



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

TESIS

**JUEGO INFANTIL Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS
NIÑOS DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 523 “VILLA YRASEMA”, DEL DISTRITO VILLA
MARÍA DEL TRIUNFO, LIMA, 2020**

**PRESENTADA POR:
FLORES CONDORI, LISSET ESPERANZA**

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

**LIMA - PERÚ
2021**

DEDICATORIA

A Dios, que siempre está presente en mí y es mi guía en cada objetivo de mi vida.

A mis padres, Flabio y Manuela que son lo más valioso que Dios me ha dado,

A mi esposo Williams y a mis hijas, Alondra y Kendra que son el motor y motivo para salir adelante.

A mi profesor, por su gran apoyo y motivación para nuestro estudio profesional, y su apoyo ofrecido en este trabajo, por haberme transmitido los conocimientos obtenidos y llevarme paso a paso en el aprendizaje.

AGRADECIMIENTO

A mi Alma Mater universidad Alas Peruanas, por haberme forjado como profesional en educación y a toda la plana docente en especial al profesor Raúl Chávez Silva.

A la Directora de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema” por brindarme las facilidades de aplicar mi instrumento.

RESUMEN

El objetivo central del presente estudio fue determinar qué relación existe entre el juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020. El diseño empleado fue el no experimental transeccional desde un nivel descriptivo correlacional haciendo uso del método hipotético deductivo dentro del enfoque cuantitativo de las investigaciones. La población estuvo conformada por 35 niños de tres años de la institución mencionada.

Dentro del proceso de recolección de datos se empleó la técnica de la observación para las variables juego infantil y aprendizaje significativo; así mismo, para la aplicación de la técnica se hizo uso de una ficha de observación de elaboración propia. Los datos recolectados fueron procesados con apoyo del software estadístico SPSS. Dentro del análisis descriptivo se muestra que para la primera variable se evidencia el uso de juego infantil con el 100% de la población; por otro lado, para la segunda variable se evidencia el aprendizaje significativo con el 45,7%. Dentro de la prueba de hipótesis general la prueba de Chi cuadrado presentó una significancia estimada de $p = 0,018 < 0,05$. Este dato permite afirmar la existencia de una relación significativa entre las variables rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis de investigación.

Palabras Claves: juego infantil, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

The main objective of this study was to determine what relationship exists between children's play and meaningful learning in 3-year-old children of the initial level of the Educational Institution No. 523 "Villa Yrasema", of the Villa María del Triunfo district, Lima, 2020. The design used was the non-experimental transectional from a descriptive correlational level making use of the hypothetical deductive method within the quantitative approach of the investigations. The population consisted of 35 three-year-old children from the institution.

Within the data collection process, the observation technique was used for the variables infantile play and significant learning; Likewise, for the application of the technique, a self-made observation sheet was used. The collected data were processed with the support of the SPSS statistical software. Within the descriptive analysis it is shown that for the first variable the use of children's games is evidenced with 100% of the population; on the other hand, for the second variable significant learning is evidenced with 45.7%. Within the general hypothesis test, the Chi square test presented an estimated significance of $p = 0.018 < 0.05$. This data allows to affirm the existence of a significant relationship between the variables rejecting the null hypothesis and accepting the research hypothesis.

Key Words: children's play, meaningful learning.

ÍNDICE

	Pág.
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN	ix
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO	11
1.1. Descripción de la Realidad Problemática	11
1.2. Delimitación de la Investigación	13
1.2.1. Delimitación Social	13
1.2.2. Delimitación Temporal	13
1.2.3. Delimitación Espacial	13
1.3. Problemas de Investigación	14
1.3.1. Problema General	14
1.3.2. Problemas Específicos	14
1.4. Objetivos de la Investigación	14
1.4.1. Objetivo General	14
1.4.2. Objetivos Específicos	15
1.5. Hipótesis de la Investigación	15
1.5.1. Hipótesis General	15
1.5.2. Hipótesis Específicas	15
1.5.3. Identificación y Clasificación de Variables e Indicadores	17
1.6. Diseño de la Investigación	19
1.6.1. Tipo de Investigación	20
1.6.2. Nivel de Investigación	20
1.6.3. Método	20

1.7.	Población y Muestra de la Investigación	21
1.7.1.	Población	21
1.7.2.	Muestra	21
1.8.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	22
1.8.1.	Técnicas	22
1.8.2.	Instrumentos	22
1.9.	Justificación e Importancia de la Investigación	24
1.9.1.	Justificación Teórica	24
1.9.2.	Justificación Práctica	24
1.9.3.	Justificación Social	25
1.9.4.	Justificación Legal	25
 CAPITULO II: MARCO TEÓRICO		 26
2.1.	Antecedentes de la Investigación	26
2.1.1.	Estudios Previos	26
2.1.2.	Tesis Nacionales	27
2.1.3.	Tesis Internacionales	29
2.2.	Bases Teóricas	31
2.2.1.	Variable juego infantil	31
2.2.1.1.	Teorías relacionadas al juego infantil	31
2.2.1.2.	Definiciones sobre el juego infantil	33
2.2.1.3.	Dimensiones para el juego infantil	34
2.2.2.	Variable aprendizaje significativo	35
2.2.2.1.	Teorías sobre el aprendizaje significativo	35
2.2.2.2.	Definiciones sobre el aprendizaje significativo	37
2.2.2.3.	Dimensiones para el aprendizaje significativo	37
2.3.	Definición de Términos Básicos	38

CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	42
3.1. Tablas y Gráficas Estadísticas	42
3.2. Contratación de Hipótesis	67
CONCLUSIONES	71
RECOMENDACIONES	73
FUENTES DE INFORMACIÓN	75
ANEXOS	82
1. Matriz de Consistencia	83
2. Instrumentos	84
3. Base de datos de los Instrumentos	86

INTRODUCCIÓN

La presente investigación que titula “Juego infantil y aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020” tuvo por objetivo principal determinar la relación entre las variables. El interés por este campo de estudio es de actualidad y gran importancia ya que para los maestros es necesaria una reflexión sobre el juego infantil, de modo que su comprensión nos ayudará a desarrollar nuestro trabajo en el aula de una manera mucho más efectiva. Pedagogos y psicólogos reiteran una y otra vez que el juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa. Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto. El juego es una actividad necesaria del ser humano, siendo una herramienta útil para adquirir y compartir habilidades intelectuales motoras o afectivas. Que se convierte en una herramienta de aprendizaje significativo en el aula la cual es también un interés dentro de la investigación.

Esta investigación pretende contribuir al conocimiento de estas variables por medio de datos recolectados de una realidad delimitada para ser analizados y puedan servir como base empírica que fundamente los conceptos existentes y puedan lograr sustentar proyectos que se orienten a mejorar los niveles encontrados en la realidad delimitada.

El presente informe se divide en los siguientes capítulos:

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO. En este primer capítulo se presentan las referencias que muestran la existencia del problema en la realidad. Luego se establece la delimitación del estudio para plantear las preguntas, objetivos e hipótesis de investigación, mostrando después las variables y su operacionalización. Se expone el diseño, la población, la metodología usada, los instrumentos de investigación. Por último, se desarrolla la justificación del estudio.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO. En primer lugar, en este capítulo se presentan los antecedentes de la investigación para luego desarrollar de forma sintetizada y ordenada los conocimientos vigentes sobre las variables de estudio. Luego se definen algunos términos básicos a modo de glosario.

CAPÍTULO III: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS. En este tercer capítulo se muestran las tablas y gráficos estadísticos producto del proceso de recolección de datos para luego presentar las pruebas de las hipótesis de investigación.

