I.C asociación de padres de familia de Pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas así como también determinar cuáles son las causas que originan la

desmotivación de los niños y niñas en el aula de clases y observar cuales son las estrategias que implementan los docentes para llevar a cabo las actividades educativas en el aula de clases. El cual se obtuvo datos a través de las diferentes encuestas y charlas para poder llegar a la siguiente conclusión que el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.

Antecedentes nacionales

Chuquillanqui C (2015) con la Tesis de investigación aplicada por el estudiante de la Universidad del Centro del Perú, *“Aprender jugando con la ruleta mágica, su contexto es que los niños y niñas de primer grado de una institución educativa de bajos recursos en un pueblo de Perú”*. Indica que en esta comunidad se presenta niveles de poca escritura y lectura. Desarrollo de la propuesta; El docente utilizó como pretexto pedagógico la visita a un circo que llegó al pueblo donde se encontraban los niños y las niñas de esta institución educativa. A partir de esta experiencia, en el aula, invitó a los estudiantes a expresar sus experiencias con relación al espectáculo. “Aprovechando estas expresiones, bajo la dirección del docente, los niños seleccionaron y escribieron, primero en la pizarra y luego en sus cuadernos las frases más referidas: los payasos del circo, los payasos son graciosos, los payasos tomaron leche etc. Luego dibujaron las escenas que les gustaron. Los niños, a través de las actividades realizadas y con la ayuda de la ruleta mágica, reforzaron sus

aprendizajes de lecto-escritura de los textos elaborados por ellos mismos en forma grupal e individual”. Calero (2003) El docente además de realizar dicho juego con sus estudiantes, elaboró unas tarjetas léxicas para cada uno de sus alumnos, para que trabajaran en sus casas con el apoyo de padres o personas con las que vivían.

Melanie Paucar Verán. Con la Tesis la Técnica psicoanalítica del juego; su historia y significado

Contexto: Diversos niños con los cuales tuvo terapias psicológicas particulares. Utilizaba su consultorio o los hogares de los niños como lugar en el cual realizaba su psicoanálisis del juego con cada uno de ellos.

Desarrollo de la propuesta: El estudio se basó a partir de diversas experiencias de juego, donde Paucar interpretaba a cada niño y a cada niña en su situación de juego particular. De ahí dedujo muchas conclusiones entre ellas: “esta experiencia, me ayudo a decidir que juguetes son más adecuados para la técnica psicoanalítica del juego. Consideré esencial tener juguetes pequeños porque su número y variedad permiten al niño expresar una amplia serie de fantasías y experiencias”. Otra conclusión fue según Paucar (2005) “mi técnica del juego me ayudo a ver qué material debía ser interpretado en ese momento y el modo en que sería más fácilmente transmitido al paciente; y algo de ese conocimiento lo podía aplicar al análisis del adulto”,

Hinostroza L. (2018) en con su título de tesis: *“El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 332 del distrito de Santa Elena región Ayacucho 2018”* Tesis para optar el título

profesional de Licenciada en educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote – Ayacucho. La investigación tuvo como objetivos específicos, reconocer la importancia de los juegos utilizados como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho, 2018, y analizar si los padres de familia colaboran en alguna medida con el apoyo de los juegos de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho, 2018, con una población de 3 docentes, 32 padres de familia y 40 estudiantes, la metodología fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo y diseño no experimental. Llegando a los siguientes resultados, los docentes tuvieron una respuesta de 66.6% siempre están de acuerdo en utilizar el juego como estrategia lo que indica que reconocen la importancia de ellos los padres de familia el mayor porcentaje 63% (20) siempre apoya, esto indica que la familia se involucra bastante bien.

Castillo A. (2016) en su investigación *“El juego didáctico como estrategia para la iniciación de la escritura en los niños de 5 años de educación inicial en la institución educativa pasitos de alegría -Piura, 2015”* Tesis para optar el título profesional de licenciado en educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote – Piura. La investigación se realizó con el objetivo de determinar la efectividad del juego como estrategias para la iniciación de la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Pasitos de Alegría – Piura. Por medio de la aplicación de un grupo de sesiones de aprendizaje que utilicen actividades de clase centrado el juego como una estrategia para la iniciación de la escritura que sean de atractivos para los niños. Para el desarrollo de la misma se adoptó de acuerdo al tipo investigación cuasi

– experimental. Se realizó con una población estudiantil de 37 niños correspondiente a 3 aulas del nivel inicial, tomando como muestra a 15 niños de la edad 5 años, en el cual se elaboró una lista de cotejo aplicada a la muestra, para ser sometidos los resultados a análisis estadísticos, con un diseño pre-test y post-test. Por lo consiguiente determinar la influencia del juego como una estrategia de enseñanza para la iniciación de la escritura en los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa Pasitos de Alegría. Los resultados de acuerdo a las frecuencias obtenidas, a los datos estadísticos descriptivos y la prueba de pre-test un 60% se encontraba en inicio del nivel de logro, se comprobaron que luego de la aplicación del programa basado en el juego los niños de 5 años del nivel inicial tienen mejores calificaciones en un 47% el nivel de logro esperado en la iniciación de la escritura. En consecuencia, pudimos observar resultados de la investigación, determinó que el programa de las actividades basadas en el juego como estrategia didáctica resulto efectivo para el desarrollar la iniciación en la escritura en los niños del nivel inicial., concluyéndose que las actividades aplicadas durante el cuasi-experimento ayudo de manera significativa los niños del nivel inicial en la escritura.

Mattos M. (2018) en su titulo de tesis “ *El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 del año 2011*” Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle Lima. Tesis para optar al Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con Mención en Medición y Evaluación de la Calidad Educativa nos presenta

el resultado de una investigación que se concreta en El juego como estrategia metodológica para el aprendizaje del área personal Social en niños de 5 años. A tal fin la investigación aporta una estrategia didáctica que se dinamiza a través de un proyecto de aula, orientado a fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje del área Personal Social, a través del juego como proceso facilitador del conocimiento; basado en las relaciones con las habilidades sociales que incluyan actividades hacia la interacción con los demás, la convivencia social respetando roles y reglas. Además de esto recoge recomendaciones metodológicas variadas que estructuran la aplicación de la estrategia didáctica en tres etapas, exploración y simbolización de intereses expectativas de los niños y las niñas, (diagnostico), planeación y desarrollo. La validez y fiabilidad de los resultados obtenidos se comprobó mediante la aplicación del proyecto de aula (El juego como proceso facilitador en la organización del aula) que ofreció actividades significativas para que desarrollen las capacidades del área personal social y destrezas también en las demás áreas.

Faustino M. (2018) en su tesis “ *El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía*” Investigación para obtener el título de segunda especialidad en didáctica de la educación inicial de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan Huánuco Perú. Nos dice que realizó la investigación con el objetivo de mejorar mi práctica pedagógica, se fundamenta en desarrollar el juego como estrategia en las sesiones de aprendizaje logrando así niños y niñas autónomos, ya que tenemos como marco el desarrollo de competencias, para que el niño desarrolle sus habilidades y su identidad personal.

El objetivo es tener en cuenta el uso del juego como estrategia didáctica que permita en los niños y niñas aprendizajes significativos; al jugar aprenden,

cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás, se estructura la parte cognitiva. A través del juego desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar su agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, obligan también a depositar la confianza en grupo.

El juego es de vital importancia para la vida del niño por que le ayuda a conocer el medio que le rodea, debemos utilizarla adecuadamente y con pertinencia de acuerdo a las áreas curriculares que nos propone las rutas de aprendizaje. El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta.

Paucar V. (2017) en su tesis titulada *“Juegos didácticos y el aprendizaje de matemáticas en situaciones de cantidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1127 de Alata, Huancan”* Tesis para optar el título de segunda especialidad profesional en educación Inicial. Universidad Nacional de Huancavelica. Plantea su investigación por la necesidad de esclarecer la importancia del uso de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática para fomentar el desarrollo de habilidades de resolver situaciones de cantidad en su vida cotidiana en los niños y niñas de educación inicial de cinco años. Para recoger la información se ha utilizado la técnica de fichaje y para realizar experiencia en aula las técnicas didácticas siguiendo los procesos pedagógicos. Como resultado se ha obtenido que de 17 niños y niñas que participaron en el proceso de la enseñanza y aprendizaje en el aula, en el que se utilizó el instrumento de ficha de aplicación a fin de promover el desarrollo de la habilidad de resolución de situaciones de cantidad, un 6% se ubicaron en el nivel de inicio, el 35 % en el

nivel de proceso y sólo el 59 % se halla en el nivel de logro. Esta evidencia es la justificación para ratificar la idea de que el uso de juegos didácticos juega un papel importante en la educación de los niños, aún más en el nivel de educación inicial.

Torres M. (2017) Tesis titulada *“EL juego simbólico y el pensamiento creativo e los niños de la institución educativa particular de nivel inicial Canguritos, Arequipa 2016”* Investigación para obtener el Título Profesional de licenciada en Educación Inicial, Universidad Católica Santa María Arequipa. Plantea en su investigación como objetivo principal de esta investigación es determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños preescolares de Arequipa; el estudio incluyó a 55 niños de la Educativa Particular De Nivel Inicial Canguritos. Que fueron evaluados mediante un protocolo de evaluación psicológica para caracterizar la adquisición del juego simbólico y el pensamiento creativo.

Se realizó un estudio de tipo descriptivo comparativo. La técnica aplicada fue la observación y el instrumento empleado para las variables juego simbólico y pensamiento creativo es la ficha de observación.

La hipótesis planteada es: Dado que el juego simbólico y el pensamiento creativo son actividades vitales e indispensables para el desarrollo humano, que influyen en la realización de diversas actividades y afectan el desarrollo afectivo-emocional, cognitiva, de personalidad y comportamental. Es probable que en los niños de la Educativa Particular De Nivel Inicial Canguritos se manifiesten diferencias notables en el nivel de desarrollo de las mismas.

Los resultados señalan una mayoría en un nivel intermedio de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo, lo que debe ser de especial

utilidad para los docentes ya que es necesario incorporar actividades que permitan elevar el nivel de desarrollo que evite dificultades en el desarrollo del aprendizaje y para promover habilidades simbólicas.

Verano B. (2017) en su tesis de título *“El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°323, Puente Piedra – 2016”*, Tesis para obtener el título profesional de licenciado en Educación Inicial de la Universidad Cesar Vallejo Lima, plantea en su investigación como objetivo general determinar la relación que existe entre El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años, el método es observacional, presenta una muestra de 80 infantes del distrito de Puente Piedra, su diseño es no experimental de corte transversal descriptivo-correlacional; de igual manera para recoger los datos requeridos se empleó una ficha politómica para el análisis y obtención de los resultados, Concluyendo que existe relación moderada positiva entre el Juego simbólico y las Habilidades Sociales en los niños de 5 años de la institución educativa n° 323 Puente Piedra - 2016, lo que se demuestra con la prueba de Spearman ($Rho=0.542^{**}$; $p\text{-valor}=0.000 < 0.01$) del mismo modo en sus dimensiones existiendo una relación débil.

2.2 Bases teóricas de la Investigación

Teorías de Juego

Existen diferentes teorías que intentan aclarar la raíz del juego como acción fundamental en la vida del estudiante, por lo que existe una amplia gama de definiciones y puntos de vista para esta acción.

Las principales formas posibles de hacer frente a la desviación se sitúan de manera verificable en torno al segundo 50% del siglo XIX y a mediados del siglo XX. Las aclaraciones mejor realizadas son la teoría del excedente de vitalidad y la del ejercicio previo, la síntesis y la relajación.

Teoría del desbordamiento ardiente. En medio del siglo XIX, Herbert Spencer (1855) propone esta hipótesis en la que la diversión se manifiesta como resultado de la sobreabundancia de vitalidad que tiene el individuo. Plantear esta expresión depende de la posibilidad de que la juventud y la adolescencia sean las fases de la vida en las que el joven no necesita hacer ningún trabajo que hacer, ya que sus necesidades están aseguradas por la mediación de los adultos, y devora la abundancia de vitalidad a través del juego, poseyendo en este movimiento vastos espacios de tiempo que permanecen libres, (p.64).

Teoría previa a la práctica:

Algo más tarde, Groos (1898) propone una aclaración electiva conocida como la teoría del pre-trabajo. Como indica este creador, la infancia es una fase en la que el niño se propone acabar siendo un adulto, ensayando a través del juego las diversas capacidades que debe realizar cuando alcance ese estatus.

Ortega (1992) muestra que el significado de esta metodología se centra en la tarea del juego en el avance del individuo (p.23).

Teoría de reexpresión:

Esta teoría fue propuesta por Hall (1904) y afirma que el juego es una conducta ontogénica normal, que incorpora el funcionamiento del avance filogenético de la especie. La desviación, a partir de esta metodología, recrea los tipos de existencia de las razas humanas más crudas. Por ejemplo, los hijos de la edad escolar aprecian hacer cabañas, lo que podría reflejar la acción que, los nativos de la especie humana, completan constantemente cuando se dotan de un hogar para asegurarse, (p.44).

Teoría de desenrollado

Esta teoría de desenrollamiento o distensión, propuesta por Lázaro, demuestra que el juego se presenta como un movimiento que compensa el esfuerzo, el cansancio que otros ejercicios más duros y cada vez más genuinos crean en el joven. El juego sirve a la persona como un componente imperativo para relajarse y recuperarse de la debilidad de estos ejercicios cada vez más genuinos.

Tan puntual como en el siglo XX, Buytendijk (1923) demostró que el juego es un movimiento infantil. Para este creador la desviación es la consecuencia de componentes, por ejemplo, el equívoco de los desarrollos, la impulsividad, la modestia, el interés (p.22).

Beltrán (1991), y la diversión es confiablemente una diversión con algún artículo, con algún componente y no sólo. Como indica, esta teoría no aclara la presencia de tipos de juego en las diferentes fases del ciclo de la existencia, por ejemplo, la juventud y la edad adulta, y además limita la idea de juego al

limitarla a jugar únicamente con artículos (juguetes), excluyendo de los ejercicios de juego cada uno de los representados sólo por el segmento físico (motor), (p.19).

Freud (1932) El psicoanálisis también tiene su propio método poco convencional para entender el juego. Entre las partes más extraordinarias de esta metodología destaca el reconocer que el juego es una declaración de los impulsos de la persona y que, a través de él, el individuo descubre la alegría, ya que puede acercarse a diversos componentes del olvido. De la terapia se desprende que la diversión tiene una extraordinaria estima restauradora, de salida de contenciones y distracciones individuales, (p.43).

Posteriormente, Ortega. R, (1991) cita a Piaget y atribuye a las diversiones un carácter cada vez más intelectual, lo que relaciona específicamente la diversión con el comienzo de la perspicacia. Por lo tanto, habrá una diversión normal para que el motor táctil se organice hasta llegar a lo trascendente de las actividades concretas y formales. La diversión es controlada, desde la perspectiva de los componentes que conducen al ajuste, por la absorción, es decir, a través de la diversión el joven ajusta la verdad y las actualidades a sus resultados concebibles y planes de aprendizaje. El niño rehace y recrea diferentes movimientos haciendo fotos, imágenes y actividades que son comunes y conocidas, (p.89).

Clasificación de Juego

Aizencang, N. (2005). Afirma que cualquier tipo de juego incluye las medidas sociales, subjetivas y físicas, ordenaremos la diversión desde una

perspectiva de desarrollo, reconociendo el punto de vista de diferentes creadores sobre las medidas de los motores intelectuales, sociales y físicos.

Los tres puntos de vista se refieren a la fase de avance en la que aparecen tipos distintivos de juego, como lo indican los resultados potenciales físicos, intelectuales y sociales de la persona., (p.24).

Desde una perspectiva cognitiva

Elkonin, D. B., & Uribes, V. (1980). Afirma que el ejemplo fundamental de esta perspectiva que negocia con las metodologías intelectuales que se ponen en la administración del juego acción y las que se utilizan para abordar los temas es Jean Piaget, quien "parte de la posibilidad de que el juego avance y cambie a través de la mejora, como lo indica la estructura psicológica, la mentalidad, el cemento de cada etapa del desarrollo". En este sentido, y pensando en el desarrollo intelectual, descubrimos cuatro tipos de clasificaciones: juego práctico, juego de desarrollo, juego emblemático y juego de principios, (p.124).