Finalmente se exponen las conclusiones a las que llega la investigación, así como las recomendaciones propuestas y las fuentes de información utilizadas en el estudio.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

La importancia del desarrollo del juego es en la actualidad un elemento clave en el proceso enseñanza aprendizaje, sobre todo en los niños de los niveles básicos de la educación. De esta forma, conocer la influencia de los juegos dentro de la actividad educativa puede lograr encontrar los caminos adecuados del logro y el desarrollo integral de los niños. Esta importancia es manifestada desde distintas perspectivas profesionales. Por ejemplo, afirma Santamaría (2018) que “a partir de los 6 años también es una herramienta fundamental; hay niños que presentan cierta timidez o dificultad en su expresión, y es través del juego simbólico donde tienen la oportunidad de comunicar mejor, ya que interpretan un papel y no son ellos mimos” (Párr. 8). Con ello se observa la importancia de que el juego no solo se desarrolle, sino que pueda ser planificado adecuadamente dentro de las actividades educativas porque su desarrollo permitirá lograr distintas capacidades que se encuentran inmersas, de este modo, García (2019) menciona que “jugar contribuye al desarrollo de habilidades sociales” (Párr. 10).

Para reforzar estas afirmaciones, puede notarse en otros autores, la referencia explícita a las actividades lúdicas para con los niños. Por ejemplo, Rodolfo (1996) menciona que "no hay ninguna actividad

significativa en el desarrollo de la simbolización del niño, ni en la estructuración del niño que no pase por el jugar" (p.6). En esta misma perspectiva, Torres (2002) expresa que "la didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo" (p. 290). Se puede decir también que "en el juego se develan acciones en las cuales se desarrollan objetos y sentidos relacionados con el aprendizaje, la educación, las costumbres, tradiciones, la imaginación, la fantasía, las comunicaciones, el desarrollo físico, los afectos y las emociones, entre otros" (Uribe, 2009, p. 23).

Se ha podido observar entonces la importancia del juego dentro del desarrollo de los niños en cuanto a sus aprendizajes ¿qué tanto se relaciona las actividades lúdicas con el logro de aprendizajes? ¿Estos aprendizajes pueden considerarse como significativos? El estudio pretende analizar también el estado del aprendizaje significativo en la realidad y por ello es posible observar brevemente la calidad educativa en la región y en el Perú que permita tener una noción general de cómo se encuentra la realidad. La forma más directa para observar esta realidad es por medio de las pruebas estandarizada como lo es PISA que, en la versión de 2018 se puede observar, por ejemplo, que entre los puntajes más alto en la región sudamericana "encontramos que el más alto es el referido por Chile con 452 puntos dentro de la evaluación de comprensión lectora y 444 en el área de ciencias" (BBC New Mundo, 2019, Párr. 4). Así mismo, "Uruguay se encuentra liderando el área de matemática con 418 puntos. A pesar de ello, todos se encuentran por debajo del promedio" (Párr. 4).

Dentro de un contexto peruano, la misma prueba PISA 2018 nos presenta una realidad. "Los resultados encontrados en Perú lo dejan en el puesto 64 con los puntajes de 401 en comprensión lectora, 404 en el área de ciencias y 400 en el área de matemática" (BBC New Mundo, 2019, Párr. 5).

Estas referencias presentadas muestran la existencia del problema en la realidad actual y es lo que ha motivado a la presente investigación con el fin de conocer mejor las variables presentadas juego infantil y aprendizaje significativo. Para tal fin, el estudio ha delimitado la realidad considerando el contexto de los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima donde se ha encontrado indicios de la presencia de las variables.

Este estudio se hace necesario para superar los niveles encontrados con el fin de mejorar el desarrollo integral de los niños del nivel inicial de la institución y la comunidad. Así mismo, se busca que el estudio pueda sustentar proyectos que logran mejorar y superar los niveles de aprendizaje y el desarrollo integral de las competencias propuestas por el Ministerio de Educación.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL

La investigación se encuentra delimitada desde el aspecto social a la realidad de los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”.

1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL

La investigación se encuentra delimitada desde el aspecto temporal al año lectivo 2020.

1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL

La investigación se encuentra delimitada desde el aspecto espacial a la realidad de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima.

1.3. PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

¿Qué relación existe entre el juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020?

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

PE 1. ¿Qué relación existe entre la dimensión juego de ejercicios de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020?

PE 2. ¿Qué relación existe entre la dimensión juego simbólico de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020?

PE 3. ¿Qué relación existe entre la dimensión juego de reglas de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020?

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar qué relación existe entre el juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OE 1. Determinar qué relación existe entre la dimensión juego de ejercicios de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

OE 2. Determinar qué relación existe entre la dimensión juego simbólico de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

OE 3. Determinar qué relación existe entre la dimensión juego de reglas de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

Existe una relación significativa entre el juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

HE 1. Existe una relación significativa entre la dimensión juego de ejercicios de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

HE 2. Existe una relación significativa entre la dimensión juego simbólico de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

HE 3. Existe una relación significativa entre la dimensión juego de reglas de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1. Operacionalización de la variable juego infantil

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
	Juego de ejercicios	<ul style="list-style-type: none"> - Juega con la pelota - Corre - Salta 	1, 2, 3, 4	
Variable 1 Juego Infantil	Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> - Individual - Colectivo 	5, 6	<p>NOMINAL</p> <p>Dicotómica:</p> <p>Si (1)</p> <p>No (0)</p>
	Juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> - Transmitidas - Espontáneas 	7, 8	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2. Operacionalización de la variable aprendizaje significativo

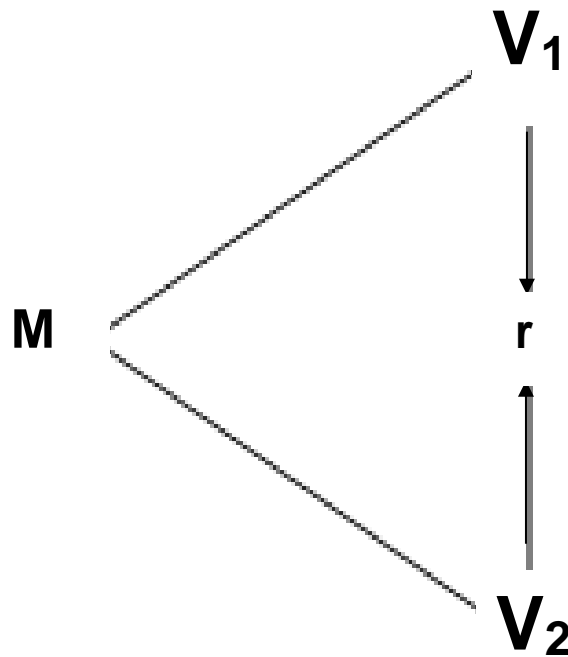
VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable 2 Aprendizaje significativo	Conocimientos previos	<ul style="list-style-type: none"> - Recuerda los aprendido - Expresa con sus palabras lo que conoce 	9, 10, 11	NOMINAL Dicotómica: Si (1) No (0)
	Nuevos conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Se involucra en nuevo aprendizaje - Muestra interés por los nuevos aprendizajes 	12, 13, 14	
	Relación entre experiencias y nuevo conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra su aprendizaje cotidiano - Relaciona sus aprendizajes 	15, 16	

Fuente: Elaboración propia.

1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación pertenece a los diseños no experimentales transeccionales correlacionales, según la clasificación de Hernández, R. et al. (2010) "en la medición que solo se evaluara el grado de correlación entre las variables del estudio" (pág. 151). Así mismo, el estudio es también trasversal porque "su propósito es describir variables, y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. Es como tomar una fotografía de algo que sucede." (Tello, 2013, p.51).

El diseño se representa gráficamente de la siguiente manera:



Donde:

- M : Muestra
- V₁ : Juego infantil
- V₂ : Aprendizaje significativo
- r : Relación entre la V₁ y V₂

1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación, por su objetivo, comprenderá a los estudios de tipo básico, ya que “se pretende encontrar nuevos conocimientos en el campo de las variables” .(Carrasco, 2009, p. 43). Asimismo, por la relación con el objeto de la investigación el estudio será de carácter cuantitativo, debido a que ella “tiene como base epistémica el positivismo lógico, que considera los hechos y fenómenos con existencia objetiva, al margen de la conciencia del investigador, por lo tanto, las variables son susceptibles de medición estadística” (p. 43).