Juego funcional o de actividad

Elkonin, D. B., & Uribes, V. (1980). Nos dice que este tipo de recreaciones quedan confinadas entre los dos primeros años de vida y antes de que aparezca el límite en cuanto a la representación y el razonamiento representativo. En estos ejercicios se incorporan aquellas actividades que el niño realiza sin el cuerpo de nadie más o sobre objetos, descritos por la no aparición de imágenes. Son actividades que necesitan descuentos

internos y que se transmiten por la alegría creada por la propia actividad, sin otro objetivo que el de la propia actividad. "En medio de los primeros nueve meses de vida, el niño invierte una parte de su energía investigando encantadoramente su cuerpo (...), y también el cuerpo de su madre. Alrededor de los nueve meses de edad se une a su movimiento de juego con diversas actividades con artículos, por ejemplo, tirándolos o escaneándolos. Alrededor de dos años, las estructuras que toma la diversión se incrementan debido a la forma en que el niño procura resultados potenciales más notables de moverse libremente en el espacio", (p.18).

Delval (2001) La mayoría de los ejercicios lúdicos que realiza el niño en esta etapa se dan solos o en asociación con adultos, "en esta etapa los adultos se convierten en la pareja fundamental del joven. (...) Durante los dos primeros años, el entusiasmo por los otros jóvenes es, a todos los efectos, inexistente y se limitan a echar un vistazo al juguete del cómplice y a esforzarse por agarrarlo o a esforzarse esporádicamente por entrar en contacto físico con el otro chico". De esta manera, Delval llama la atención sobre el hecho de que "esta inclinación es hasta cierto punto inteligente, ya que los adultos son aptos para adaptarse al movimiento del niño, teniendo en cuenta las indicaciones de fatiga/decepción o deleite transmitidas por el niño y confiando en ellos, o bien detienen la acción, o bien la retrasan al cabo de algún tiempo" (p.19).

Juego de construcción

Elkonin, D. B., & Uribes, V. (1980). Una desviación del desarrollo se caracteriza por todos los ejercicios que incluyen el control de los artículos con el objetivo de hacer algo. "Distintos creadores muestran que este tipo de juego se mantiene a través de la mejora y que no es explícita para ninguno de ellos, apareciendo los principales signos, a pesar de que no se trata de casos totalmente inalterados de recreaciones de desarrollo en el período sensoriomotor, debido a la ausencia del tipo en esta fase del límite de delegados. Este juego gana en naturaleza multifacética en los próximos años. De esta manera, el juego podría pasar de apilar unos pocos cuadrados 3D a formas progresivamente complejas, por ejemplo, haciendo un acertijo con un número sustancial de piezas", (p.91)

Juego simbólico

Damian M. y Tron R. (2011) La supuesta diversión emblemática, auténtica o socioemocional surge a partir de los 2 años como consecuencia del límite creciente en cuanto a la representación. "Este tipo de juego es abrumador en la etapa preoperatoria y establece el movimiento más regular del niño entre los 2 y los 7 años, en el que prevalecen los procedimientos de "absorción" de las cosas a los ejercicios del sujeto, es decir, a través del juego los jóvenes muestran prácticas que ya forman parte de su colección, "complaciendo o cambiando" la realidad a sus intereses, (p.197)

Damian M. y Tron R. (2011) El juego simbólico puede tener un carácter individual o social, y dimensiones distintivas de impredecibilidad. Este tipo de juego "se desarrolla a partir de las maneras sencillas con las que el niño utiliza las preguntas e incluso su propio cuerpo para reproducir alguna parte de la realidad, hasta llegar a recreaciones auténticas y progresivamente complejas en las que puede aparecer la asociación social", (p.199)

Guerra, M (2010) nos dice que los componentes del juego simbólico se dividen en dos grandes clasificaciones, los que son diferenciadores y los que no son. Los que no lo son, se refieren a aquellos que comparte con el juego en general y lo si lo son, se refieren a aquellos que definen su naturaleza. Los componentes no diferenciadores son: el componente motor, el componente cognitivo y la estructura social.

Recordemos que en el juego simbólico la finalidad de la tarea va más allá de lo que se puede observar a simple vista, pueden existir incluso elementos que se relacionan con el estado de ánimo y la representación emocional que tiene para el individuo en particular, aun cuando el juego se realice de forma grupal, (p.10)

Funciones básicas

Escenario lúdico: el juego simbólico permite disponer de un escenario lúdico (no real) que es coherente y que informa de la visión ideal que tiene la persona en su vida diaria. Ese escenario en el que "puedo ser" sin los peligros del "ser" en la vida real.

Exhibición pública: el juego simbólico exhibe de manera pública el mundo interior de la persona, constituyéndose en un metalenguaje en el que afloran detalles íntimos ante la naturalidad del acto del juego.

Asunción de roles: el juego simbólico no tiene razón de ser sin la asunción de roles (quién se desea ser, cómo se desea ejecutar ese rol, su relación con los otros) que tiene un peso inmenso en el análisis de la persona participante.

Superación del egocentrismo: el juego simbólico permite ponerse en la posición de los otros, revisas las aspiraciones propias y la necesidad de conocer a los demás; por lo que ayuda a superar una visión egocéntrica de la realidad, sea ésta positiva o negativa.

Significado de los términos utilizados

El juego

Para Karl Groos (1902), apostar es un movimiento característico de la persona. Todos hemos descubierto cómo identificarnos con nuestra condición familiar, material, social y social a través del juego. Es una idea extremadamente rica, amplia, flexible e indecisa que sugiere un arreglo problemático, (p.27).

Para Karl Groos (1902) , Etimológicamente, los analistas informan que la palabra diversión se origina en dos palabras latinas: "iocum y ludus-ludere" aluden a chistes, diversión, chistes, y se utilizan con frecuencia de manera inversa con el movimiento de articulación animada. Se han articulado múltiples significados de juego, en esta línea, la palabra referencia de la Real Academia

se replantea como un ejercicio recreativo sujeto a reglas en el que se triunfa o se pierde. En cualquier caso, su propia polisemia y la subjetividad de los diversos creadores sugieren que cualquier definición se acerca a una manera incompleta de tratar con la viva maravilla. Se tiende a decir que el juego, similar a cualquier verdad sociocultural, es difícil de caracterizar en términos supremos, y esa es la razón por la que las definiciones retratan una parte de sus cualidades. Entre las conceptualizaciones más conocidas se encuentran las que las acompañan, (p.28):

- Huizinga (1938) "La diversión es una actividad u ocupación libre que crea dentro de ciertos límites mundanos y espaciales, como lo indican las directrices totalmente obligatorias, aunque reconocidas sin reservas, una actividad que tiene un fin en sí misma y a la que se une un sentimiento de tensión y deleite y la conciencia de -ser de otra manera- que en la vida normal", (p.22).
- Gutton (1982) considera al juego como “una forma privilegiada de expresión infantil, es para el niño una necesaria forma de ser”; también lo definen como “un complejo universo de relaciones y manifestaciones socioculturales, como una realidad intrascendente, gratuita y espontánea reveladora de sus protagonistas”. El juego “es el trabajo del niño, es el bien, es el deber, es el ideal de su vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia actuar.”, (p.73).
- Cagigal (1996) "Movimiento libre, no restringido, no involucrado e inmaterial que hace que se ponga en un confinamiento transitorio y

espacial de la vida rutinaria, como lo indican las directrices específicas, construido o ad libbed y cuyo componente útil es la presión", (p.63).

Tomando todo en cuenta, estos y diferentes creadores, por ejemplo, Roger Caillois, Moreno, Palos, etc., incorporan en sus definiciones una progresión de cualidades normales a todos los sueños, de los cuales probablemente los más delegados son:

- La diversión es una acción libre: es una ocasión deliberada, nadie está obligado a jugar.
- Se sitúa en restricciones espaciales y objetivos mundanos construidos de antemano o improvisados en la estación de la diversión.
- Tiene un carácter dudoso. Siendo un movimiento inventivo, desenfrenado y único, el último efecto de la diversión vacila continuamente, lo que impulsa la cercanía de una hermosa vulnerabilidad que nos encanta a todos.
- Es una indicación que tiene una razón en sí misma, es injustificada, imparcial e irrelevante. Esta marca será fundamental en las diversiones de los niños, ya que no hace concebible ninguna decepción.
- La diversión ocurre en un mundo diferente, imaginario, se asemeja a una diversión descrita con actividades, lejos de la existencia cotidiana, un mensaje representativo constante.
- Es un movimiento regular, ya que cada diversión es el resultado de un entendimiento social construido por los jugadores, que planifican el desvío y deciden su petición interior, impedimentos y directrices.

Estrategias de aprendizaje

Como indica Díaz Barriga (2002), existe una extraordinaria variedad de definiciones, pero todas ellas comparten a todos los efectos los ángulos que las acompañan:

- Son sistemas.
- Pueden incorporar diferentes procedimientos, tareas o ejercicios explícitos.
- Buscan una razón explícita: aprender y ocuparse de las cuestiones académicas, así como de las diferentes perspectivas identificadas con ellas.
- Son más que "examinar las propensiones", ya que se hacen de forma adaptativa.

El procedimiento es, de esta manera, una organización de material marco para un conjunto explicado de actividades para lograr un objetivo. De esta manera, está más allá del ámbito de la imaginación esperar discutir las metodologías que se utilizan cuando no hay un objetivo hacia el cual se sitúan las actividades. El sistema debe estar basado en una técnica, pero en absoluto como ésta, el procedimiento es adaptable y puede llegar a buen término en función de los objetivos a alcanzar. En su aplicación, la metodología puede hacer uso de una progresión de estrategias para lograr los objetivos que persigue (p.53).

Aprendizaje

Antón, L. (2011). Cita a Vygotski donde afirma que el aprendizaje es el procedimiento mediante el cual se obtienen o ajustan habilidades, aptitudes, información, conducta o cualidades por medio del estudio, la comprensión, la

orientación, el pensamiento y la percepción. Este procedimiento puede ser examinado desde puntos de vista alternativos, por lo que existen diversas hipótesis de aprendizaje. El aprendizaje destaca entre las capacidades mentales más críticas de las personas, las criaturas y las estructuras falsificadas. Diferentes componentes intervienen en el aprendizaje, se extienden desde la naturaleza en la que la persona crea, y adicionalmente las cualidades y reglas que se encuentran en la familia, en la que se construyen los estándares de aprendizaje para cada persona y se fusiona la información obtenida, lo que más tarde resulta ser una parte de la razón de ser para el aprendizaje posterior, (p.11).

en el hecho principal, como expresamos al gestionar los procedimientos de obtención de la composición, que

Baquero, R. (1996). Cita en su libro a Vygotsky y afirma que el juego es, como cuestión de primera importancia, uno de los ejercicios fundamentales del estudiante, o incluso el movimiento principal del niño. Con esta muestra el carácter central del juego en la vida del estudiante, subsumiendo y pasando, los elementos de ejercicio utilitario, de su estima expresiva, de su carácter explicativo, etc. Además, la desviación es por todos los relatos descritos en Vygotsky como uno de los métodos para interesar al niño en el modo de vida, es su movimiento social medio, como será más tarde, adulto, trabajo. En otras palabras, según el punto de vista dado, la diversión es una actividad cultural. Siendo más exactos, el juego que nos interesa para poder considerarla el avance del joven en cuanto a su asignación de los instrumentos de la cultura, es una diversión progresivamente dirigida. Por otro lado, menos aparentemente debido

a la forma de vida misma. Esto acota a las facultades concebibles y el surtido de tipos de la acción, sólo tratar de delimitar en cuál de esas facultades o variedades el juego asume un trabajo focal en el avance del estudiante, en qué condiciones o en cuáles de sus procedimientos incluye la mejora del niño, (p143).

III. Hipótesis

General:

Existe una relación directa entre Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019

Específicas:

Existe una relación directa del Juego escenario lúdico y Aprendizaje receptivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.

Existe una relación directa del Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.

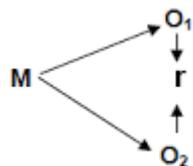
Existe una relación directa del Juego de roles y Aprendizaje repetitivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.

IV. Metodología

En la investigación científica utilizaremos como método general al método científico la observación en tal sentido el autor citado Pino R. (2013) Nos dice que es una investigación de un fenómeno que ocurre en un entorno natural, de lo que se percibe dentro de la muestra de estudio se plantea la metodología teniendo en cuenta lo que mediremos de las teorías para obtener datos resultantes. De acuerdo al resultado las hipótesis serán aceptas o rechazadas con respecto a las variables a relacionarse después de analizarlas y tabularlas, (p.55)

4.1 Diseño de la investigación

Para el trabajo de investigación se utilizará el tipo de investigación no experimental Correlacional, el autor Pino, R. (2013 p.352) nos dice al respecto que para este tipo de investigación solo se limita a contemplar los fenómenos en su estado natural para luego analizarlos, sin la necesidad de manipular las variables, en tal sentido no es posible manipular la realidad encontrada.



Donde:

M = Muestra

O₁ = Variable 1

O₂ = Variable 2

R = Relación de las variables

4.2 Población y muestra

Población:

Latorre, Rincón y Arnal (2003) Nos dicen que la población es la disposición de un número considerable de personas (objetos, individuos, ocasiones, etc.) en las que se desea reflexionar sobre el fenómeno. Estos deben cumplir con las cualidades de lo que se está estudiando. (p.78)

La población estuvo constituida por 72 estudiantes de ambos sexos del nivel inicial Juan Santos Atahualpa Chanchamayo, cuyas edades oscilan entre los 3, 4 y 5 años.

Tabla 1: Población de estudiantes I.E Juan Santos Atahualpa Chanchamayo

SECCION	VARONES	MUJERES	TOTAL
3 años	14	11	25
4 años	11	13	24
5 años	14	9	23
Total	39	33	72

Fuente: Nomina de matrícula 2018

Muestra:

Sabino (1992). Señala que un ejemplo es un pedazo de todo lo que llamamos universo y que sirve para representarse, lo que se busca al utilizar un ejemplo es que, viendo una parte moderadamente disminuida de las unidades, se adquieren fines comparativos a los que obtendríamos en el caso de contemplar el universo agregado, si se cumple la condición de reflejar en sus

unidades lo que ocurre con el universo que llamamos prueba representativa, (p.90).

La muestra estuvo constituida por los estudiantes de 5 años de la ya mencionada institución educativa siendo:

Tabla 2: Muestra de estudiantes I.E Juan Santos Atahualpa Chanchamayo

SECCION	VARONES	MUJERES	TOTAL
5 años	14	9	23
Total			23

Fuente: Nomina de matrícula 2018

4.3 Definición y operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADOR	ESCALA DE MEDICIÓN
El juego Simbólico	Damian, M. y Tron, R (2011) El juego es una actividad innata en el ser humano, la cual siempre se manifiesta de una forma espontánea, (p.197)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Integración: Es capaz de realizar secuencias de acciones ordenadas. ✓ Sustitución: Fomenta la creatividad para representar acciones imaginarias. ✓ Descentración: Asume el rol de un personaje, sin objetos que lo represente. ✓ Planificación: Es capaz de organizar los materiales que utilizara antes del juego. Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros. 	<p>Juego escenario lúdico El niño presta su coherencia, y que puede informar de la visión ideal que tiene el niño de la vida diaria</p>	Se representa en un escenario no real.	Intervalar
			<p>Juego exhibición pública El niño exhibe de manera pública el mundo interior, constituyéndose en un metalenguaje en el que afloran detalles íntimos ante la naturalidad del acto del juego.</p>	Exhibe públicamente su mundo interior	
			<p>Juego de roles Tiene significado particular en el entorno del niño. merced a este representa el niño al adulto y construye de una manera sencilla al desarrollo de la imaginación</p>	Representa los roles que cumple sus padres.	
El Aprendizaje.	Anton, L. (2011). El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades,	<p>Fase inicial: Hechos o aportes de información que están aislados.</p> <p>Memoriza hechos y utiliza esquemas. El procesamiento es global</p>	<p>Aprendizaje receptivo. En este tipo de aprendizaje el sujeto solo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo.</p>	Aprende una poesía.	
			<p>Aprendizaje por descubrimiento Se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus</p>	Descubre las partes de una planta en un jardín.	

	<p>destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje, (p.11)</p>	<p>Fase intermedia: Formación de estructuras a partir de las partes de información aislada. Comprensión más profunda de los contenidos por aplicarlos a a situaciones diversas. Fase Final : Mayor integración de estructuras y esquemas. El aprendizaje que ocurren esta fase : en acumulación de hechos a los esquemas preexistentes (dominio) Incremento en los niveles de interrelación entre los elementos de las estructuras (esquemas)</p>	<p>conocimientos previos, no encuentra significado</p> <p>Aprendizaje repetitivo. Se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin aprenderlos</p>	<p>Repite los sonidos onomatopéyicos</p>	
--	--	---	---	--	--

4.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos

Técnicas:

La observación según Pardinás (2005) es la acción de observar, de mirar detenidamente, en el sentido del investigador es la experiencia, es el proceso de mirar detenidamente, o sea, en sentido amplio, el experimento, el proceso de someter conductas de algunas cosas o condiciones manipuladas de acuerdo a ciertos principios para llevar a cabo la observación.

Observación significa también el conjunto de cosas observadas, el conjunto de datos y conjunto de fenómenos. En este sentido, que pudiéramos llamar objetivo, observación equivale a dato, a fenómeno, a hechos (p.89).

Instrumentos

Para el presente trabajo de investigación utilizamos el instrumento escala de Likert que según el autor Valderrama S. (2015) nos dice que son materiales para recoger y almacenar información, se debe seleccionar coherentemente a fin de recoger sobre hechos y fenómenos sociales o naturales de la realidad, comportamientos individuales y colectivos de personas e instituciones, respecto a de los cuales se pide que las personas sometidas a observación expresan su opinión y actitud. (p. 195)

CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTO

Ficha de instrumento

Datos informativos del instrumento

- Autor** : Br. Pucuhuayla Espinoza, Mirko Aceves
- Procedencia** : Investigación
- Aplicación** : Estudiantes de la I.E Juan Santos Atahualpa
- Propósito** : Mejorar su aprendizaje a través del juego simbólico

Descripción del Instrumento

El instrumento presente pretende evaluar El aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2018 considerando el Juego Simbólico como estrategia de aprendizaje que consiste en una escala de Likert basada en la estructura de aprendizaje receptivo, por descubrimiento y repetitivo con 15 ítems en forma general.

Norma de aplicación

Se organizan los reactivos de acuerdo a las dos variables con respecto a los temas planteados con su respectiva puntuación.

Para la aplicación de los instrumentos se solicita responder con toda claridad de acuerdo a las variables o de acuerdo a los temas planteados.

Norma de puntuación

La elección de esta estructura se basa en sus ventajas con respecto a otros posibles instrumentos de medición, está constituida por 15 ítems que se agrupan en forma general de acuerdo a las dos variables y de acuerdo a las dimensiones todo esto según la operacionalización de variables y su valoración siendo su puntaje menor 1 punto y puntaje mayor 4 puntos.

En concordancia con la validez de instrumento de medición tenemos a los autores Mucha & Hospinal (2011, p.18) en donde manifiesta que no es común encontrar pruebas sólidas que sustenten la validez de la mayor parte de la medición de carácter psicológico, esto se debe a que mientras la confiabilidad sería esencialmente una cuestión empírica donde la validez persigue la explicación con todas sus explicaciones.

La validación se hizo a través del método juicio de expertos, en el presente caso es validado por el Dr. Salome Condori Eugenio y Mg Zapata Fuentes Ángel

EXPERTO	CUADRO ACADÉMICO	OPINIÓN
Dr. Salome Condori Eugenio	Doctor	Adecuado
Mg Zapata Fuentes Ángel	Magister	Adecuado

Este tipo de validez enjuicia lo apropiado el instrumento.

Confiabilidad de prueba

La prueba se aplica en una muestra de 23 estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa Chanchamayo con el objetivo de hallar la confiabilidad de consistencia interna del instrumento para ello usamos el paquete estadístico SPSS versión 23 hallándose mediante el Alfa de Cronbach.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,924	2

4.5 Plan de análisis

Los resultados de la investigación serán presentados en tablas y gráficos tal como lo sugiere la estadística inferencial. La discusión del trabajo de investigación tendrá lugar confrontando los resultados obtenidos en la investigación con los resultados y/o conclusiones de nuestros antecedentes, así como los planteamientos de los autores citados en las bases teóricas. Por último se desarrollará una base de datos en el programa Excel versión 2016 después de aplicado de los instrumentos y consideración de todo el sistema de la operacionalización de variables, hará el procesamiento de datos en el programa estadístico SPSS versión 24 cuyos resultados serán descritos en el informe final del proyecto con todos los resultados porcentuales.

4.6 Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA																	
<p>Título: JUEGO SIMBOLICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE LA INTITUCION EDUCATIVA INTEGRADA JUAN SANTOS ATAHUALPA CHANCHAMAYO - 2019</p>																	
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	metodología	Población y muestra												
<p>Problema General ¿Cuál es la relación del Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019?</p>	<p>Objetivo General Determinar la relación del Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.</p>	<p>Hipótesis General Existe una relación directa entre Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.</p>	<p>Variable 1 El juego simbólico como estrategia didáctica</p> <p>DIMENSIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Juego escenario lúdico ▪ Juego exhibición publica ▪ Juego de roles 	<p>Tipo de Investigación: Según su finalidad: Aplicada. Según su carácter: Correlacional Según su naturaleza: Cuantitativa Según su alcance temporal: Transversal Según la orientación que asume: Orientada a la comprobación Diseño de la investigación: Correlacional</p>	<p>Población: 72 estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019</p> <p>Muestra:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>SECCION</th> <th>VARONES</th> <th>MUJERES</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5 años</td> <td>14</td> <td>9</td> <td>23</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td></td> <td></td> <td>23</td> </tr> </tbody> </table>	SECCION	VARONES	MUJERES	TOTAL	5 años	14	9	23	Total			23
SECCION	VARONES	MUJERES	TOTAL														
5 años	14	9	23														
Total			23														
<p>Específicos</p>	<p>Específicos</p>	<p>Específicos</p>	<p>Variable 2</p>														
<p>1. ¿Cuál es la relación del Juego escenario lúdico y Aprendizaje receptivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019?</p>	<p>1. Determinar la relación del Juego escenario lúdico y Aprendizaje receptivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.</p>	<p>1. Existe una relación directa del Juego escenario lúdico y Aprendizaje receptivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.</p>	<p>El aprendizaje</p> <p>DIMENSIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprendizaje receptivo ▪ Aprendizaje por descubrimiento ▪ Aprendizaje repetitivo 														

<p>2. ¿Cuál es la relación del Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019?</p>	<p>2. Determinar la relación del Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.</p>	<p>2. Existe una relación directa del Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.</p>		<p>Donde: M = Muestra O1 = Variable 1 O2 = Variable 2 R = Relación de variable</p>	
<p>3. ¿Cuál es la relación del Juego de roles y Aprendizaje repetitivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019?</p>	<p>3. Determinar la relación del Juego de roles y Aprendizaje repetitivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.</p>	<p>3. Existe una relación directa del Juego de roles y Aprendizaje repetitivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.</p>			

4.7 Principios éticos

Ahora bien, según el juego con objetos, “la mediación del maestro estará atravesada por el tipo de objeto que ponga a disposición de los niños y por la consigna que los acompañe. El tamaño del objeto, la cantidad, el modo de organización de los grupos, el dominio que sobre ciertas variables tengan los niños va a requerir modos diversos de intervención.

También el tiempo y el espacio disponibles sean los aspectos que más deben cuidarse, dependiendo la edad de los niños , si son pequeños para que puedan explorar más el material, o si son más grandes para armar el escenario sobre el que van a jugar. Por otra parte, la resolución de problemas prácticos (por ejemplo, sostener un bloque para que no se caiga la construcción) hasta el modelado o la construcción conjunta de objetos y escenarios, facilita en los niños la posibilidad de pensar alternativas diversas, las que espontáneamente probarían.

Y finalmente lo que considera a los juegos con reglas convencionales que también hace que la mediación del docente sea diferente, deja comprender que “en estos casos el juego existe independientemente del jugador o del sentido que este quiera atribuirle. La elección de los juegos en este sector guarda estrecha relación con los contenidos escolares que el maestro enseña” En este tipo de juegos, es donde los docentes son quienes acompañan el juego, lo verbalizan, explican sus reglas, y en dicho acompañamiento es donde los niños y las niñas aprenden.

V. Resultados

5.1 Resultados

Los resultados que se presenta a continuación es el producto del planteamiento de investigación realizado en estudiantes de la Institución Educativa Inicial Juan Santos Atahualpa, Chanchamayo. Conteniendo las tablas de los resultados obtenidos de la muestra de estudio, teniendo como variable al juego simbólico el mismo que estuvo operacionalizada en tres dimensiones: Juego de escenario lúdico, Juego de exhibición pública y juego de roles.

Las tablas que presentamos adelante fueron operadas y diseñadas de acuerdo al baremo a continuación:

Tabla 3: Baremo de interpretación de tablas y dimensiones

INTERVALOS	VARIABLES	DIMENSIONES
INICIO	0-15	0-5
PROCESO	16-31	6-11
SATISFACTORIO	32-60	12-20

Tabla 4: Variable Juego Simbólico aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019

V1. JUEGOS SIMBOLICOS

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	1	4,3	4,3	4,3
	Proceso	12	52,2	52,2	56,5
	Satisfactorio	10	43,5	43,5	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

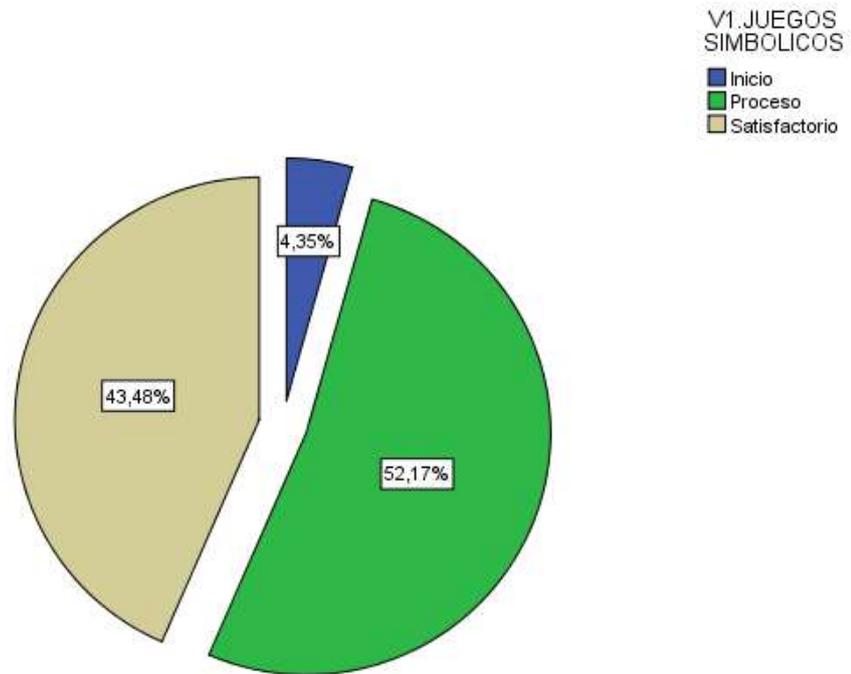
Fuente: Datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento

Interpretación:

En la tabla N° 4 observamos que 1 estudiante se encuentra en etapa inicial al desarrollar los Juegos Simbólicos, del mismo modo 12 de ellos se encuentran en Proceso y 10 alcanzan la etapa satisfactoria en desarrollar el juego como una actividad innata del ser humano. Teniendo un total de 23 estudiantes los mismos que representan el 100% de la muestra de estudio.

Con la finalidad de poder analizar visualmente los resultados se presenta el siguiente gráfico.

Gráficos 1: Variable Juego Simbólico aplicado a estudiantes de la Institucion Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019



Fuente: Datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento

En el Grafico 1, observamos que el 4,35% se encuentran en la etapa Inicio al desarrollar Juego Simbólico, del mismo modo el 52,17% se encuentran en Proceso y por último un 43,48% resultan alcanzar la etapa Satisfactoria e juego como una actividad innata del ser humano.

Tabla 5: Dimensión Juegos de Escenario Lúdico aplicado a estudiantes del la Institucion Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019

D1. Juegos de Escenario Lúdico

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	2	8,7	8,7	8,7
	Proceso	17	73,9	73,9	82,6
	Satisfactorio	4	17,4	17,4	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

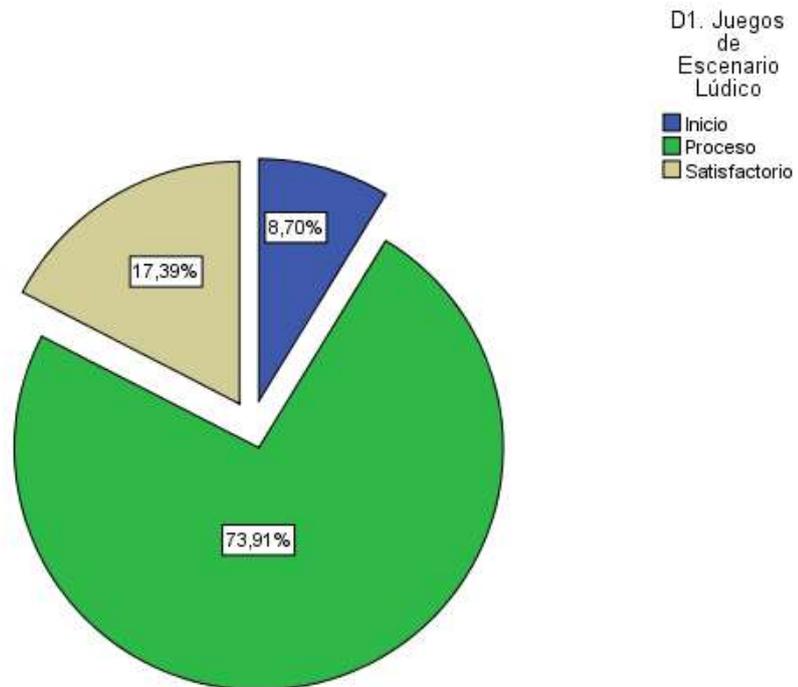
Fuente: Datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento

Interpretación:

En la tabla N° 5 se observa a 2 estudiantes que se encuentran en la etapa Inicio que el niño se representa en un escenario no real, del mismo modo 17 de ellos se encuentran en Proceso y por último 4 de ellos alcanzan la etapa Satisfactoria en donde el niño puede informar la visión que tiene el niño de la vida diaria. Teniendo un total de 23 estudiantes los mismos que representan el 100% de la muestra de estudio.

Con la finalidad de poder analizar visualmente los resultados se presenta el siguiente gráfico

Gráficos 2: Dimensión Juegos de Escenario Lúdico aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019



Fuente: Datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento

En el Gráfico N° 2 se observa que el 8,70% de estudiantes se encuentran en la etapa Inicio donde el niño se representa en un escenario no real, del mismo modo el 73,91% se encuentran en Proceso y por último un 17,39% alcanzan la etapa Satisfactoria en donde el niño puede informar la visión que tiene el niño de la vida diaria.

Tabla 6: Dimensión Juego de Exhibición Publica aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019

D2. Juego de Exhibición Publica

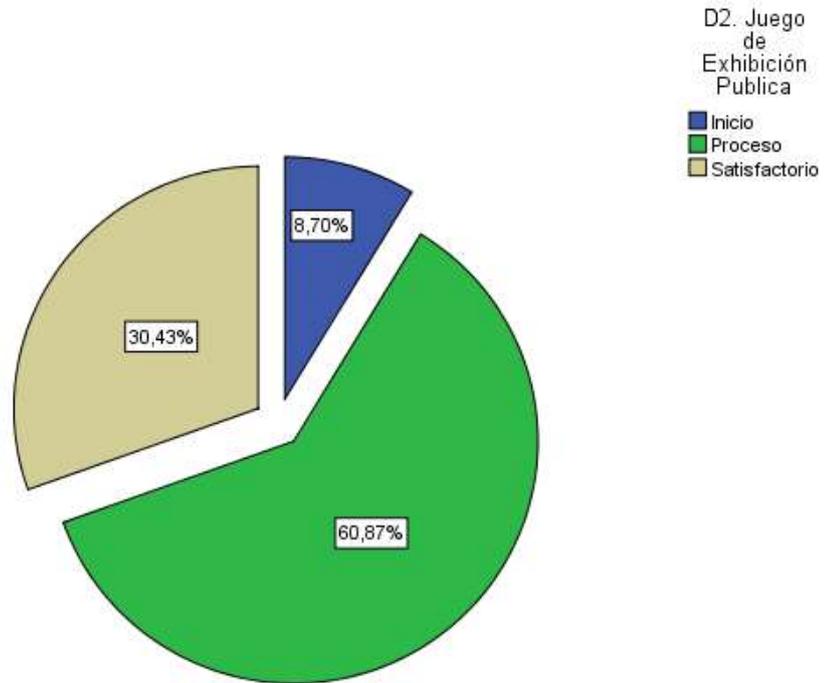
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	2	8,7	8,7	8,7
	Proceso	14	60,9	60,9	69,6
	Satisfactorio	7	30,4	30,4	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento

En la tabla N° 6 se observa a 2 estudiantes que se encuentran en la etapa Inicio que el niño exhibe públicamente su mundo interior, del mismo modo 14 de ellos se encuentran en Proceso y por último 7 de ellos alcanzan la etapa Satisfactoria en donde el niño exhibe de manera publica su mundo interior. Teniendo un total de 23 estudiantes los mismos que representan el 100% de la muestra de estudio.