1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

La investigación muestra un nivel descriptivo correlacional porque “nos muestra datos característicos de las unidades en un determinado momento y busca encontrar la existencia o no de un nexo entre las variables” (Hernández et al. 2010, p. 4). Por ello, busca “encontrar el estado de las propiedades de las variables para poder buscar una relación entre ellas y la dirección que pueda tener este vínculo” (p. 4).

1.6.3. MÉTODO

El método científico que se utilizó fue el hipotético deductivo, según Cubo (2011), este método parte de “la observación de la realidad para identificar el problema y se culminará con la verificación empírica de la hipótesis” (p. 30). Así mismo, “las hipótesis de investigación planteadas como fruto del conocimiento existente se comprueban por medio del análisis estadístico que podrá aceptar o rechazar tales hipótesis” (Ñaupas, 2013, p. 102). Por otro lado, se hace necesario mencionar que el estudio y su método, se encuentra enmarcado en el enfoque cuantitativo de las investigaciones porque “usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (Hernández et al., 2010, p. 4).

1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. POBLACIÓN

La población del estudio se define, según Castañeda (1996) como “el conjunto de individuos definidos en la hipótesis que tienen similares características” (p. 79).

Tomando en cuenta la referencia anterior, la población de estudio estuvo conformada por todos los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima que se encuentran matriculados en al año lectivo 2020.

Tabla 3. *Distribución .de la población de niños*

3 años	Cantidad	% Población
Varones	19	54,2
Mujeres	16	45,8
Total	35	100

Fuente: Elaboración propia

1.7.2. MUESTRA

Según Castañeda (1996) afirma que “una muestra es una parte representativa de la población” (p. 82). La investigación no ha necesitado llevar a cabo el muestreo porque toda la población de 35 niños de 3 años fue considerada en el estudio.

1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

1.8.1. TÉCNICAS

De acuerdo con las características de las variables juego infantil y aprendizaje significativo y la población de estudio, se optó por emplear la técnica de observación la cual, según manifiesta Tamayo y Tamayo (2012), “permite la recolección de datos mediante la propia observación empleando un instrumento apropiado donde se logre recoger la información observada por el investigador” (p.112).

1.8.2. INSTRUMENTOS

Para llevar a cabo la recolección de datos con la técnica de la observación, se ha considerado aplicar una ficha de observación para medir las diferentes dimensiones de las variables el cual “se emplea para registrar datos que se generen como resultado del contacto directo entre el observador y la realidad que se observa” (Carrasco, 1996, p. 313).

El instrumento para evaluar las variables juego infantil y el aprendizaje significativo fue el siguiente:

➤ Ficha de observación para evaluar el juego infantil y el aprendizaje significativo

Este instrumento cuenta con 16 ítems.

Los ítems están planteados a través de respuestas dicotómicas.

Categorías: Si – 1; No – 0.

Informantes: docentes

Orientado: a niños de nivel inicial.

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN DE VARIABLES

Nombre:

Ficha de observación para evaluar el juego infantil y el aprendizaje significativo

Autor: Flores, Lisset (UAP, Lima, 2020)

Duración: Tiempo aproximado de 20 minutos.

Aplicación: Docentes de niños de nivel inicial.

Dimensiones:

Variable: Juego infantil

- **Dimensión 1:** Juego infantil
Se formularon 4 ítems (1, 2, 3, 4)
- **Dimensión 2:** Juego simbólico
Se formularon 2 ítems (5, 6)
- **Dimensión 3:** Juego de reglas
Se formularon 2 ítems (7, 8)

Variable: Aprendizaje significativo

- **Dimensión 1:** Conocimientos previos
Se formularon 3 ítems (9, 10, 11)
- **Dimensión 2:** Nuevos conocimientos
Se formularon 3 ítems (12, 13, 14)
- **Dimensión 3:** Relación entre experiencias y nuevo conocimiento
Se formularon 2 ítems (15, 16)

Valoración: Dicotómica

Si	(1)
No	(0)

1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Desde la perspectiva teórica el estudio se justifica por el aporte que brinda al conocimiento existente sobre las variables juego infantil y aprendizaje significativo. Los datos recolectados de la realidad delimitada permiten establecer un análisis en torno al estado en que se encuentran las variables en dicha población y que puede extrapolarse en otros contextos similares. Así mismo, los datos proporcionados pueden dar el sustento a las nociones y conceptos teóricos en relación con las variables estudiadas. Por otro lado, estos datos y referencias presentadas constituyen un aporte teórico en cuantos antecedentes de futuras investigaciones.

A demás, el informe presenta un marco teórico que reúne los conocimientos vigentes sobre las variables estudiadas mostrándolas de forma novedosa en síntesis y orden para aporte teórico referencia en este campo de estudio.

1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

Desde la perspectiva práctica, la investigación se encuentra justificada por la utilidad de los recursos que presenta. Primero los instrumentos proporcionados por el estudio que permite recolectar información en referencia a las variables juego infantil y aprendizaje significativo para contextos diversos. Con ello se lograría ampliar el conocimiento diagnóstico de las variables y poder establecer estudios comparativos.

Por otro lado, el mismo informe de investigación constituye un aporte valioso al ser utilizado como un manual de referencia para los profesionales afines en cuento aportes teóricos y resultados que apoyen la generación de innovaciones educativas.

1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL

Desde la perspectiva social, el estudio se encuentra justificado en los beneficiarios principales de la investigación que son los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima quienes podrán contar con un proceso de enseñanza aprendizaje mejorado a partir de la reflexión de los resultados encontrados en el estudio. Así mismo, los docentes, directivos y padres de familia, podrán beneficiarse del informe mismo específicamente con sus recomendaciones propuestas.

1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL

El estudio encuentra su justificación legal en el requerimiento dispuesto por las normas de la Universidad Alas Peruanas para obtener el título profesional en educación en la especialidad de nivel inicial por medio de la elaboración y sustentación de un trabajo de investigación frente a un jurado especializado. Así mismo, las normas propuestas por la universidad se encuentran conforme a la exigencias de calidad universitaria para lograr la obtención del título universitario a nombre de la Nación dispuesto por la Ley Universitaria N° 30220, inmerso de la Ley de Educación N° 28044.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS

El aprendizaje siempre ha sido un elemento de importancia y preocupación para la sociedad y sobre todo para el mundo educativo. Los estudios se han abordado desde distintas perspectivas. En las últimas décadas, sobre todo, la idea de aprendizaje se ha desarrollado desde una perspectiva dinámica. Así mismo, se ha estudiado mucho la importancia de que estos puedan perdurar y puedan aplicarse en diferentes contextos. De este modo hablamos de un aprendizaje que es significativo.

Dentro de los últimos años encontramos estudios como los de Cervantes (2013) titulado “El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos del tercer grado de Primaria del colegio San Francisco de Borja”. Tesis para optar el grado académico de maestro en educación con mención en gestión de la calidad, autoevaluación y acreditación. Instituto para la calidad de educación sección de posgrado de la Universidad San Martín de Porres.

Las conclusiones más importantes mencionan que “se observa que existe una alta correlación entre las variables aprendizaje significativo y las capacidades y destrezas con una correlación de valor del 0.725” (Cervantes, 2013, p. 98). También se observa que “la prueba estadística es significativa, ya que el valor es menor a 0.05. Realizar esta investigación sobre el aprendizaje significativo y las capacidades comunicativas con la finalidad de verificar” (p. 98).

Por otro lado, encontramos también estudios sobre los juegos infantiles que buscan influir en el proceso de enseñanza aprendizaje. Dentro de las últimas décadas se ha dado mayor importancia en factores diversos que puedan contribuir a desarrollar las diferentes habilidades. Un ejemplo de la influencia de estos estudios lo tenemos con Camacho (2012) “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”. Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación. Pontificia Universidad Católica del Perú.

Las conclusiones más importantes son, en primer lugar, que “el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes” (Camacho, 2012, p. 87). Por otro lado, “los juegos cooperativos pueden ser incluidos en los sectores dentro del aula; estos deben contar con los espacios, materiales y la inducción adecuada por parte del docente” (p. 87).