Con la finalidad de poder analizar visualmente los resultados se presenta el siguiente gráfico

Gráficos 3: Dimensión Juego de Exhibición Publica aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019



Fuente: Datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento

En el gráfico N° 3 se observa que el 8,70% de estudiantes se encuentran en la etapa Inicio en donde el niño exhibe públicamente su mundo interior, del mismo modo el 60,87% de ellos se encuentran en Proceso y por último un 30,43% de ellos alcanzan la etapa Satisfactoria en donde el niño exhibe de manera pública su mundo interior.

Tabla 7: Dimensión Juego de Roles aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019

D3. Juego de Roles

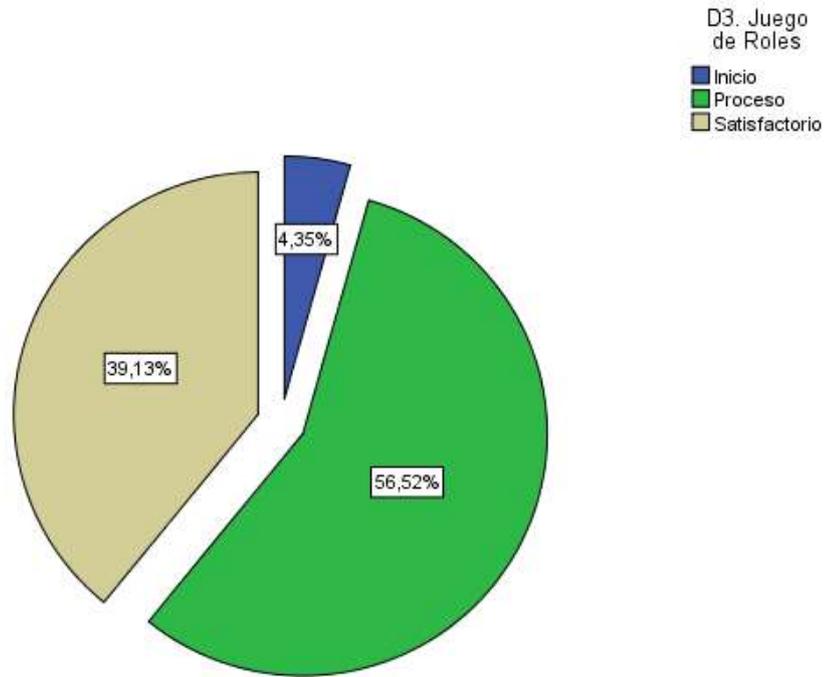
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	1	4,3	4,3	4,3
	Proceso	13	56,5	56,5	60,9
	Satisfactorio	9	39,1	39,1	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento

En la tabla N° 7 se observa a 1 estudiante que se encuentra en la etapa Inicio donde el niño representa roles que cumplen sus padres, del mismo modo 13 de ellos se encuentran en Proceso y por último 9 de ellos alcanzan la etapa Satisfactoria en donde el niño representa al adulto y construye de una manera sencilla al desarrollo de la imaginación. Teniendo un total de 23 estudiantes los mismos que representan el 100% de la muestra de estudio.

Con la finalidad de poder analizar visualmente los resultados se presenta el siguiente gráfico

Gráficos 4: Dimensión Juego de Roles aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019



Fuente: Datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento

En el gráfico N° 4 se observa a un 4,35% que se encuentran en la etapa Inicio donde el niño representa roles que cumplen sus padres, del mismo modo un 56,52% de ellos se encuentran en Proceso y por último el 39,13% alcanzan la etapa Satisfactoria en donde el niño representa al adulto y construye de una manera sencilla al desarrollo de la imaginación.

Los resultados que se presenta a continuación es el producto del planteamiento de investigación realizado en estudiantes de la Institución Educativa Inicial Juan Santos Atahualpa, Chanchamayo. Conteniendo las tablas de los resultados obtenidos de la muestra de estudio, teniendo como variable al Aprendizaje el mismo que estuvo operacionalizada en tres dimensiones: Aprendizaje Receptivo, Aprendizaje por descubrimiento y Aprendizaje Repetitivo.

Las tablas que presentamos adelante fueron operadas y diseñadas de acuerdo al baremo a continuación:

Tabla 8: Baremo de interpretación de tablas y dimensiones

INTERVALO	VARIABLES	DIMENSIONES
INICIO	0-15	0-5
PROCESO	16-31	6-11
SATISFACTORIO	32-60	12-20

Tabla 9: Variable El Aprendizaje aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019

V2. EL APRENDIZAJE

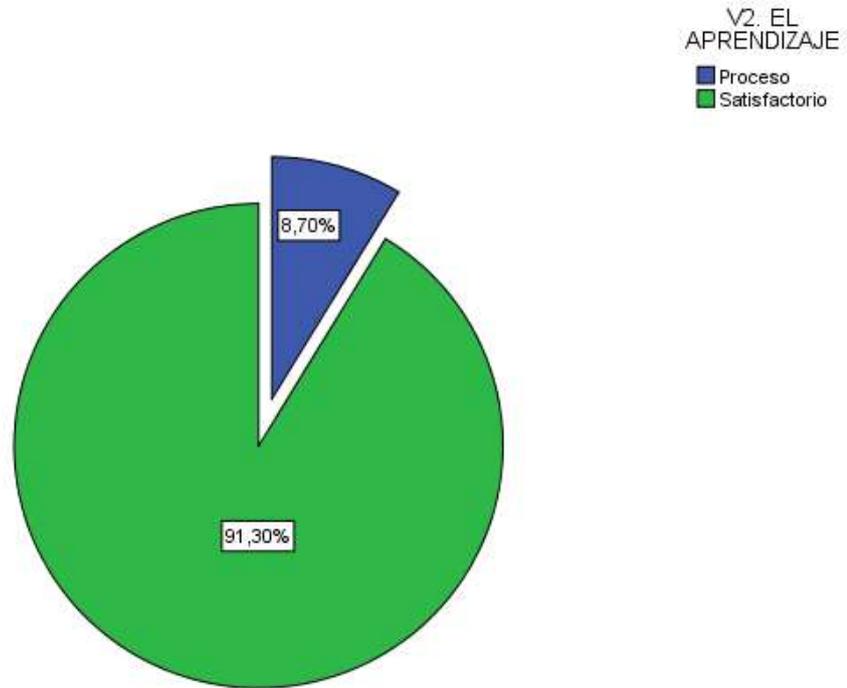
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Proceso	2	8,7	8,7	8,7
	Satisfactorio	21	91,3	91,3	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento

En la tabla N° 8 se observa a 2 estudiantes se encuentra en la etapa Inicio donde el niño desarrolla su aprendizaje progresivo adquiriendo habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores. Por último 21 de ellos alcanzan la etapa Satisfactoria en donde el niño desarrolla su aprendizaje receptivo, por descubrimiento y su repetición. Teniendo un total de 23 estudiantes los mismos que representan el 100% de la muestra de estudio.

Con la finalidad de poder analizar visualmente los resultados se presenta el siguiente gráfico

Gráficos 5: Variable El Aprendizaje aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019



Fuente: Datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento

En el gráfico N° 5 se observa que un 8,70% de estudiantes se encuentra en la etapa Inicio donde el niño desarrolla su aprendizaje progresivo adquiriendo habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores. Por último el 91,30% de ellos alcanzan la etapa Satisfactoria en donde el niño desarrolla su aprendizaje receptivo, por descubrimiento y su repetición.

Tabla 10: Dimensión Aprendizaje Receptivo aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019

D1. Aprendizaje Receptivo

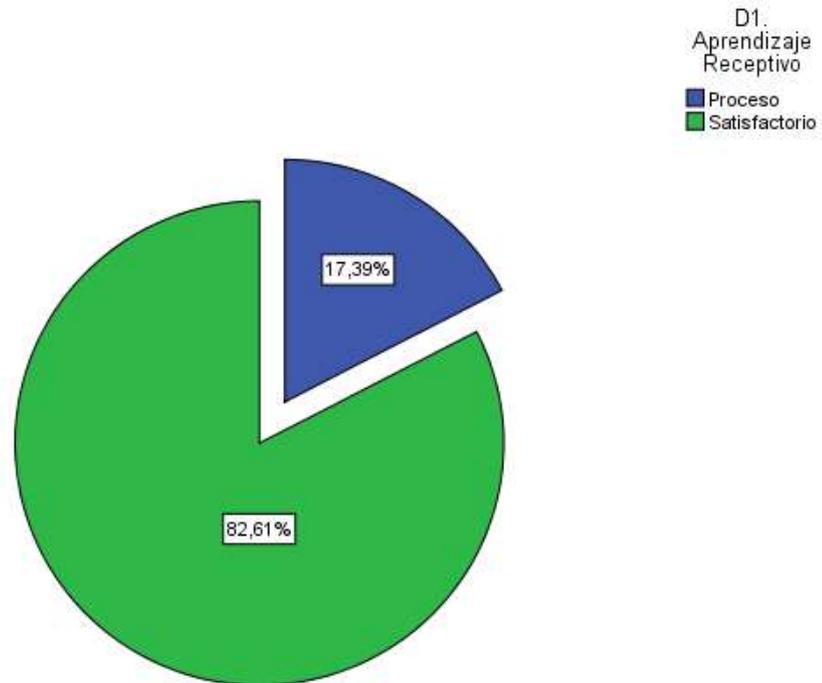
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Proceso	4	17,4	17,4	17,4
	Satisfactorio	19	82,6	82,6	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento

En la tabla N° 9 se observa a 4 estudiantes se encuentra en la etapa Inicio donde el niño desarrolla su aprendizaje receptivo como por ejemplo una poesía. Por último 19 estudiantes alcanzan la etapa Satisfactoria en donde el niño utiliza este tipo de aprendizaje para poder comprender el contenido y reproducirlo. Teniendo un total de 23 estudiantes los mismos que representan el 100% de la muestra de estudio.

Con la finalidad de poder analizar visualmente los resultados se presenta el siguiente gráfico

Gráficos 6: Dimensión Aprendizaje Receptivo aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019



Fuente: Datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento

En el gráfico N° 6 se observa a un 17,39% de estudiantes se encuentra en la etapa Inicio donde el niño desarrolla su aprendizaje receptivo como por ejemplo una poesía. Por último el 82,61% de estudiantes alcanzan la etapa Satisfactoria en donde el niño utiliza este tipo de aprendizaje para poder comprender el contenido y reproducirlo.

Tabla 11: Dimensión Aprendizaje por Descubrimiento aplicado a estudiantes del la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019

D2. Aprendizaje por Descubrimiento

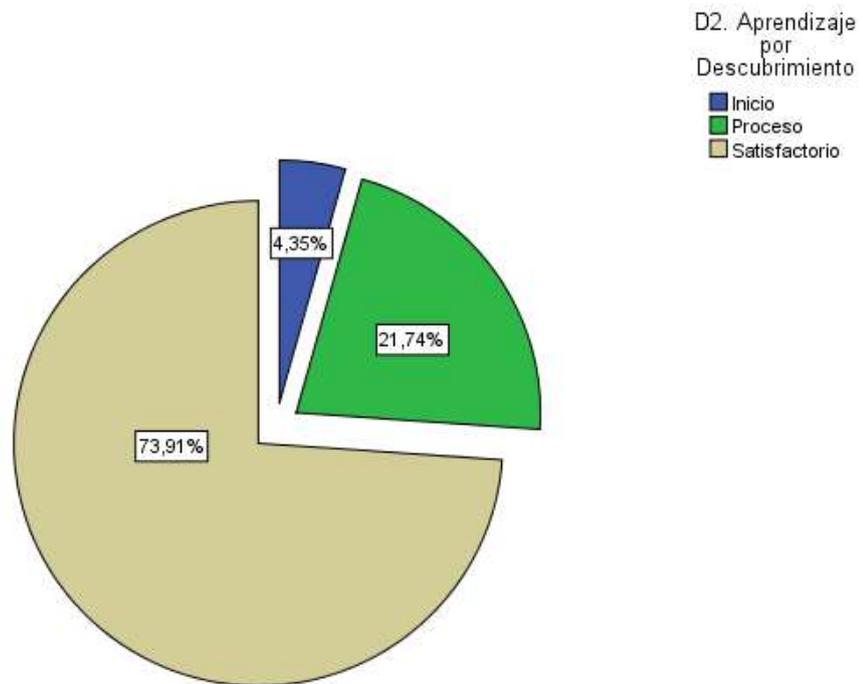
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	1	4,3	4,3	4,3
	Proceso	5	21,7	21,7	26,1
	Satisfactorio	17	73,9	73,9	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento

En la tabla N° 10 se observa a 1 estudiantes se encuentra en la etapa Inicio donde el niño desarrolla su aprendizaje por descubrimiento como por ejemplo descubre las partes de una planta, del mismo modo 5 de ellos se encuentran en Proceso y por último 17 estudiantes alcanzan la etapa Satisfactoria en donde el niño memoriza contenidos sin comprenderlos o lo relaciona con sus conocimientos. Teniendo un total de 23 estudiantes los mismos que representan el 100% de la muestra de estudio.

Con la finalidad de poder analizar visualmente los resultados se presenta el siguiente gráfico

Gráficos 7: Dimensión Aprendizaje por Descubrimiento aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019



Fuente: Datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento

En el gráfico tabla N° 7 se observa que un 4,35% de estudiantes se encuentra en la etapa Inicio donde el niño desarrolla su aprendizaje por descubrimiento como por ejemplo descubre las partes de una planta, del mismo modo el 21,74% de ellos se encuentran en Proceso y por último el 73,91% de estudiantes alcanzan la etapa Satisfactoria en donde el niño memoriza contenidos sin comprenderlos o lo relaciona con sus conocimientos.

Tabla 12: Dimensión Aprendizaje Repetitivo aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019

D3. Aprendizaje Repetitivo

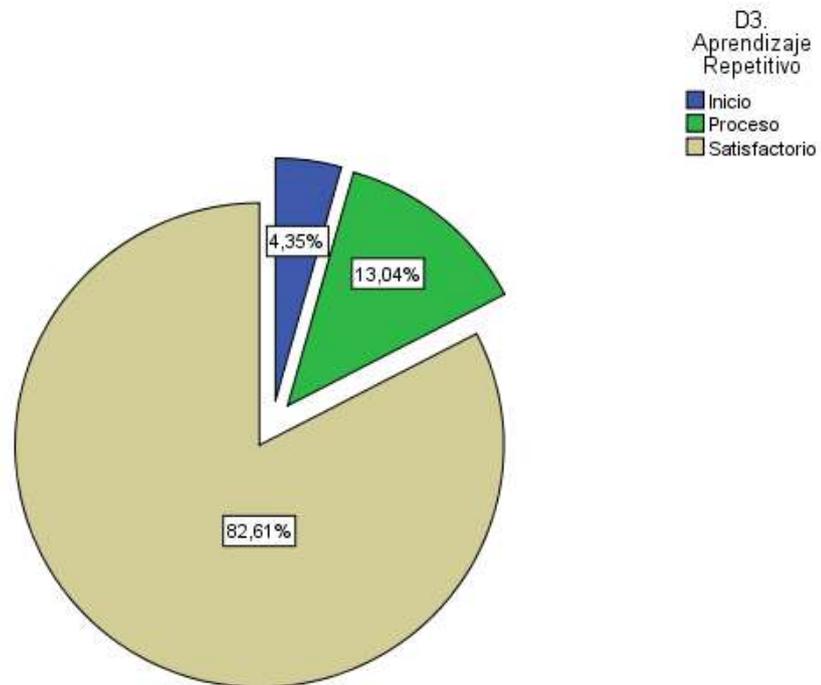
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	1	4,3	4,3	4,3
	Proceso	3	13,0	13,0	17,4
	Satisfactorio	19	82,6	82,6	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Fuente: Datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento

En la tabla N°11 se observa que 1 estudiante se encuentra en la etapa Inicio donde el niño desarrolla su aprendizaje repetitivo reproduciendo sonidos, del mismo modo 3 de ellos se encuentran en Proceso y por último 19 estudiantes alcanzan la etapa Satisfactoria en donde el niño memoriza contenidos sin comprenderlos. Teniendo un total de 23 estudiantes los mismos que representan el 100% de la muestra de estudio.

Con la finalidad de poder analizar visualmente los resultados se presenta el siguiente gráfico

Gráficos 8: Dimensión Aprendizaje Repetitivo aplicado a estudiantes de la Institución Educativa Juan Santos Atahualpa - Chanchamayo 2019



Fuente: Datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento

En el gráfico N° 7 se observa a un 4,35% de estudiantes que se encuentran en la etapa Inicio donde el niño desarrolla su aprendizaje repetitivo reproduciendo sonidos, del mismo modo 12,04% de ellos se encuentran en Proceso y por último el 82,61% de estudiantes alcanzan la etapa Satisfactoria en donde el niño memoriza contenidos sin comprenderlos.

Estudio Correlacional

Para definir el nivel correlacional entre las variables y dimensiones debidamente operacionalizadas se recurrió al análisis de correlación bivariados aplicando así el coeficiente denominado r de Pearson se tomo como medio de interpretación la tabla siguiente:

SIGNIFICANCIA DEL COEFICIENTE DE CORRELACION	
Margen	Interpretación
1.00 – 0.81	Correlación positiva perfecta
0.80 – 0.61	Correlación positiva muy fuerte
0.60 – 0.41	Correlación positiva fuerte
0.40 – 0.21	Correlación positiva moderada
0.20 – 0.01	Correlación positiva frágil
0.00	Correlación no existente

Para analizar las correlaciones citaremos a nuestros objetivos trazados a manera de determinar si existe relación en nuestra investigación.

Hipótesis General

Existe una relación directa entre Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019

Para la elaboración y determinar la correlación se utiliza software SPSS V.24 teniendo en cuenta el grado de significancia del 5% (0.05)

Correlaciones

		V1. JUEGOS SIMBOLICOS	V2. EL APRENDIZAJE
V1.JUEGOS SIMBOLICOS	Correlación de Pearson	1	,482*
	Sig. (bilateral)		,020
	N	23	23
V2. EL APRENDIZAJE	Correlación de Pearson	,482*	1
	Sig. (bilateral)	,020	
	N	23	23

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación:

En el resultado del análisis observamos que el valor $P=0,020$ en la correlación entre las variables Juego Simbólico y El aprendizaje observamos que es inferior su grado de significancia de 0.05, indicándonos que si existe una correlación significativa entre las variables.

Se determino que el porcentaje de probabilidad de error es de 2% al afirmar que si existió una relación directa entre el Juego Simbólico y El Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019

Respuesta a la Hipótesis General:

Concluyendo en cuanto a la hipótesis general que al determinar que la probabilidad de error es menor al grado de significancia planteado y encontrar que el coeficiente de correlación es relevante optamos por aceptar la hipótesis:

Si existe una relación directa entre Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019

Planteamiento del objetivo General

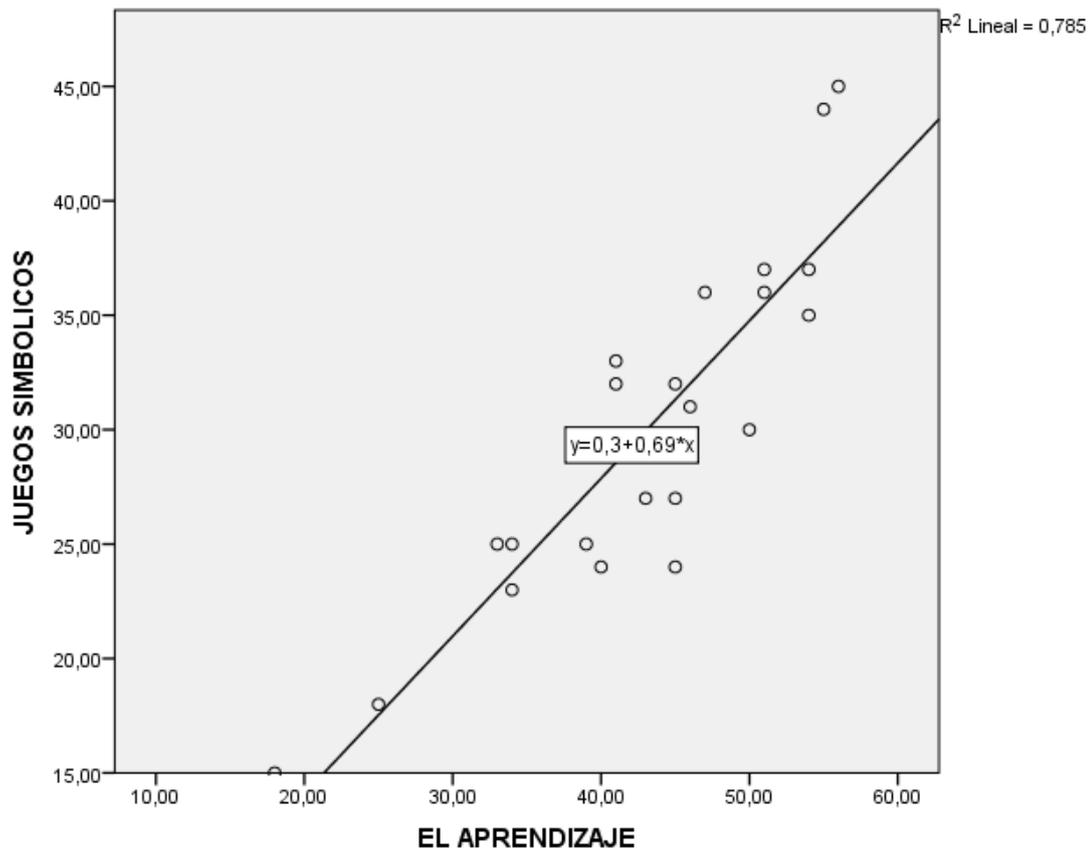
Determinar la relación del Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019

Respuesta al objetivo General

Al determinar la relación se toma en cuenta el grado de significancia planteado de 5% (0,05) determinamos de acuerdo a la tabla de correlación de las variables.

Podemos afirmar que existe una correlación entre el Juego Simbólico y EL Aprendizaje con una probabilidad de error de 2%.

En tal sentido de acuerdo al coeficiente $r=0,482$ que midió la relación entre el Juego Simbólico y El Aprendizaje podemos concluir que ambas variables se relacionan de manera positiva fuerte, pudiendo de esta manera determinar que los estudiantes mejoraron su aprendizaje a través del juego simbólico en un 23,23%



En el presente grafico de dispersión podemos observar partir de los datos de las variables Juego Simbólico y El Aprendizaje la tendencia de su relación positiva fuerte.

Hipótesis Especifica 01

Existe una relación directa del Juego escenario lúdico y Aprendizaje receptivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.

Para la elaboración y determinar la correlación se utiliza software SPSS V.24 teniendo en cuenta el grado de significancia del 5% (0.05)

Correlaciones

		D1. Juegos de Escenario Lúdico	D1. Aprendizaje Receptivo
D1. Juegos de Escenario Lúdico	Correlación de Pearson	1	,535**
	Sig. (bilateral)		,009
	N	23	23
D1. Aprendizaje Receptivo	Correlación de Pearson	,535**	1
	Sig. (bilateral)	,009	
	N	23	23

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

En el resultado del análisis observamos que el valor $P=0,009$ en la correlación entre las dimensiones Juegos de Escenario Lúdico y Aprendizaje Receptivo observamos que es inferior su grado de significancia de 0.05, indicándonos que si existe una correlación significativa entre las dimensiones.

Se determinó que el porcentaje de probabilidad de error es de 0.9% al afirmar que si existió una relación directa entre Los Juegos de Escenario Lúdico y El Aprendizaje Receptivo en estudiantes de la Institución educativa Integradra Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019

Respuesta a la Hipótesis Especifica 01:

Concluyendo en cuanto a la hipótesis específica 01, que al determinar que la probabilidad de error es menor al grado de significancia planteado y encontrar que el coeficiente de correlación es relevante optamos por aceptar la hipótesis:

Si existe una relación directa entre Juegos de Escenario Lúdico y El Aprendizaje Receptivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019

Planteamiento del objetivo Especifico 01

Determinar la relación del Juego escenario lúdico y Aprendizaje receptivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.

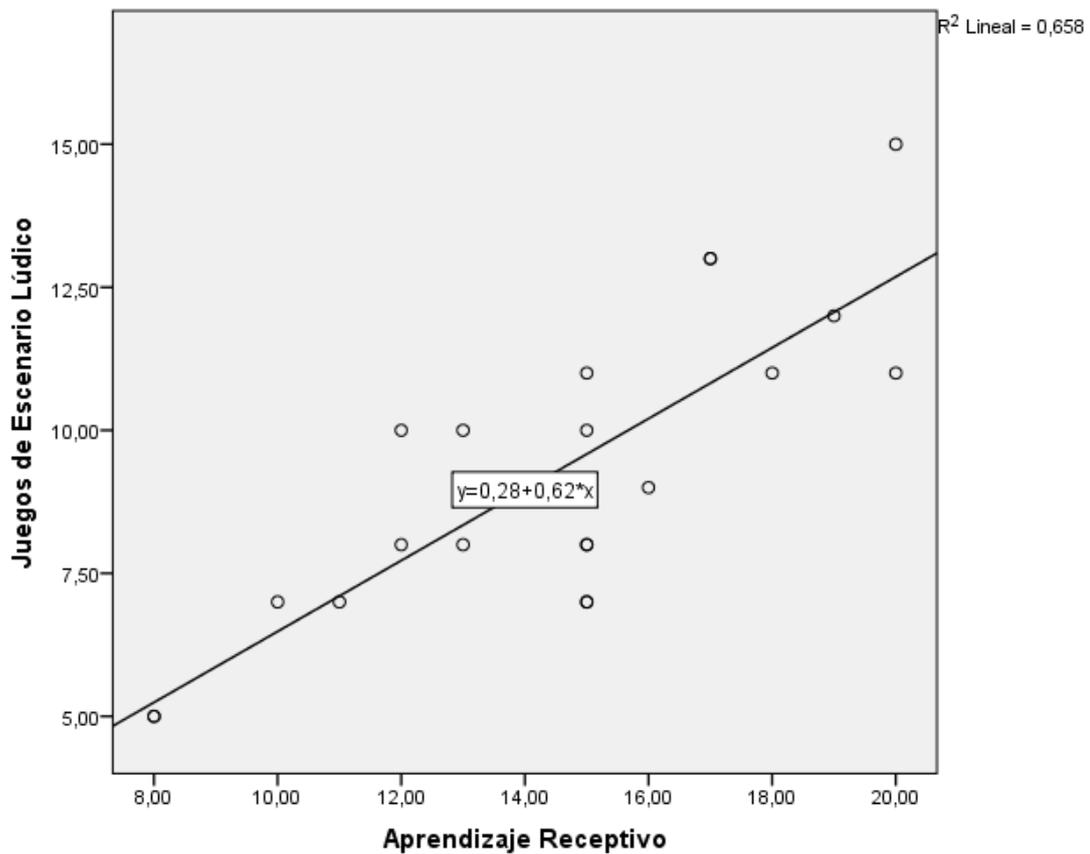
Respuesta al objetivo Especifico 01

Al determinar la relación se toma en cuenta el grado de significancia planteado de 5% (0,05) determinamos de acuerdo a la tabla de correlación de las dimensiones.

Podemos afirmar que existe una correlación entre el Juego escenario lúdico y Aprendizaje receptivo con una probabilidad de error de 0.9%.

En tal sentido de acuerdo al coeficiente $r=0,535$ que midió la relación entre el Juego escenario lúdico y Aprendizaje receptivo podemos concluir que ambas variables se relacionan de manera positiva fuerte, pudiendo de esta manera determinar que los estudiantes mejoraron su aprendizaje receptivo a

través del juego en un escenario lúdico representándose en un escenario no real en un 28,62%



En el presente gráfico de dispersión podemos observar a partir de los datos de las dimensiones Juego de Escenario Lúdico y El Aprendizaje Receptivo la tendencia de su relación positiva fuerte.

Hipótesis Específica 02

Existe una relación directa del Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.

Para la elaboración y determinar la correlación se utiliza software SPSS V.24 teniendo en cuenta el grado de significancia del 5% (0.05)

Correlaciones

		D2. Juego de Exhibición Publica	D2. Aprendizaje por Descubrimiento
D2. Juego de Exhibición Publica	Correlación de Pearson	1	,613**
	Sig. (bilateral)		,002
	N	23	23
D2. Aprendizaje por Descubrimiento	Correlación de Pearson	,613**	1
	Sig. (bilateral)	,002	
	N	23	23

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

En el resultado del análisis observamos que el valor $P=0,002$ en la correlación entre las dimensiones Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento observamos que es inferior su grado de significancia de 0.05, indicándonos que si existe una correlación significativa entre las dimensiones.

Se determinó que el porcentaje de probabilidad de error es de 0.2% al afirmar que si existió una relación directa entre Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019

Respuesta a la Hipótesis Especifica 02:

Concluyendo en cuanto a la hipótesis específica 02, que al determinar que la probabilidad de error es menor al grado de significancia planteado y encontrar que el coeficiente de correlación es relevante optamos por aceptar la hipótesis:

Si existe una relación directa entre Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019

Planteamiento del objetivo Especifico 02

Determinar la relación del Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.

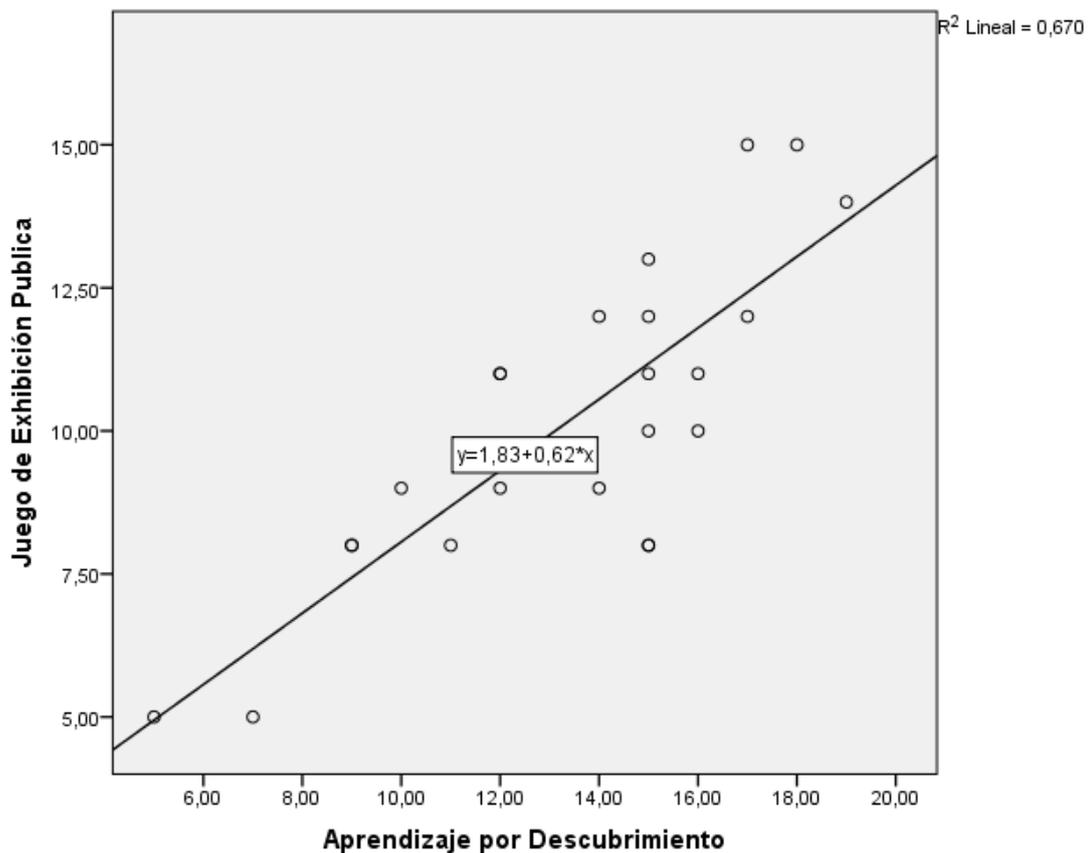
Respuesta al objetivo Especifico 02

Al determinar la relación se toma en cuenta el grado de significancia planteado de 5% (0,05) determinamos de acuerdo a la tabla de correlación de las dimensiones.

Podemos afirmar que existe una correlación entre el Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento con una probabilidad de error de 0.2%.

En tal sentido de acuerdo al coeficiente encontrado $r=0,613$ que midió la relación entre el Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento podemos concluir que ambas variables se relacionan de

manera positiva muy fuerte, pudiendo de esta manera determinar que los estudiantes mejoraron su aprendizaje por descubrimiento a través del juego de Exhibición Pública en donde el niño exhibe su mundo interior en un 37,57%.