2.1.2. TESIS NACIONALES

Guidotti y Granados (2019) “Los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho – Lima”. Tesis de segunda especialidad profesional en educación inicial. Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica. El objetivo central del estudio fue “determinar que los juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo” (p. 13). La muestra estuvo conformada por 25 niños.

Las conclusiones manifiestas que “la influencia los juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años” (Guidotti y Granados, 2019, p. 68), así mismo “la aplicación de los instrumentos de investigación se tiene los siguientes resultados: en el pre test ningún niño se ubica en el nivel bueno, Mientras que en el post test se tiene a 13 niños que representa el 52% de la muestra” (p. 68).

Coraima (2018) “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I. 324 Niña Virgen María – Huacho”. Tesis de licenciatura en educación inicial y arte. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho. El objetivo central fue “determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años” (p. 11). La muestra estuvo conformada por 88 niños.

Las principales conclusiones muestran, en primer lugar que “existe influencia de los juegos tradicionales sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años debido a que el valor $p=0,000$ del Chi cuadrado es menor a la prueba de significancia” (Coraima, 2018, p. 62). También “existe influencia del juego de la rayuela sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años porque la prueba Chi- cuadrado devuelve un valor $p=0,000$ ” (p. 62).

Así mismo, “existe influencia del juego con canicas sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años ya que el estadístico Chi cuadrado devolvió un valor $p=0,000$ ” (Coraima, 2018, p. 62); así mismo, se concluye que “existe influencia del juego del trompo sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años con una prueba Chi-cuadrado con valor $p=0,000$ ” (p. 62).

Soto (2018) “Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del Nivel Inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho, 2014”. Tesis de maestría en Psicología Educativa. Universidad César Vallejo, Lima.

El objetivo central del estudio fue “determinar la relación que existe ente juegos didácticos y el aprendizaje significativo de los niños de 5 años del nivel inicial” (Soto, 2018, p. 42). La población del estudio fue conformada por 90 niños.

Entre las conclusiones de la investigación se puede encontrar, en primer lugar, que “no existe una relación directa entre Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños 5 años del nivel inicial "Divino Niño Jesús" Distrito de Huacho” (Soto, 2018, p. 70); por otro lado, “los juegos didácticos se relacionan de manera directa con la dimensión auditiva en los niños de 5 años del nivel inicial de la "Divino Niño Jesús Distrito de Huacho” (p. 70), por otro lado, también “los juegos didácticos no se relacionan de manera directa con la dimensión kinestésico en los niños de 5 años del nivel inicial de la "Divino Niño Jesús Distrito de Huacho” p. 70).

2.1.3. TESIS INTERNACIONALES

Palacios (2019) “Propuesta metodológica basada en el juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje en el subnivel de inicial 2 (de 4 a 5 años) en la Unidad Educativa Manuel Agustín Aguirre del periodo lectivo 2019-2020”. Tesis de titulación para la obtención de la Licenciatura en Ciencias de la Educación. Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador. El objetivo central fue “elaborar una propuesta metodológica basada en el juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje” (p. 7).

Las conclusiones principales fueron las siguientes, en primer lugar, “el juego desempeña un rol importante en el proceso de aprendizaje en los niños debido a que puede desarrollarse en su entrono mediante la expresión libre de ideas, pensamientos, y emociones permitiéndole participar en actividades dinámicas que contribuyan al desarrollo de capacidades y habilidades” (Palacios, 2019, p. 54). Así

mismo, “a partir del proceso de investigación y observación se pudo recaudar información para el desarrollo del proyecto que contribuyo a la adquisición de nuevos conocimientos que pueden ser aplicados” (p. 54).

Astroza (2019) “Procesos para potenciar el aprendizaje significativo y favorecer la dimensión cognitiva por medio de ambientes de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Institución Educativa “El Jazmín” del barrio Primavera en la ciudad de Bogotá d.c.”. Tesis de licenciatura en Educación Preescolar. Universidad Santo Tomás, Bogotá, Colombia. El objetivo del estudio fue “potenciar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad mediante estrategias pedagógicas para favorecer su desarrollo cognitivo por medio de ambientes de aprendizaje” (p. 18).

El estudio concluye, en primer lugar, que “cuando el niño nace, tiene todo un potencial de posibilidades, que deben ser estimulados; es así, como a la educación inicial le corresponden tareas fundamentales que constituyen la base esencial para su desarrollo armónico” (Astroza, 2019, p. 103); por otro lado, este desarrollo se manifiesta en “la formación de su personalidad; fortalecer sus potencialidades, habilidades, como sujeto que aprende y posibilitar la formación de sus intereses cognitivos; además, preparar a estos niños y niñas de manera integral para la continuidad escolar” (p. 103).

Escalante y Lizcano (2018) “Propuesta pedagógica el juego como procedimiento didáctico para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de transición”. Tesis de maestría en educación. Universidad Cooperativa de Colombia, Bucaramanga, Colombia. El objetivo del estudio fue “diseñar una propuesta pedagógica con el juego como procedimiento didáctico, para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de transición, de una de institución educativa pública” (p. 16).

Entre las conclusiones se puede establecer que “se destaca el juego como el procedimiento que favorece el aprendizaje en la infancia,

por ser la expresión máxima del carácter lúdico del niño” (Escalante y Lizcano, 2018, p. 103); así mismo, “es una actividad fundamental que permite desarrollar habilidades cognitivas, comunicativas y corporales, la construcción de su personalidad, es decir, su desarrollo integral” (p. 103).

Por otro lado, se afirma también que “se caracterizó el proceso de enseñanza aprendizaje, hecho que permitió la identificación de las actividades realizadas para abordar los saberes de cada una de las dimensiones del desarrollo humano” (Escalante y Lizcano, 2018, p. 103); también “se evidenció que los maestros usan guías, cuaderno, canciones, construcciones con bloques lógicos y legos, ejercicios de motricidad fina, lectura de imágenes, diálogo, lluvia de ideas, rondas, música, videos, exposición del docente, trabajo en grupo, dramatizados, elaboración de carteleras, exposiciones y material concreto” (p. 103).

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. VARIABLE JUEGO INFANTIL

2.2.1.1. TEORÍAS RELACIONADAS AL JUEGO INFANTIL

A. TEORÍA DE PIAGET

Para Piaget, es de gran importancia, dentro de sus observaciones, la actividad lúdica o el juego dentro del proceso de desarrollo. Se genera una relación entre el progreso cognitivo y la ejecución de dichas actividades con orientación lúdica, de este modo, se observa que “las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño” (Chamorro, 1989, p 20). Mediante este proceso se genera esa adaptación importante de la inteligencia del niño desde la realidad, se desarrollar ese cambio cognitivo, por eso, desde la teoría piagetiana,

“el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda” (p 20).

B. TEORÍA DE FREUD

Según este enfoque teórico las actividades lúdicas o el juego genera una liberación de emociones que se encuentra internamente reprimidas y con ello se permite que la persona pueda lograr una expresión libre. Por ejemplo, para Freud “el juego da la posibilidad de expresar esos impulsos sociales que no son aceptados, se consigue una dominación del momento, una oportunidad de control de la realidad” (Chamorro, 1989, p 22). Con similitud a los sueños, dentro de los juegos ha manifestaciones de dos procesos que son “la realización de deseos inconscientes reprimidos y la angustia que producen las experiencias de la vida misma” (p. 22). De este modo el juego se convierte en un instrumento para el dominio de elementos que anteriormente le puede haber generado angustia.

C. TEORÍA DE VYGOTSKY

Desde la perspectiva de Vygotsky, el juego se muestra como un elemento clave para iniciar el comportamiento de los conceptos, ya que estas actividades acontecen en el campo de la imaginación y es esta dimensión imaginaria la que puede “lograr la alteración de los comportamientos en el niño y de este modo se le obliga a definir actos y proceder por medio de estas situaciones imaginarias” (Chamorro, 1989, p 24). Para Vygotsky es elemental “los componente de la naturaleza social que se desarrollan y representan en los niños a partir del juego y ello en contribución de sus funciones psicológica superiores” (p. 24).