En el presente gráfico de dispersión podemos observar a partir de los datos de las dimensiones Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento la tendencia de su relación positiva muy fuerte.

Hipótesis Específica 03

Existe una relación directa del Juego de roles y Aprendizaje repetitivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.

Para la elaboración y determinar la correlación se utiliza software SPSS V.24 teniendo en cuenta el grado de significancia del 5% (0.05)

Correlaciones

		D3. Juego de Roles	D3. Aprendizaje Repetitivo
D3. Juego de Roles	Correlación de Pearson	1	,572**
	Sig. (bilateral)		,004
	N	23	23
D3. Aprendizaje Repetitivo	Correlación de Pearson	,572**	1
	Sig. (bilateral)	,004	
	N	23	23

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

En el resultado del análisis observamos que el valor $P=0,004$ en la correlación entre las dimensiones Juego de roles y Aprendizaje repetitivo observamos que es inferior su grado de significancia de 0.05, indicándonos que si existe una correlación significativa entre las dimensiones.

Se determinó que el porcentaje de probabilidad de error es de 0.4% al afirmar que si existió una relación directa entre Juego de roles y Aprendizaje

repetitivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019

Respuesta a la Hipótesis Especifica 03:

Concluyendo en cuanto a la hipótesis especifica 03, que al determinar que la probabilidad de error es menor al grado de significancia planteado y encontrar que el coeficiente de correlación es relevante optamos por aceptar la hipótesis:

Si existe una relación directa entre Juego de roles y Aprendizaje repetitivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019

Planteamiento del objetivo Especifico 03

Determinar la relación del Juego de roles y Aprendizaje repetitivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.

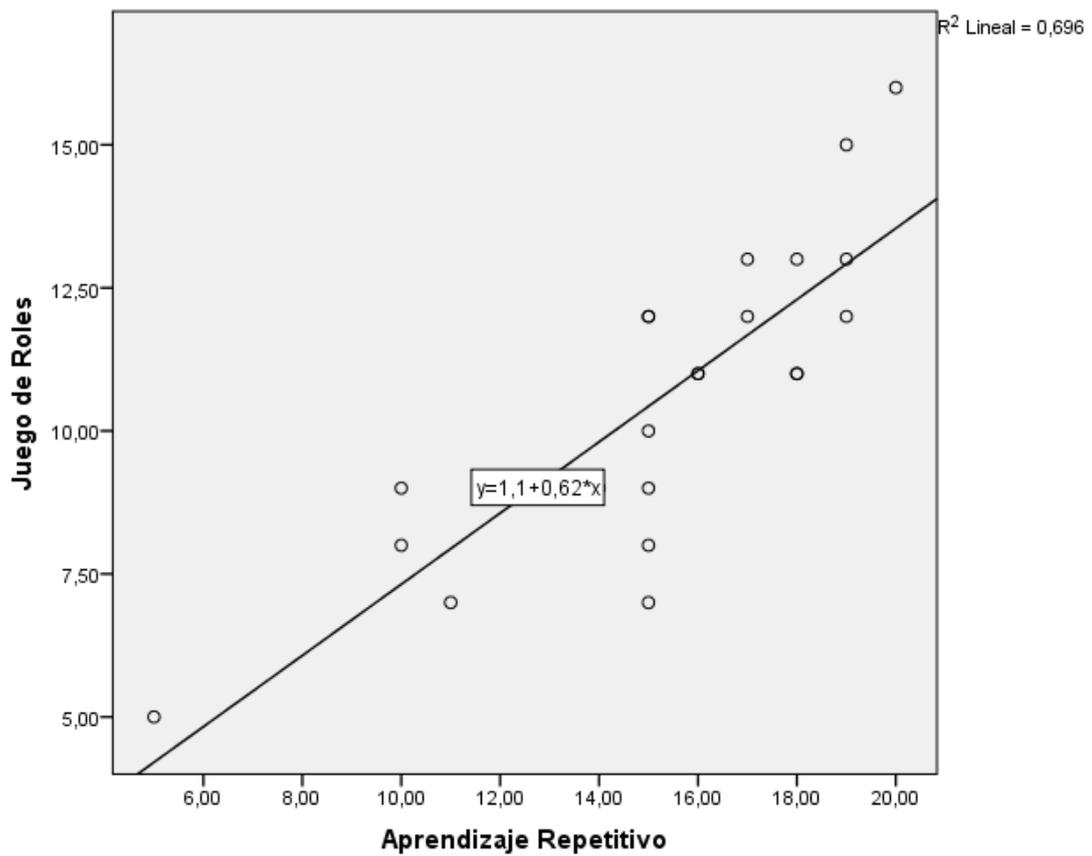
Respuesta al objetivo Especifico 03

Al determinar la relación se toma en cuenta el grado de significancia planteado de 5% (0,05) determinamos de acuerdo a la tabla de correlación de las dimensiones.

Podemos afirmar que existe una correlación entre el Juego de roles y Aprendizaje repetitivo con una probabilidad de error de 0.4%.

En tal sentido de acuerdo al coeficiente encontrado $r=0,572$ que midió la relación entre el Juego de roles y Aprendizaje repetitivo podemos concluir

que ambas variables se relacionan de manera positiva fuerte, pudiendo de esta manera determinar que los estudiantes mejoraron su aprendizaje repetitivo a través del juego de Roles en donde el niño representa a sus padres o adultos en sus roles que representan 32,71%.



En el presente gráfico de dispersión podemos observar a partir de los datos de las dimensiones Juego de roles y Aprendizaje repetitivo la tendencia de su relación positiva fuerte.

5.2 Análisis de Resultados

Para el análisis de resultados tomaremos las hipótesis y el estudio correlacional de las variables y dimensiones.

Con respecto a la Hipótesis General: Existe una relación directa entre Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019. Encontramos el coeficiente $r=0,482$ que midió la relación entre Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje, llegando a la conclusión que se relacionan de manera positiva fuerte, pudiendo de esta manera determinar que los estudiantes mejoraron su aprendizaje a través del juego simbólico en un 23,23%.

El resultado obtenido en nuestra investigación tiene similitud con los resultados alcanzados de Leyala (2009) en su tesis titulada "*Juego libre como estrategia didáctica en la educación infantil*" para obtener el grado de licenciado en pedagogía infantil Pontificia Universidad Javeriana Bogotá Colombia. Que concluye en que la enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego. De igual manera la investigación también tiene similitud con Lamouroux (2010) En la tesis titulada "*El discurso oral de los niños del grado cero del colegio Ramón de Zúbiría I.E.D. en tres situaciones didácticas*" Para optar el grado de Magister en educación Pontificia Universidad Javeriana Bogotá Colombia. Que concluye que los niños fueron más receptivos cuando la docente realizó

actividades con temas cercanos a ellos o se les permitió jugar en el espacio del colegio ya que esto es algo que se va perdiendo a medida que los estudiantes van avanzando la escolaridad.

Con respecto a la Hipótesis Específica 01: Existe una relación directa del Juego escenario lúdico y Aprendizaje receptivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019. Encontramos el coeficiente $r=0,535$ que midió la relación entre Juego escenario lúdico y Aprendizaje receptivo, llegando a la conclusión que ambas variables se relacionan de manera positiva fuerte, pudiendo de esta manera determinar que los estudiantes mejoraron su aprendizaje receptivo a través del juego en un escenario lúdico representándose en un escenario no real en un 28,62%

El resultado de las dimensiones Juego escenario lúdico y Aprendizaje receptivo tiene similitud con los resultados obtenidos de Salgado G. (2013) En su tesis Titulada “*El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje en la educación preescolar*” Para optar el grado de licenciada en educación Inicial México. Que concluye en que se podría afirmarse que el juego en el niño de edad preescolar es vital a través de él, el niño experimenta inquietudes, emociones y sentimientos que le ayudaran a prepararse para su vida futura, el juego es una actividad lúdica que permite a los niños desarrollar sus habilidades y capacidades. Del mismo modo Román M. (2012) en su investigación titulada “ *EL juego simbólico como estrategia didáctica para la comprensión y aprendizaje del numero cardinal y favorecer el desarrollo del pensamiento*

matemático en los niños de edad preescolar en la localidad de plazas de Aragón, estado de México” Tesis para optar el título de licenciada en educación preescolar, México nos dice que su proyecto ha sido de gran utilidad ya que a partir de su aplicación los niños lograron comprender ejercicios pre numéricos de clasificación, seriación, correspondencia y a distinguir la diferencia de entre los números naturales.

Con respecto a la Hipótesis Especifica 02: Existe una relación directa del Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019. Encontramos el coeficiente $r=0,613$ que midió la relación entre Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento, llegando a la conclusión que ambas variables se relacionan de manera positiva muy fuerte, pudiendo de esta manera determinar que los estudiantes mejoraron su aprendizaje por descubrimiento a través del juego de Exhibición Publica en donde el niño exhibe su mundo interior en un 37,57%.

El resultado de las dimensiones Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento tiene similitud con los resultados obtenidos del autor Arévalo M. y Correazo Y. (2016). En su tesis denominada *“El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín A del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos”* Tesis para optar el título de licenciada en Pedagogía Infantil de la Universidad Cartagena Colombia. El cual llego a la conclusión de que el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que

descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo. Del mismo modo el autor Hinostroza L. (2018) en con su título de tesis: *“El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa n° 332 del distrito de santa elena región ayacucho 2018”* Tesis para optar el título profesional de Licenciada en educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote – Ayacucho. Concluye en su tesis que los docentes en un 66.6% siempre están de acuerdo en utilizar el juego como estrategia lo que indica que reconocen la importancia de ellos los padres de familia el mayor porcentaje 63% (20) siempre apoya, esto indica que la familia se involucra bastante bien con respecto a la utilización del juego como estrategia de aprendizaje. Del mismo modo Castillo A. (2016) en su investigación *“El juego didáctico como estrategia para la iniciación de la escritura en los niños de 5 años de educación inicial en la institución educativa pasitos de alegría -Piura, 2015”* En su tesis para optar el título profesional de licenciado en educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote – Piura. En el cual se coincide en que el programa de las actividades basadas en el juego como estrategia didáctica resultan efectivas para el desarrollar la iniciación en este caso la escritura en los niños del nivel inicial., concluyéndose que las actividades basadas en el juego ayudo de manera significativa los niños del nivel inicial en la escritura.

Con respecto a la Hipótesis Especifica 02: Existe una relación directa del Juego de roles y Aprendizaje repetitivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019. Encontramos el coeficiente $r=0,572$ que midió la relación entre Juego de roles y Aprendizaje repetitivo, llegando a la conclusión que ambas variables se relacionan de manera positiva fuerte, pudiendo de esta manera determinar que los estudiantes mejoraron su aprendizaje repetitivo a través del juego de Roles en donde el niño representa a sus padres o adultos en sus roles que representan con un 32,71%.

Esta conclusión tiene similitud con el autor Mattos M. (2018) en su título de tesis *“El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 del año 2011”* Universidad Nacional de Educación Enroque Guzmán y Valle Lima. En donde de acuerdo a sus resultados llega a la conclusión que mediante la aplicación del proyecto de aula (El juego como proceso facilitador en la organización del aula) aportaron al desarrollo de las capacidades y destrezas en el área personal social. Del mismo modo el autor Torres M. (2017) Tesis titulada *“EL juego simbólico y el pensamiento creativo e los niños de la institución educativa particular de nivel inicial Canguritos, Arequipa 2016”* En su investigación para obtener el Título Profesional de licenciada en Educación Inicial, Universidad Católica Santa María Arequipa. Llega a la conclusión a partir de los datos resultantes la mayoría de sus estudiantes desarrollan el juego simbólico y el pensamiento creativo, lo que debe ser de especial utilidad para los docentes ya que es

necesario incorporar actividades que permitan elevar el nivel de desarrollo que evite dificultades en el desarrollo del aprendizaje y para promover habilidades simbólicas.

VI. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

En lo que respecta al objetivo General Planteado: Determinar la relación del Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.

Encontramos el coeficiente $r=0,482$ que midió la relación entre Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje, llegando a la conclusión que se relacionan de manera positiva fuerte, pudiendo de esta manera determinar que los estudiantes mejoraron su aprendizaje a través del juego simbólico en un 23,23%.

En lo que respecta al objetivo Especifico 01 Planteado: Existe una relación directa del Juego escenario lúdico y Aprendizaje receptivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.

Encontramos el coeficiente $r=0,535$ que midió la relación entre Juego escenario lúdico y Aprendizaje receptivo, llegando a la conclusión que ambas variables se relacionan de manera positiva fuerte, pudiendo de esta manera determinar que los estudiantes mejoraron su aprendizaje receptivo a través del juego en un escenario lúdico representándose en un escenario no real en un 28,62%.

En lo que respecta al objetivo Especifico 02 Planteado: Existe una relación directa del Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.

Encontramos el coeficiente $r=0,613$ que midió la relación entre Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento, llegando a la conclusión que ambas variables se relacionan de manera positiva muy fuerte, pudiendo de esta manera determinar que los estudiantes mejoraron su aprendizaje por descubrimiento a través del juego de Exhibición Publica en donde el niño exhibe su mundo interior en un 37,57%.

En lo que respecta al objetivo Especifico 03 Planteado: Existe una relación directa del Juego de roles y Aprendizaje repetitivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.

Encontramos el coeficiente $r=0,572$ que midió la relación entre Juego de roles y Aprendizaje repetitivo, llegando a la conclusión que ambas variables se relacionan de manera positiva fuerte, pudiendo de esta manera determinar que los estudiantes mejoraron su aprendizaje repetitivo a través del juego de Roles en donde el niño representa a sus padres o adultos en sus roles que representan con un 32,71%.

Recomendaciones:

Los docentes deben conocer el carácter educativo del juego como un dispositivo que se suma a la mejora de los procedimientos de educación y aprendizaje en el nivel inicial; de la misma manera, se considera que debe ser

actualizado en diferentes zonas o realidades y ser considerado como un dispositivo básico para la enseñanza.

Buscar opciones de cambio y desarrollo que tengan en cuenta la remediación de las insuficiencias de los niños a través de la ejecución de técnicas educativas, por ejemplo, jugar en los procedimientos de aprendizaje estricto, inferencial y básico.

Una tarea clave del docente en el nivel inicial es captar y dirigir los intereses de los niños de tal manera poder canalizarlo a través del juego a un desarrollo de algún tema en clase.

Para el mejoramiento de las formas de educación y aprendizaje es importante contar con espacios y materiales educativos e imaginativos que contribuyan al desarrollo de la apreciación profunda. De tal manera que estén efectivamente conectados con los tutores y sus enseñanzas.

Referencias Bibliográficas

- Abascal, E. (2009). Fundamentos y técnicas de investigación comercial. Madrid: Hispanoamericana S.A. M. & Vida T. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Grao.
- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Ediciones Manantial.
- Antón, L. F. (2011). Teorías contemporáneas del aprendizaje. *Teorías del aprendizaje en Educación Superior*.
- Arévalo M. & Correazo Y. (2016). *EL juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín "A" del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos, Cartagena – Colombia*. Universidad de Cartagena (CREAD)
- Baquero, R. (1996). *Vigotsky y el aprendizaje escolar* (Vol. 4). Buenos Aires: Aique.
- Bonilla E. & Rodríguez P. (1997). Más allá del dilema de los métodos la investigación en las ciencias sociales. Colombia: Grupo editorial Norma.
- Borja, M. & Martín, M. (2007). La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Briseño, G. (diciembre 2001). El juego en los niños de transición. Estudio sobre las culturas contemporáneas, (VII) 14, 71-87.
- Bruner, J. (1983). Asociación de Grupos de Juegos Preescolares de Gran Bretaña. Juego, pensamiento y lenguaje 1-9. Recuperado de Calero, M. (2003). Educar jugando. México: Alfaomega.

- Calmels, D. (2004). Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida. Buenos Aires: Editorial Biblios.
- Capacitación en estrategias y técnicas didácticas. (2005). Instituto Tecnológico y de estudios superiores de Monterrey 1-34. Recuperado de, Claparede, R. (1969). Psicología del niño y pedagógica experimental. Buenos Aires.
- Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. Madrid: Santillana
- Damian M y Tron R. (Diciembre, 2011). Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior 190-199. Recuperado de: <http://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2011/epi114k.pdf>
- Eggen P. & Kauchak D. (2001). Estrategias Docentes enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento. México: Fondo de Cultura Económica.
- Estrada, A. (2001). Escuela Lúdica el recreo o negociación de las pausas pedagógicas una estrategia didáctica en la educación. Colombia: Jaidel.
- Faustino Ortega, M. (2018). *El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía*. Universidad Nacional Hermilio Valdizán.
- Franc, N. (febrero, 2002). En torno al juego y la intervención psicomotriz. Revista
- Grajales, T. (2000). Tipos de Investigacion. Los estudios descriptivos buscan desarrollar una imagen o fiel representación. Recuperado de <http://tgrajales.net/investipos.pdf>
- Garaigordobil, M. (1995). Comunicación, lenguaje y educación. Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos 25, 91-106. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2941504>
- Garvey, C. (1985). El Juego Infantil. Madrid: Ediciones Morata S.A.