. Para este enfoque, el desarrollo de aprendizajes en el niño no se desarrolla como un descubrimiento personal, como afirma Piaget, sino que “el desarrollo hay que entenderlo como un descubrimiento

personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil” (Chamorro, 1989, p 24). Ahora bien, dentro de esta vital interacción del niño, el lenguaje se convierte en su principal medio o instrumento para una transmisión de cultura y la educación misma; por otro lado, “el tipo de andamiaje que se le pueda generar al niño permitirá que este niño pueda lograr el dominio de sus diversas habilidades” (p. 24).

D. TEORÍA DE GROSS

Desde el enfoque de Karl Gross las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo del pensamiento. Para Gross, se debe observar una orientación darwiniana en el cual las especies que mejor se adapten al medio logran sobrevivir. En referencia, “el juego es una preparación o actividad que sirve para practicar o entrenar aquellas habilidades que más tarde serán útiles en la vida adulta y la supervivencia” (Chamorro, 1989, p 25). Desde su perspectiva el juego es algo que comparte la especie humana con otros animales de mayor evolución y observa en el comportamiento de los animales en sus etapas iniciales de su maduración la presencia del juego como elemento importante para sus actividades futuras.

2.2.2.2. DEFINICIONES SOBRE EL JUEGO INFANTIL

Para lograr comprender mejor la variable juego infantil, es necesario encontrar algunas definiciones que nos ayuden a delimitar el panorama. Por ejemplo, se puede observar en el Diccionario Español de la Real Academia, “el vocablo juego, que proviene del latín iocus, es definido como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión” (RAE, 2020). Se entiende así como un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde, por otro lado se incluye la idea de la satisfacción como motivación.

Para la Unesco (1980) “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (p.17).

Por otro lado, desde la perspectiva de Bañeres (2008) “el juego popular y el tradicional, son aquellos juegos que hace muchos años que se juega, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado, se transmiten de generación en generación” (p. 116). También menciona el autor que “cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores, normalmente con objetos de la naturaleza o materiales comunes pueden ser reciclados” (p. 116). Continuando con la descripción de los juegos manifiesta que “no tienen unas reglas fijas, interviene el consenso entre las personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego” (p.116).

2.2.2.3. DIMENSIONES PARA EL JUEGO INFANTIL

Para la operacionalización de la variable juego infantil se estableció las siguientes categorías:

A. JUEGO DE EJERCICIOS

Dentro de esta dimensión es posible encontrar los juegos que involucren movimientos físicos que involucren esfuerzo. Estos juegos de característica física pueden lograr el desarrollo y la formación de la tonicidad del cuerpo y genera también un sentido competitivo. Son elementales para poder colaborar con el desarrollo motor del niño y generalmente se aplica por medio de actividades en circuito.

B. JUEGO SIMBÓLICO

Terminada la etapa sensorio motor del niño, hace aparición el pensamiento imaginativo y estas imágenes pueden convertirse en símbolo lúdico que permite la imitación y representación de los que ve. Dentro de estos juegos, “el niño no sólo asimila la realidad sino logra hacerla revivir dentro del juego para poder dominarla” (Chamorro, 1989, p 20). En estos juegos se puede observar entonces un intento por replicar situaciones de la vida real y el animismo de la cosas. Es un momento interesante para poder introducir experiencias de la vida diaria y que podrán interpretar según sus experiencias. Se favorece en ellas también una posibilidad de conducción de los niños.

C. JUEGO DE REGLAS

Desde la Perspectiva de Piaget, “la regla tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdica” (p. 20). De este modo, el uso de reglas en los juegos permitirá una exigencia para el niño dentro de una colectividad, dentro de la delimitación de la victoria o derrota y la propia competitividad. Por medio de estos juegos se logrará que pueda existir un equilibrio entre el yo, propio de cada persona en circunstancia lúdicas, y la adecuación a un entorno compartido con otros dentro del mismo juego.

2.2.2. VARIABLE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

2.2.2.1. TEORÍAS SOBRE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

A. TEORÍA DE AUSUBEL

Desde la perspectiva de Ausubel, el aprendizaje que pueda desarrollar un estudiante tiene relación con la estructura cognitiva que pueda tener previamente y que va a relacionarse con los nuevos saberes que se propongan.

Para ello, ante todo, debe entenderse como estructura cognitiva al conjunto de conceptos que una persona posea sobre cierto campo y la organización de estos. Debido a esto, es de mucha importancia “el proceso en el cual se orienta el aprendizaje que debe tener en cuenta esa estructura, conociendo de antemano los conceptos y disposiciones que el estudiante tiene para adquirir el nuevo conocimiento” (Ausubel, 1983, p. 12).

Otro elemento importante dentro de esta perspectiva teórica será las herramientas que genera la metacognición en el niño, de este modo, se podrá identificar cómo se encuentra organizada la propia estructura cognitiva, por tal motivo, en la visión de Ausubel, “los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio” (Ausubel, 1983, p. 12).

B. TEORÍA DE NOVAK

Dentro de la perspectiva de Novak (1998) “los conceptos tienen significados y al realizar mapas conceptuales los alumnos pueden construir, reconstruir, modificar, diferenciar y reconciliar los conceptos y de esa forma ir transformando sus significados” (p. 28). El desarrollo del aprendizaje y la posibilidad de elaborar nuevos conocimientos se logran de forma distinta por medio de mapas conceptuales a diferencia de un aprendizaje memorístico de contenidos sin lograr un verdadero cambio conceptual.

De este modo, la educación tiene como propósito “capacitar a los aprendices para hacerse cargo de su propia construcción de significados conceptuales. Construir significados implica pensar, sentir y actuar” (Novak, 1998, p. 28).

La perspectiva de Novak busca impulsar también un aprendizaje significativo desde una elaboración de la estructura cognitiva a partir de los mapas de conceptos.

2.2.2.2. DEFINICIONES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Para lograr una mejor comprensión de la variable aprendizaje significativo, es posible observar algunas definiciones que permitan ampliar el concepto. Para Moreira (2012) el aprendizaje significativo “es la interacción entre los llamados conocimientos previos y los nuevos, de esta forma, los conocimientos previos adquirirán nuevo y significados más completos e ingresan a las estructuras los nuevos significados” (p. 24). En esta definición queda marcado que los conocimientos previos del estudiante no pasan al olvido y son remplazados por los nuevos, sino que son modificados y complementados en la estructura mental.

Desde la perspectiva del autor principal para esta variable “el aprendizaje significativo es un tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso” (Ausubel, 1983, p. 19).

2.2.2.3. DIMENSIONES PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Para realizar el proceso de operacionalización de la variable aprendizaje significativo, es necesario tomar en cuenta las características planteadas para las estrategias de aprendizaje son las siguientes considerando el aporte de Cervantes (2013).

A. CONOCIMIENTOS PREVIOS

En esta dimensión se consideran “las experiencias y conocimientos previos que el estudiante posee a partir de su vida cotidiana y que son adquiridos de forma informal mediante el proceso de socialización” (Cervantes, 2013, p. 51).

B. NUEVOS CONOCIMIENTOS

Están conformados por “los nuevos saberes y experiencias que los estudiantes aprenden en la escuela a través de diferentes estrategias de aprendizaje y por mediación del docente o los compañeros que actúan como mediadores del aprendizaje” (Cervantes, 2013, p. 51).

C. RELACIÓN ENTRE EXPERIENCIA Y NUEVO CONOCIMIENTO

Esta dimensión hace referencia al momento en el cual se da el contacto de los saberes previos que cada estudiante trae de su proceso de socialización y los nuevos saberes que serán presentados en el proceso de enseñanza aprendizaje. Este momento de contacto “responde a un proceso cognitivo denominado conflicto cognitivo en el cual el estudiante tiene el encuentro de sus saberes con una estructura nueva a la que busca responder” (Cervantes, 2013, p. 51).

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aprendizaje

“Proceso psíquico que permite una modificación perdurable del comportamiento por efecto de la experiencia. Con esta definición se excluyen todas las modificaciones de breve duración debidas a condiciones temporales, episodios aislados, acontecimientos ocasionales, hechos traumáticos, mientras que la referencia a la experiencia excluye todas aquellas modificaciones determinadas por factores innatos o por procesos biológicos de maduración” (Galimberti, 2002, p. 102).