- Gonzales, G. (febrero 2000). El juego libre en la ludoteca. Fundación crecer Jugando, 2, 4-5.
- Guerra, M. (diciembre 2010). El juego Simbólico. Artículo Web de la Revista digital Eduinnova. Recuperado de: <http://www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf>
- Hinostroza Aucasime, L. (2018). *El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 332 del distrito de Santa Elena región Ayacucho 2018*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Huizinga, J. (1968). Homo Ludens. Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima.
- Hurtado, I. & Toro, J. (2007). Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio. Venezuela: Editorial CEC, SA.
- Mattos Salazar, M. E. (2018). *El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 del año 2011*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Escuela de Posgrado.
- Ortega, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y aprendizaje*, 14(55), 87-102.
- Paucar Espinoza, V. (2018). *Juegos didácticos y el aprendizaje de matemáticas en situación de cantidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1127 de Alata, Huancan*. Universidad Nacional de Huancavelica.
- Pino, R. (2013) Metodología de la investigación Editorial San Marcos Lima Perú

- Pardinas. F (2005). Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales. Trigésimoctava edición. México. Siglo XXI editores.
- Roman M. (2012). *El juego simbólico como estrategia didáctica para la comprensión y aprendizaje del número cardinal y favorecer el desarrollo del pensamiento matemático en los niños preescolar en la localidad plaza Aragón, Estado de México, 2012*. Universidad Pedagógica Nacional.
- Salgado G. (2013) *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje en la educación preescolar – México D.F 2013*. Universidad Pedagógica Nacional
- Torres Flor, M. F. (2017). *El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa Particular de Nivel Inicial Canguritos, Arequipa 2016*. Universidad Católica de Santa María.
- Valderrama, S. (2015) pasos para elaborar proyectos de investigación científica Editorial San Marcos San Juan de Lurigancho Lima Perú.
- Verano Gutiérrez, B. M. (2017). *El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°323, Puente Piedra - 2016*. Universidad César Vallejo.

Anexos

Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADOR	ESCALA DE MEDICIÓN
El juego Simbólico	Damian, M. y Tron, R (2011) El juego es una actividad innata en el ser humano, la cual siempre se manifiesta de una forma espontánea, (p.197)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Integración: Es capaz de realizar secuencias de acciones ordenadas. ✓ Sustitución: Fomenta la creatividad para representar acciones imaginarias. ✓ Descentración: Asume el rol de un personaje, sin objetos que lo represente. ✓ Planificación : Es capaz de organizar los materiales que utilizara antes del juego. Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros. 	<p>Juego escenario lúdico El niño presta su coherencia, y que puede informar de la visión ideal que tiene el niño de la vida diaria</p>	Se representa en un escenario no real.	Intervalar
			<p>Juego exhibición pública El niño exhibe de manera pública el mundo interior, constituyéndose en un metalenguaje en el que afloran detalles íntimos ante la naturalidad del acto del juego.</p>	Exhibe públicamente su mundo interior	
			<p>Juego de roles Tiene significado particular en el entorno del niño. merced a este representa el niño al adulto y construye de una manera sencilla al desarrollo de la imaginación</p>	Representa los roles que cumple sus padres.	
El Aprendizaje.	Anton, L. (2011). El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o	<p>Fase inicial : Hechos o aportes de información que están aislados.</p> <p>Memoriza hechos y utiliza esquemas.</p>	<p>Aprendizaje receptivo. En este tipo de aprendizaje el sujeto solo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo.</p>	Aprende una poesía.	Intervalar
			<p>Aprendizaje por descubrimiento</p>	Descubre las partes de una planta en un jardín.	

	<p>modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje, (p.11)</p>	<p>El procesamiento es global</p>	<p>Se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado</p>		
		<p>Fase intermedia : Formación de estructuras a partir de las partes de información aislada. Comprensión mas profunda de los contenidos por aplicarlos a a situaciones diversas. Fase Final : Mayor integración de estructuras y esquemas. El aprendizaje que ocurren esta fase : en acumulación de hechos a los esquemas preexistentes (dominio) Incremento en los niveles de interrelación entre los elementos de las estructuras (esquemas)</p>	<p>Aprendizaje repetitivo. Se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin aprenderlos</p>	<p>Repite los sonidos onomatopéyicos</p>	

Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA																	
<p>Título: JUEGO SIMBOLICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE LA INTITUCION EDUCATIVA INTEGRADA JUAN SANTOS ATAHUALPA CHANCHAMAYO - 2019</p>																	
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	metodología	Población y muestra												
<p>Problema General ¿Cuál es la relación del Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019?</p>	<p>Objetivo General Determinar la relación del Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.</p>	<p>Hipótesis General Existe una relación directa entre Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.</p>	<p>Variable 1 El juego simbólico como estrategia didáctica</p> <p>DIMENSIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> Juego escenario lúdico Juego exhibición publica Juego de roles 	<p>Tipo de Investigación: Según su finalidad: Aplicada. Según su carácter: Correlacional Según su naturaleza: Cuantitativa Según su alcance temporal: Transversal Según la orientación que asume: Orientada a la comprobación</p>	<p>Población: 72 estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019</p> <p>Muestra:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>SECCION</th> <th>VARONES</th> <th>MUJERES</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5 años</td> <td>14</td> <td>9</td> <td>23</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td></td> <td></td> <td>23</td> </tr> </tbody> </table>	SECCION	VARONES	MUJERES	TOTAL	5 años	14	9	23	Total			23
SECCION	VARONES	MUJERES	TOTAL														
5 años	14	9	23														
Total			23														
<p>Específicos ¿Cuál es la relación del Juego escenario lúdico y Aprendizaje receptivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019?</p>	<p>Específicos Determinar la relación del Juego escenario lúdico y Aprendizaje receptivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.</p>	<p>Específicos Existe una relación directa del Juego escenario lúdico y Aprendizaje receptivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.</p>	<p>Variable 2 El aprendizaje</p> <p>DIMENSIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aprendizaje receptivo Aprendizaje por descubrimiento Aprendizaje repetitivo 	<p>Diseño de la investigación: Correlacional</p>													

<p>¿Cuál es la relación del Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019?</p> <p>¿Cuál es la relación del Juego de roles y Aprendizaje repetitivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019?</p>	<p>Determinar la relación del Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.</p> <p>Determinar la relación del Juego de roles y Aprendizaje repetitivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.</p>	<p>Existe una relación directa del Juego exhibición pública y Aprendizaje por descubrimiento en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.</p> <p>Existe una relación directa del Juego de roles y Aprendizaje repetitivo en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019.</p>		<p>Donde: M = Muestra O1 = Variable 1 O2 = Variable 2 R = Relación de variable</p>	
---	---	---	--	--	--

Base de datos:

	V1. JUEGO SIMBOLICO	JUEGO ESCENARIO LÚDICO	JUEGO EXHIBICIÓN PUBLICA	JUEGO DE ROLES	V2. EL APRENDIZAJE	APRENDIZAJE RECEPTIVO	APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO	APRENDIZAJE REPETITIVO
1	29	7	11	11	44	11	15	18
2	35	11	12	12	54	18	17	19
3	15	5	5	5	18	8	5	5
4	30	9	10	11	50	16	16	18
5	32	9	11	12	41	14	12	15
6	24	8	8	8	45	15	15	15
7	31	10	10	11	46	15	15	16
8	23	8	8	7	34	12	11	11
9	24	8	9	7	40	13	12	15
10	37	12	12	13	51	19	14	18
11	27	7	8	12	45	15	15	15
12	36	11	12	13	47	15	15	17
13	25	7	8	10	39	15	9	15
14	37	11	13	13	54	20	15	19
15	44	13	15	16	55	17	18	20
16	25	8	8	9	34	15	9	10
17	36	13	14	9	51	17	19	15
18	32	10	11	11	45	13	16	16
19	45	15	15	15	56	20	17	19
20	27	9	9	9	43	15	14	14
21	33	10	11	12	41	12	12	17
22	18	5	5	8	25	8	7	10
23	25	7	9	9	33	10	10	13

Juegos Simbólicos:

		ITEMS																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total	
NIÑOS	1	2	1	2	1	1	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	29	
	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	35	
	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	
	4	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	30
	5	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	32
	6	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	24
	7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	31
	8	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	23
	9	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	24
	10	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	37
	11	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	3	3	2	27
	12	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	36
	13	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	25
	14	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	37
	15	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	44
	16	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	25
	17	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	36
	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	32
	19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
	20	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	27
	21	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	33
	22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	18
	23	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	25

Autorización del director:



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA
"JUAN SANTOS ATAHUALPA"-SAN RAMÓN
UGEL- CHANCHAMAYO
(R.M. 3126-CM0378204)



"AÑO DEL DIÁLOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL"

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA
"JUAN SANTOS ATAHUALPA" DEL DISTRITO DE SAN RAMÓN
PROVINCIA DE CHANCHAMAYO OTORGA LA PRESENTE:

AUTORIZACIÓN

A. **Mirko Aceves PUCUHUYLA ESPINOZA** estudiante de la Universidad Católica Los Angeles Chimbote de la Carrera Profesional de Educación Inicial se le **AUTORIZA** para la aplicación y desarrollo del trabajo de investigación en nuestra Institución Educativa Integrada "Juan Santos Atahualpa" con el Tema "Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes del Nivel Inicial de la Institución Educativa Integrada "Juan Santos Atahualpa".

Se le expide la presente para fines que crea convenientes.

San Ramón, 29 de octubre del 2018.



Solicitud de autorización:



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

"AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACION NACIONAL"

SOLICITO: Solicito autorización para aplicar el trabajo de investigación en la I.E.I. "Juan Santos Atahualpa" - San Ramón.

Directora :

Yarine María ZEGARRA MARTINEZ

Directora de la Institución Educativa Integrada "Juan Santos Atahualpa"

Que habiendo egresado de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, de la Especialidad de Educación Inicial recorro ante su despacho para exponer lo siguiente.

Siendo un requisito indispensable y contar con el permiso para realizar la aplicación del trabajo de investigación en el Nivel Inicial, que será en beneficio de dicha Comunidad Educativa y a la vez cumplir con los requisitos necesarios para obtener el grado de Licenciado en Educación con la investigación "Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa integrada "Juan Santos Atahualpa".

A continuación detallo mi nombre completo:

➤ PUCUHAYLA ESPINOZA Mirko Aceves

Por lo expuesto sirvase a ordenar a quien corresponda para alcanzar dicha solicitud.



Recibido
24-10-18
Hora: 16:30 o.m.

PUCUHAYLA ESPINOZA Mirko Aceves

DNI N°20063181

Proyecto:

PROYECTO :

JUGANDO LOGRAREMOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LAS ÁREAS DE MATEMÁTICA Y COMUNICACIÓN.

I. DATOS INFORMATIVOS:

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 UGEL : Chanchamayo
- 1.2 I.E.I. : "Juan Santos Atahualpa"
- 1.3 PROFESORA : Mirko Aceves PUCUHUYLA ESPINOZA
- 1.5 SECCIÓN Y GRUPO DE ESTUDIANTES : 3,4 y 5 años
- 1.6 DURACIÓN: Del 03 al 14 de noviembre de 2018

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA	PRODUCTO
En esta época del II semestre nuestros niños se encuentran con ganas de descubrir nuevos materiales, nuevas ideas de aprendizaje por ello surge esta idea del uso de las estrategias innovadoras con uso de materiales lúdicos para que los niños y niñas se involucren ayudándoles a centrarse en los aprendizajes, mejorando la motivación y el interés, que favorecen el espíritu de búsqueda, promueven la integración y estimulan el desarrollo de ciertas habilidades intelectuales tales como el razonamiento, la resolución de problemas, las comprensión y producción de textos desarrollando la creatividad y la capacidad de aprender.	Materiales: 3,4,5 años

II. PRE PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ HARÉ?	¿CÓMO LO HARÉ?	¿QUÉ NECESITO?
Jugar con la ruleta mágica de los números.	Estimular el trabajo cooperativo, el ejercicio de la crítica, la participación, colaboración, discusión y defensa de las propias ideas y la toma conjunta de decisiones.	- Cartón, siluetas - Números. - colores - Lápiz - Borrador - Maskin
Ubicar donde se encuentra la cantidad de los números	Desarrollar en los niños capacidades para determinar hechos, establecer relaciones, deducir consecuencias y, en definitiva, potenciar su autonomía, su razonamiento, el espíritu crítico, la curiosidad.	- Cartón, - Números, - siluetas cinta de embalaje goma - Cinta de embalaje
¿Quién gana para tumbar las latas numéricas?	proporcionar herramientas matemáticas básica para su desempeño y contexto social, es decir para la toma de decisiones que orienten su proyecto de vida	- Latas, números, siluetas - Tablero, plumón.

	secuenciar las imágenes de manera lúdica.	
Crear cuentos con las siluetas	Desarrollar habilidades metalingüísticas que le permiten ser consciente del uso de las convenciones del lenguaje necesarias para producir textos adecuadamente (gramática, coherencia, cohesión, adecuación, uso de vocabulario, normativa).	Cartulina, siluetas,
Encontrar palabras y figuras	Desarrollar su curiosidad y descubrir el sonido.	- Siluetas, letras.
Me divierto con el bingo de letras	Producir escritos trabajando en grupo	- Cartón, siluetas, letras.
Armar el rompecabezas de palitos de chupete.	Planifica la producción de diversos textos escritos.	- Palitos de chupete, Apu, tempera.
Me gusta secuenciar imágenes	Planifica la producción de diversos textos escritos	- Cartón, siluetas, cartulina,

III. PLANIFICACIÓN CON LOS NIÑOS

¿QUÉ HAREMOS?	¿CÓMO LO HAREMOS?	¿QUÉ NECESITAREMOS?
Jugaremos con la ruleta mágica de los números	Estimularemos el trabajo cooperativo, el ejercicio de la crítica, la participación, colaboración, discusión y defensa de las propias ideas y la toma conjunta de decisiones.	- Cartón, siluetas - Números. - colores - Lápiz - Borrador - Maskin
Ubicaremos donde se encuentra la cantidad de los números	Desarrollaremos en los niños capacidades para determinar hechos, establecer relaciones, deducir consecuencias y, en definitiva, potenciar su autonomía, su razonamiento, el espíritu crítico, la curiosidad.	- Cartón, - Números, - siluetas cinta de embalaje goma - Cinta de embalaje
¿Quién gana para tumbar las latas numéricas?	proporcionaremos herramientas matemáticas básica para su desempeño y contexto social, es decir para la toma de decisiones que orienten su proyecto de vida	- Latas, números, siluetas - Tablero, plumón.
Aprendiendo con la máquina de sumar	Estableceremos relaciones de funcionalidad de la matemática con la realidad cotidiana.	- Conos de papel toalla - Cartón - tempera
Armando la caja de rompecabezas.	Desarrollaremos en el niño la imaginación, la lógica y	- Cajas del mismo tamaño

	secuenciar las imágenes de manera lúdica	
Creando cuentos con las siluetas	Desarrollaremos habilidades metalingüísticas que le permiten ser consciente del uso de las convenciones del lenguaje necesarias para producir textos adecuadamente (gramática, coherencia, cohesión, adecuación, uso de vocabulario, normativa)	- Cartulina, siluetas,
Encontrando palabras y figuras	Desarrollaremos su curiosidad y descubrir el sonido.	- Siluetas, letras
Me divierto con el bingo de letras	Produciremos escritos trabajando en grupo	- Cartón, siluetas, letras.
Armando el rompecabezas de palitos de chupete.	Planificaremos la producción de diversos textos escritos.	- Palitos de chupete, Apu, tempera.
Me gusta secuenciar imágenes	Planificaremos la producción de diversos textos escritos	- Cartón cartulina, siluetas,.

Cronograma de actividades:

V.-CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
03 La ruleta magica	04 El cuadro de números	05 Tumba lata numérica	06 Máquina de sumar	07 Caja de rompecabezas
10 Escribo cuentos	11 Encontrando palabras y figuras	12 Bingo de letras	13 Jugando con el rompecabezas	14 Secuencia de imágenes.