Aprendizaje significativo.

“Un aprendizaje resulta significativo cuando logra despertar el interés de los alumnos y, por lo mismo, su deseo de participar y de expresarse con entusiasmo y sin temor; además, el aprendizaje es significativo cuando el alumno le encuentra sentido, asociándolo, de manera espontánea, con sus propias expectativas, con sus experiencias y saberes previos” (Instituto de Ciencias y Humanidades, 2001, p. 528).

Capacidad

“Término genérico para designar la posibilidad y la idoneidad de un sujeto para desarrollar una actividad o para cumplir con una tarea. De ahí que cada definición de capacidad remita a la actividad en la cual ésta se ejerce y a la serie de operaciones que requiere y que no se pueden relacionar con un solo tipo de asunto”. (Galimberti, 2002, p. 162)

Cognición

“Con este término nos referimos a las funciones que permiten al organismo reunir información relativa a su ambiente, almacenarla, analizarla, valorarla, transformarla, para después utilizarla y actuar en el mundo circundante. En términos de objetivo la cognición permite adaptar el comportamiento del organismo a las exigencias del ambiente o modificar el ambiente en función de las propias necesidades” (Galimberti, 2002, p. 194).

Conocimientos.

“Término genérico que abarca todos los aspectos cognoscitivos, es decir percepción, memoria, imaginación, pensamiento, crítica y juicio, diferenciados, como ya lo habían hecho Platón y Aristóteles, de los llamados “oréticos”, que son la volición y la afectividad” (Galimberti, 2002, p. 241).

Didáctica.

“La didáctica capacita al docente para que éste pueda facilitar el aprendizaje de los estudiantes; para ello es necesario contar con un bagaje de recursos técnicos sobre las estrategias para enseñar –y aprender- y sobre los materiales o recursos que mediatizan la función educativa” (Picardo, 2005, p. 76).

Estimulo

“Cualquier manifestación o variación de energía fuera o dentro del organismo que tenga lugar con cierta rapidez, que alcance una determinada intensidad y que perdure un determinado período” (Galimberti, 2002, p. 450).

Estrategia

“Es un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos, es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje y facilite el crecimiento personal del estudiante” (Picardo, 2005, p. 162).

Evaluación

“Juicio de valor que encuentra sus principales campos de aplicación en la psicología del trabajo, donde el examen de la productividad y de la eficiencia de cada individuo sirve para la selección, la promoción y el mejor uso del personal, y en la formación escolar, donde atañe al aprovechamiento de un alumno o la eficiencia de una intervención educativa” (Galimberti, 2002, p. 463).

Pensamiento.

“Actividad mental que abarca una serie muy amplia de fenómenos, como razonar, reflexionar, imaginar, fantasear, poner atención, recordar, que permite estar en comunicación con el mundo exterior, consigo mismo y

con los demás, además de construir hipótesis del mundo y de nuestra forma de pensarlo” (Galimberti, 2002, p. 797).

Percepción.

“Conjunto de funciones psicológicas que permiten al organismo adquirir informaciones acerca del estado y los cambios de su entorno gracias a la acción de órganos especializados, como la vista, el oído, el olfato, el gusto y el tacto” (Galimberti, 2002, p. 801).

Socialización

“Mecanismo por el cual una comunidad enseña a descubrir a sus nuevos integrantes, las normas, los valores y las creencias que ellos mismos guardan en lo más profundo de su ser, como signo de su individualidad, y que invariablemente coinciden con las normas, valores y creencias que profesa la comunidad en que habitan” (De los Campos, 2007, p. 28).

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

Terminado el proceso de recolección de datos por medio de las técnicas e instrumentos y realizado el análisis por medio del software SPSS, se presenta, en primer lugar, el resumen de los resultados descriptivos por medio de tablas y gráficos estadísticos para cada una de las variables estudiadas.

Luego, se podrá mostrar las pruebas de hipótesis que buscan comprobar la existencia de relaciones entre las variables estudiadas dentro de la población delimitada por la investigación y con ello proponer las conclusiones del estudio.

Para una mejor percepción de los resultados descriptivos, se ha subdividido este primer apartado en las dos variables estudiadas:

A. Juego infantil

B. Aprendizaje significativo

A. RESULTADOS DE LA VARIABLE JUEGO INFANTIL

Tabla 4. Ítem 1: ¿Lanza la pelota con las dos manos?

Respuestas	fi	F%
Si	25	71,4
No	10	28,6
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

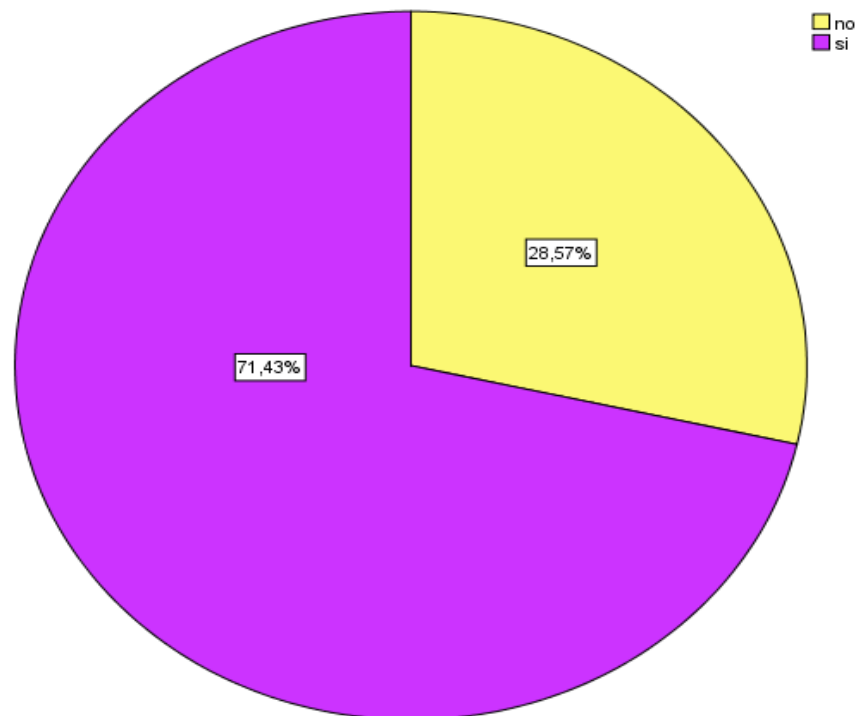


Gráfico 1. Ítem 1: ¿Lanza la pelota con las dos manos?

En la tabla 4 se observa que el 28,6% de los niños de 3 años no lanza la pelota con las dos manos y el 71,4% manifiesta que sí, lo que indica que quienes sí lanzan la pelota con las dos manos son las tres cuartas partes más, sin dejar de reconocer que el primer grupo es considerable.

Tabla 5. Ítem 2: ¿Corre libremente por todo el espacio?

Respuestas	fi	F%
Si	35	100
No	0	0
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

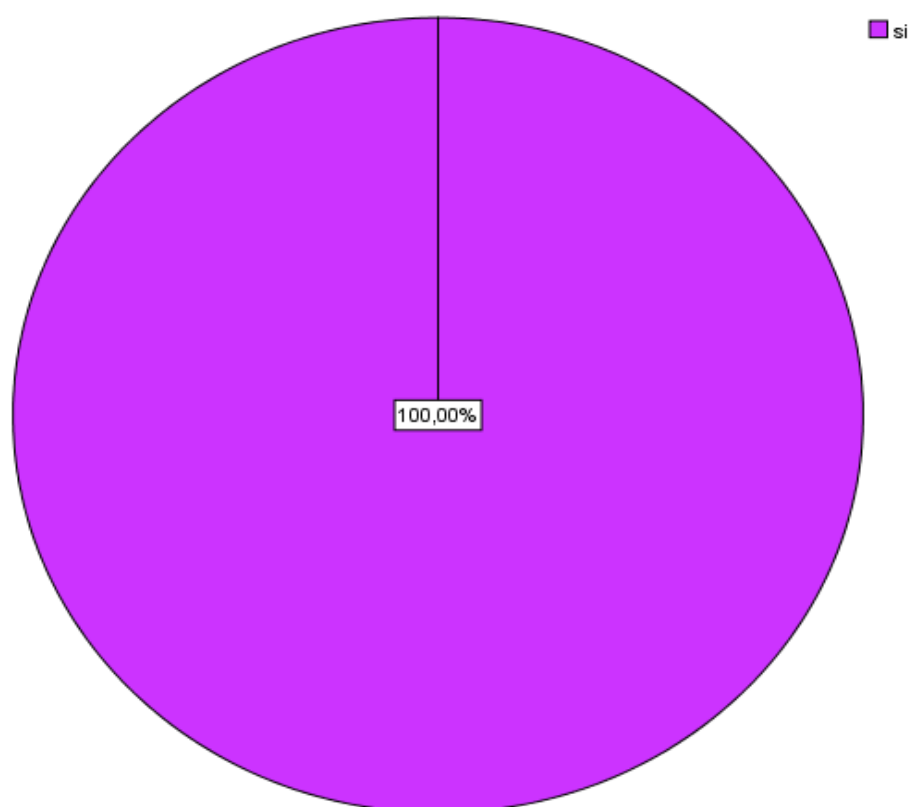


Gráfico 2. Ítem 2: ¿Corre libremente por todo el espacio?

En la tabla 5 se observa que el 100% de los niños de 3 años participantes en la evaluación manifiesta que si corren libremente por todo el espacio, lo que indica que todos los niños de 3 años corren libremente por todo el espacio.

Tabla 6. Ítem 3: ¿Salta con un pie cuando se le indica?

Respuestas	fi	F%
Si	30	85,7
No	5	14,3
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

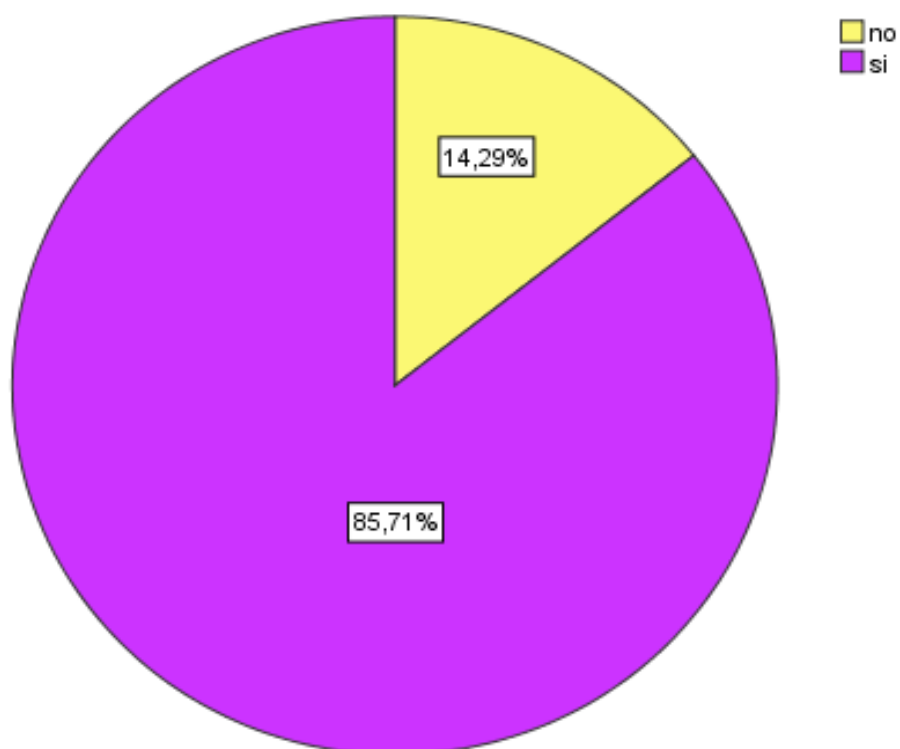


Gráfico 3. Ítem 3: ¿Salta con un pie cuando se le indica?

En la tabla 6 se observa que el 14,3% de los niños de 3 años no saltan con un pie cuando se le indica y el 85,7% sí. Podemos observar que más de las tres cuartas partes saltan con un pie cuando se le indica, sin dejar de reconocer que el primer grupo es considerable.

Tabla 7. Ítem 4: ¿Salta con los dos pies?

Respuestas	fi	F%
Si	34	97,1
No	1	2,9
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

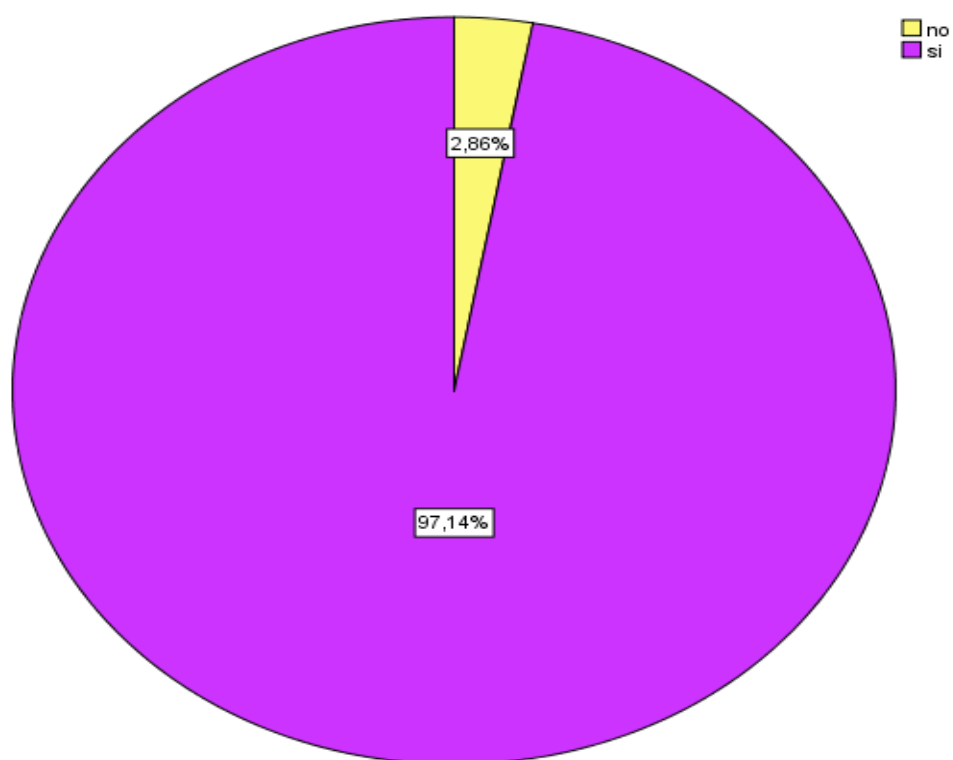


Gráfico 4. Ítem 4: ¿Salta con los dos pies?

En la tabla 7 se observa que 2,9% de los niños de 3 años no salta con los dos pies y el 97,1% manifiesta que sí, lo que indica que quienes saltan con los dos pies son la gran mayoría de niños, sin dejar de reconocer que el primer grupo es considerable.

Tabla 8. Ítem 5: ¿Imita a su mamá o papá?