VI ¿QUE APRENDIZAJES PROMOVEMOS?

ACTIVIDAD	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR			TÉCNICAS INSTRUMENTOS
				3 años	4 años	5 años	
1.- La ruleta mágica	Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	COMUNICA Y REPRESENTA IDEAS MATEMÁTICAS		05 = Realiza representaciones de cantidades con objetos, hasta 5, dibujos.	08 = Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.	Lista de cotejo Observación uso de organizadores como: -Uso de tarjetas de meta plan -Mapas mentales
	Comunicación	Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	09=interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana	14=interviene espontáneamente sobre temas de la vida cotidiana	16 =interviene para aportar en torno al tema de conversación.	
2.- El cuadro de números	Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e incertidumbre.	Matematiza situaciones	04=Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas simples para contar hasta 3 apoyo con apoyo de material concreto.	08 =Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para contar hasta 5, comparar u ordenar cantidades hasta 3 con apoyo de material concreto.	13 =Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para contar hasta 10, comparar u ordenar cantidades hasta 5 con apoyo de material concreto	Lista de cotejo Observación uso de organizadores como: -Uso de tarjetas de meta plan -Mapas mentales
	PERSONAL SOCIAL	"Convive respetándose a sí mismo y a los demás"	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes	12 =Expresa su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros.	13 =Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.	13 =incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza	

3.- Tarifa telefónica	Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	elabora y usa estrategias	04 = Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas simples para contar hasta 3 con apoyo de material concreto.	06 = Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para contar hasta 5, comparar y ordenar cantidades hasta 3 con apoyo de material concreto.	13 = Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para contar hasta 10, comparar y ordenar cantidades hasta 5 con apoyo de material concreto.	Lista de cotejo Observación uso de organizadores como: -Uso de tarjetas de meta plan -Mapas mentales
	Comunicación	EXPRESIÓN ORAL Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos.	Aplica variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas.	06 = Utiliza vocabulario de uso frecuente...	11 = Utiliza vocabulario de uso frecuente.	13 = Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda...	
4.- Máquina de sumar	Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	matematiza situaciones			01 = Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto	Lista de cotejo Observación uso de organizadores como: -Uso de tarjetas de meta plan -Mapas mentales

	Comunicación	EXPRESIÓN ORAL Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos	APLICA variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas.	06 = Utiliza vocabulario de uso frecuente...	11 = Utiliza vocabulario de uso frecuente.	13 = Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda...	
5.- Caja de rompecabezas	Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	elabora y usa estrategias	04 = Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas simples para contar hasta 3 con apoyo de material concreto.	08 = Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para contar hasta 5, comparar u ordenar cantidades hasta 3 con apoyo de material concreto.	13 = Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para contar hasta 10, comparar u ordenar cantidades hasta 5 con apoyo de material concreto.	Lista de cotejo Observación uso de organizadores como: -Uso de tarjetas de meta plan -Mapas mentales.
	Comunicación	Comprende textos escritos	Se apropia del sistema de escritura			21 = Diferencia las palabras escritas de las imágenes y los números en los textos escritos.	
6.- Escribo cuentos	Comunicación	Produce textos escritos	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos escritos.		28 = Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismos o letras que ha usado.	36 = Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismos o letras que ha usado.	Lista de cotejo Observación uso de organizadores como: -Uso de tarjetas de meta plan -Mapas mentales

	Personal social	Asume una posición sobre un asunto público que le permita construir consensos	Participa en asuntos públicos para promover el bien común	31 = Escucha con ayuda de la maestra cuando un Compañero expresa lo que piensa.	24 = Escucha las opiniones de sus compañeros en las asambleas	48 = Escucha con atención las opiniones de sus compañeros sobre un tema de interés común	
7.- Encontrando palabras y figuras.	comunicación	Comprende textos escritos	Se apropia del sistema de escritura	31 = Diferencia las palabras escritas de las imágenes y los números en los textos escritos.	17 = Diferencia las palabras escritas de las imágenes y los números en los textos escritos.	21 = Diferencia las palabras escritas de las imágenes y los números en los textos escritos.	Lista de cotejo Observación uso de organizadores como: -Uso de tarjetas de meta plan -Mapas mentales
	personal social	Actúa responsablemente en el ambiente	Maneja y elabora diversas fuentes de información y herramientas digitales para comprender el espacio geográfico	52 = Representa, de manera verbal, con dibujos o construcciones, algunos elementos de su espacio inmediato.	17 = Representa, de manera verbal, con dibujos o construcciones, algunos elementos de su espacio inmediato.	75 = Representa, de manera verbal, con dibujos o construcciones, algunos elementos de su espacio inmediato.	
8.- Bingo de letras	comunicación	Comprende textos escritos	Recupera información de diversos textos escritos	52 = Localiza información en textos que combinan imágenes y palabras.	18 = Localiza información en textos que combinan imágenes y palabras.	22 = Localiza información en textos que combinan imágenes y palabras.	Lista de cotejo Observación uso de organizadores como: -Uso de tarjetas de meta plan -Mapas mentales
	personal social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás	Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujetos de derecho y tiene deberes	12 = Expresa su deseo de jugar y realizar actividades con otros compañeros.	13 = Convoca a sus compañeros para realizar diferentes juegos.	13 = Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza	

9.- Jugando con el rompecabezas.	Comunicación	Comprende textos escritos	Infiere el significado de los textos escritos.	13 =Formula hipótesis sobre el contenido del texto a partir de algunos indicios: Imágenes.	21 =Formula hipótesis sobre el contenido del texto a partir de algunos indicios: Imágenes.	26 =Formula hipótesis sobre el contenido del texto a partir de algunos indicios: título, imágenes, siluetas, palabras Significativas.	Lista de cotejo Observación uso de organizadores como: -Uso de tarjetas de meta plan -Mapas mentales
	Personal social	Afirma su identidad	Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad, según sus deseos, Necesidades e intereses.	03 = Expresa satisfacción sobre sí mismo cuando se esfuerza y logra su objetivo, en juegos u otras actividades.	03 = Manifiesta satisfacción con su persona y las cosas que hace	03 = Demuestra satisfacción y emoción cuando logra alcanzar objetivos sencillos, demostrándolo a través sonrisas, aplausos, saltos o gritos.	
10.- Secuencia de imágenes.	Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	comunica y representa ideas matemáticas			09 = Expresa la duración de eventos usando las palabras brisadas en acciones "antes", "después", "ayer", "hoy" o "mañana", con apoyo concreto o imágenes de acciones (calendario o tarjetas de secuencias temporales).	Lista de cotejo Observación uso de organizadores como: -Uso de tarjetas de meta plan -Mapas mentales
	Comunicación	Comprende textos escritos	Reorganiza información de diversos textos escritos.	11 = Dice, con sus propias palabras lo que entendió del texto que le leen.	19 =Dice, con sus propias palabras, el contenido de diversos tipos de textos que le leen.	23 = Dice, con sus propias palabras, el contenido de diversos tipos de textos que le leen.	

Sesión de aprendizaje:

SESIÓN DE APRENDIZAJE

DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa

Proceso de aula

Grupos y EDAD

Nombre de la U. didáctica

Área

Duración

Nombre de la Act. De Aprendizaje.

“Juan Santos Atahualpa”

Mirto Aceves PUCDHUAYLA ESPINOZA

3.ª y 5.ª años

“Bricatamos los juegos tradicionales de mi comunidad”

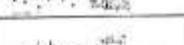
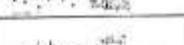
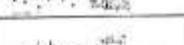
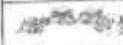
matemática ciencia y ambiente

30 minutos

Investigaremos sobre los juegos tradicionales que se practican en
Nuestra comunidad

ACTIVIDAD	COMPETENCIA	CAPACIDAD	SISTEMA DE EVALUACIÓN			TECNICAS E INSTRUMENTOS
			3 años	4 años	5 años	
Investigaremos sobre los juegos tradicionales que se practican en nuestra comunidad	Actúa y participa matemáticamente en situaciones de gestión de datos e inventariedad	Matematiza situaciones		Identifica datos referidos a la información de su preferencia en situaciones cotidianas y del aula, expresándolos en listas, con material concreto	Identifica datos referidos a la información de su preferencia en situaciones cotidianas y del aula, expresándolos en listas, tablas de conteo o pictogramas, en escala con material concreto y dibujos	Lista de coteo Observación Uso de tarjetas de mesa con Macas mentales
	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno	Utiliza sus destrezas motoras en la práctica de actividades físicas y deportivas, que son contextualizadas, saludables, formativas.	Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos e materiales	Disfruta de las posibilidades del juego y demuestra iniciativa al elegir diferentes objetos e materiales	Disfruta de la participación en juegos grupales y tradicionales con reglas preestablecidas.	

MOMENTO	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
	Rutinas Saludo, rezo, canciones, autocontrol de asistencia, calendario meteorológico, responsabilidades uso de los 55. HH.	Carteles	8:00 - 8:20
	Juego libre en sectores Los niños eligen libremente el sector donde desean jugar Los niños y niñas se organizan con apoyo de la docente en cada sector A través de una canción los niños y niñas ordenan y guardan los materiales en sus respectivos lugares Los niños con apoyo de la maestra verbalizan, dialogan sobre los juegos que realizaron Para luego representarlo gráficamente.	Juguetes Materiales del MED	8:50 -9:50
INICIO	PROBLEMATIZACIÓN: La maestra ingresa al aula con una caja de sorpresa y pregunta niños que es lo que tengo en la mano. ¿Qué creen que tengo en la caja? ¿Quieren saber que hay? ¿Pueden acercarse uno por uno? Los niños accion y se dan cuenta que tienen cada uno un yoz, sogá, litas, figura de mundo, figura de salto legas PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Hoy día, niños investigaremos sobre los juegos tradicionales que se practican en nuestra comunidad y registraremos en una tabla Motivación: La docente entona una canción	Caja Lata	9:50 - 10:20

	<p>Rescate de saberes previos: La maestra pregunta ¿de qué trata la canción? ¿Ustedes creen que sus papás jugaron cuando eran niños? ¿Saben que juegos le gustaba más? ¿Los papás al jugar se habrán divertido? ¿Qué juegos les gustaría más? ¿Qué les parece si vamos a la calle para preguntarles que juegos le gustaban jugar?</p>																				
<p>DESARROLLO</p> 	<p>ACOMPANAMIENTO DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS</p> <p>1. Comprensión del problema. Con ayuda de la maestra los niños se preparan para salir a realizar la encuesta de que juegos les agradaba jugar cuando eran niños, las personas para ello se organizan.</p> <p>2. Búsqueda de estrategias. Los niños se organizan en grupo, eligen a un líder. Para que realice la encuesta para ello recuerdan como debemos salir y comportarnos en la calle, los líderes entregan los hojas de la encuesta a la persona para que marquen con si a los juegos tradicionales que más le gustaba jugar.</p> <p>3. Representación. (puede partir de lo vivencial, luego lo concreto, pictórico, grafico hasta lo simbólico)</p> <p>Al regreso al salón los niños realizan la tabulación de la encuesta registran los datos en un cuadro de doble entrada con palitos, les gusta jugar el mundo a 6 personas jugar a saltar soga a 5 personas, mata gente a 4, los niños cada integrante tabula sus datos obtenidos, ellos los cuenta y se dan cuenta que si las personas jugaban cuando eran niños y los favoritos aun se sigue jugando:</p> <table border="1" data-bbox="510 772 813 1355"> <thead> <tr> <th>JUEGOS TRADICIONALES</th> <th>MARCAR CON PALITOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td> </td> </tr> <tr> <td></td> <td> </td> </tr> <tr> <td></td> <td> /</td> </tr> <tr> <td></td> <td> </td> </tr> <tr> <td></td> <td> /</td> </tr> <tr> <td></td> <td> /</td> </tr> <tr> <td></td> <td> /</td> </tr> <tr> <td></td> <td> /</td> </tr> </tbody> </table> <p>4. Formalización: Los niños comentan que los juegos de sus mayores son tan divertidos que aun se sigue jugando y a ellos también les encanta jugar la mata gente, el mundo, san miguel.</p> <p>5. Reflexión: Los niños todas las actividades que realizamos podemos registrarlas en una tabla para poder contarlas se puede con palitos, bolitas, x y estas se pueden contar luego.</p> <p>6. Transferencia: Los niños comentan que con la tabla de conteo podemos darnos cuenta que los datos registrados son precisos e importantes.</p>	JUEGOS TRADICIONALES	MARCAR CON PALITOS						/				/		/		/		/	<p>Papelotes Plumón Encuesta lápiz</p>	<p>10:20 - 11:00</p>
JUEGOS TRADICIONALES	MARCAR CON PALITOS																				
																					
																					
	/																				
																					
	/																				
	/																				
	/																				
	/																				
<p>CIERRE</p> 	<p>Meta cognición: Responden a las interrogantes ¿Qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿Qué es lo que más les gusto y porque? ¿Para qué nos sirve lo que aprendimos?</p>																				
	<p>Refrigerio Recreo o actividad al aire libre</p>	<p>juegos recreativos</p>	<p>11:00 -11:30</p>																		

Instrumento de evaluación:



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

INSTRUMENTO DE EVALUACION TIPO LIKERT

Institución Educativa: "Juan Santos Alahualpa"

Nombre y Apellido: Samuel Urbano Buendía

N.º	ITEM	1	2	3	4
		REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1	El niño coopera con los juegos a realizarse		2		
2	El niño respeta la organización del juego	1			
3	El niño es imaginativo y creativo		2		
4	El niño adopta nuevas conductas	1		1	
5	El niño adquiere habilidades y competencias sociales como trabajar en equipo	1	1		
6	El niño desarrolla su vocabulario a partir de expresarse en los juegos		2		
7	EL niño manifiesta sus sentimientos y emociones		2		
8	El niño manifiesta su incomodidad y desacuerdo			3	
9	El niño desarrolla su psicomotricidad y dominio corporal		2		
10	El niño reconoce el entorno y funcionamiento de las cosas		2		
11	El niño respeta las ideas de los demás		2		
12	El niño desarrolla autoconfianza			3	
13	El niño muestra curiosidad y empeño por aprender		2		
14	El niño acepta la resolución del juego		2		
15	El niño estructura su pensamiento analítico		2		

29

Eugenio Salomé Condori
Eugenio Salomé Condori
Dr. en Ciencias de la Educación

Mgr. Angel Zapata Fuentes
Mgr. Angel Zapata Fuentes
MAESTRO EN PROFESIÓN CURRICULO E INVESTIGACIÓN

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN
[Signature]
Mg. [Name]
Asesoría y Desarrollo de Proyectos
CURSO: CURRÍCULO DE EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

INSTRUMENTO DE EVALUCION TIPO LIKERT

Institución Educativa: "Juan Santos Atahualpa"

Nombre y Apellido: Soledad Quileá Ipanaguirre

N.º	ITEM	1	2	3	4
		REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
1	El niño coopera con los juegos a realizarse			3	
2	El niño respeta la organización del juego		2		
3	El niño es imaginativo y creativo		2		
4	El niño adopta nuevas conductas		2		
5	El niño adquiere habilidades y competencias sociales como trabajar en equipo		2		
6	El niño desarrolla su vocabulario a partir de expresarse en los juegos			3	
7	EL niño manifiesta sus sentimientos y emociones		2		
8	El niño manifiesta su incomodidad y desacuerdo			3	
9	El niño desarrolla su psicomotricidad y dominio corporal		2		
10	El niño reconoce el entorno y funcionamiento de las cosas		2		
11	El niño respeta las ideas de los demás			3	
12	El niño desarrolla autoconfianza			3	
13	El niño muestra curiosidad y empeño por aprender		2		
14	El niño acepta la resolución del juego		2		
15	El niño estructura su pensamiento analítico		2		

35

Eugenio Salomé Condori
Dir. de Ciencias de la Educación

Mtro. Angel Zapata Fuentes
VICEDIRECTOR GENERAL

UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE
VICELICENCIADA
Mg. Amanda E. Sarmiento Torres
COORD. CENTRO DE EDUCACION

Fotos:

DESARROLLANDO LA SESION DE CLASES



SECTOR DE DRAMATIZACIÓN



ORIENTANDO A LOS NIÑOS AL



ORDENANDO LOS DOCUMENTOS ADMINISTRATIVOS





VIENDO EL PRODUCTO DE LOS MASETEROS
ECOLÓGICOS



ORGANIZANDO LAS HOJAS DE



DESARROLLANDO NOCIONES



DESARROLLANDO SU PENSAMIENTO
ANALITICO EN LOS NIÑOS



RECREANDO A LOS NIÑOS PARA QUE SE



DESARROLLANDO LA AUTOCONFIANZA