Respuestas	fi	F%
Si	16	45,7
No	19	54,3
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

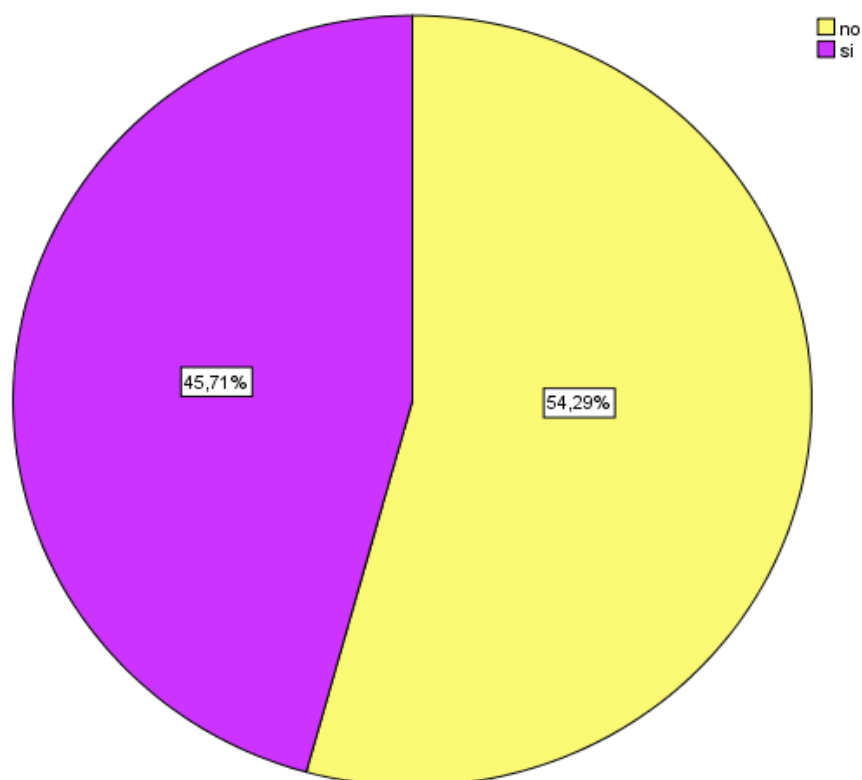


Gráfico 5. Ítem 5: ¿Imita a su mamá o papá?

En la tabla 8 se observa que 45,7% de los niños de 3 años no imita a su mamá o papá y el 54,3% manifiesta que sí, lo que indica que más de la mitad de los niños imita a su mamá o papá, sin dejar de reconocer que el primer grupo es considerable.

Tabla 9. Ítem 6: ¿Juega en la cocinita con los compañeros?

Respuestas	fi	F%
Si	27	77,1
No	8	22,9
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

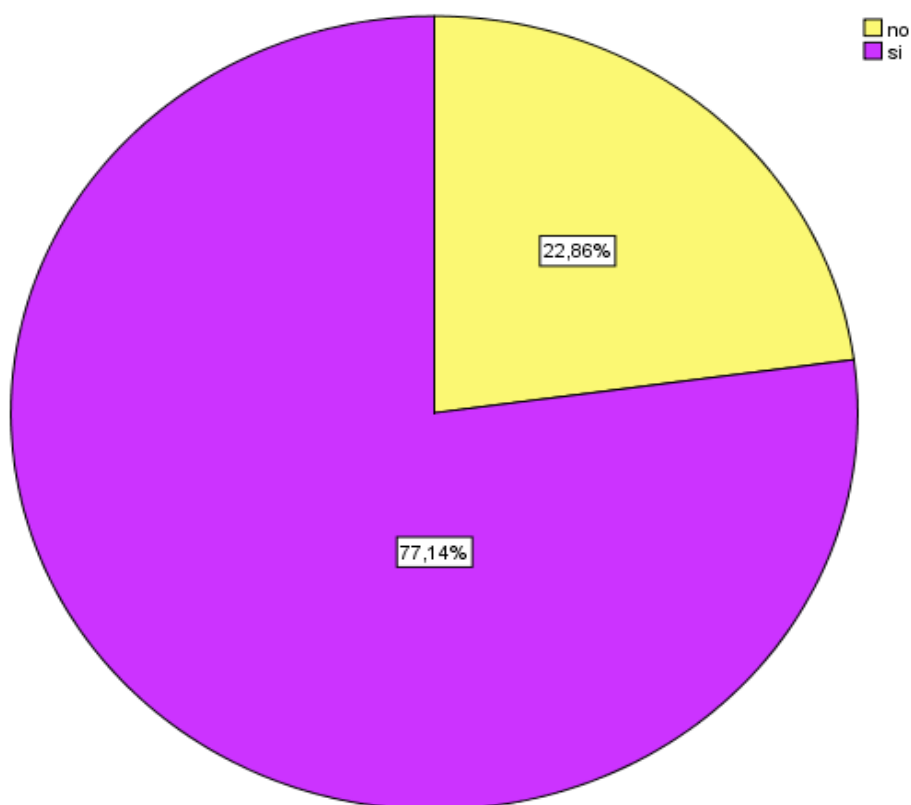


Gráfico 6. Ítem 6: ¿Juega en la cocinita con los compañeros?

En la tabla 9 se observa que 22,9% de los niños de 3 años no juegan en la cocinita con sus compañeros y el 77,1% si, lo que indica que las tres cuartas partes si juegan en la cocinita con sus compañeros, sin dejar de reconocer que el primer grupo es considerable.

Tabla 10. Ítem 7: ¿Te gusta el juego del gato y el ratón?

Respuestas	fi	F%
Si	34	97,1
No	1	2,9
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

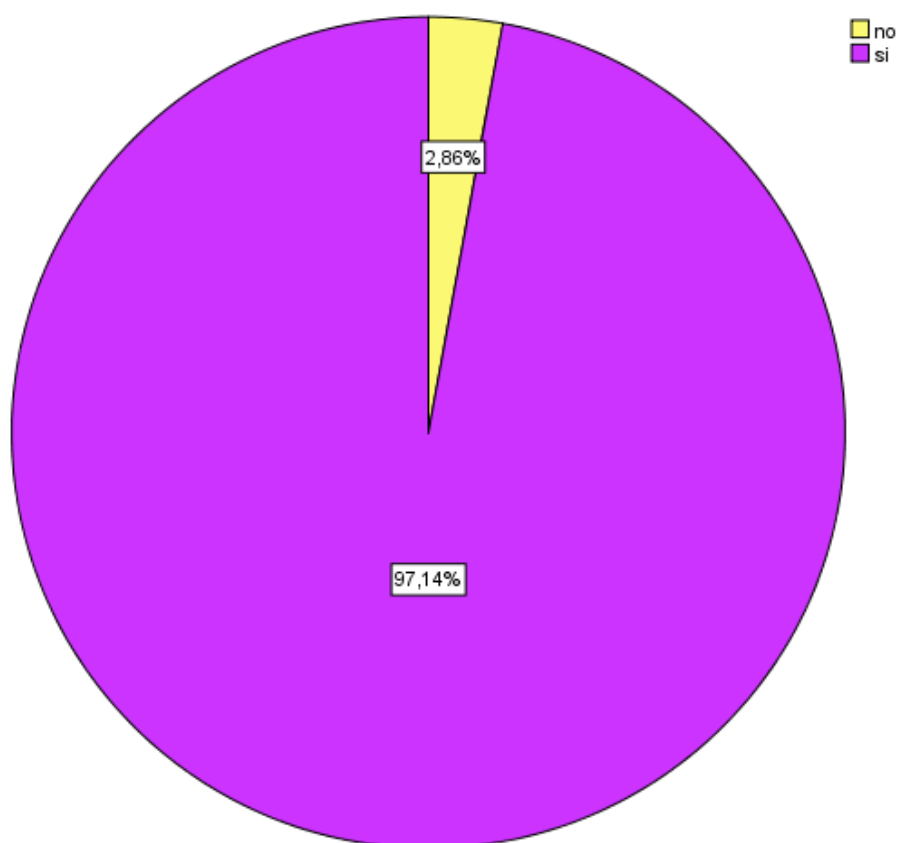


Gráfico 7. Ítem 7: ¿Te gusta el juego del gato y el ratón?

En la tabla 10 se observa que 2,9% de los niños de 3 años no le gusta el juego del gato y el ratón y el 97,1% si, lo que indica que a la mayoría de los niños le gusta el juego del gato y el ratón, sin dejar de reconocer que el primer grupo es considerable.

Tabla 11. Ítem 8: ¿Te gusta el juego de las casitas?

Respuestas	fi	F%
Si	35	100
No	0	0
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

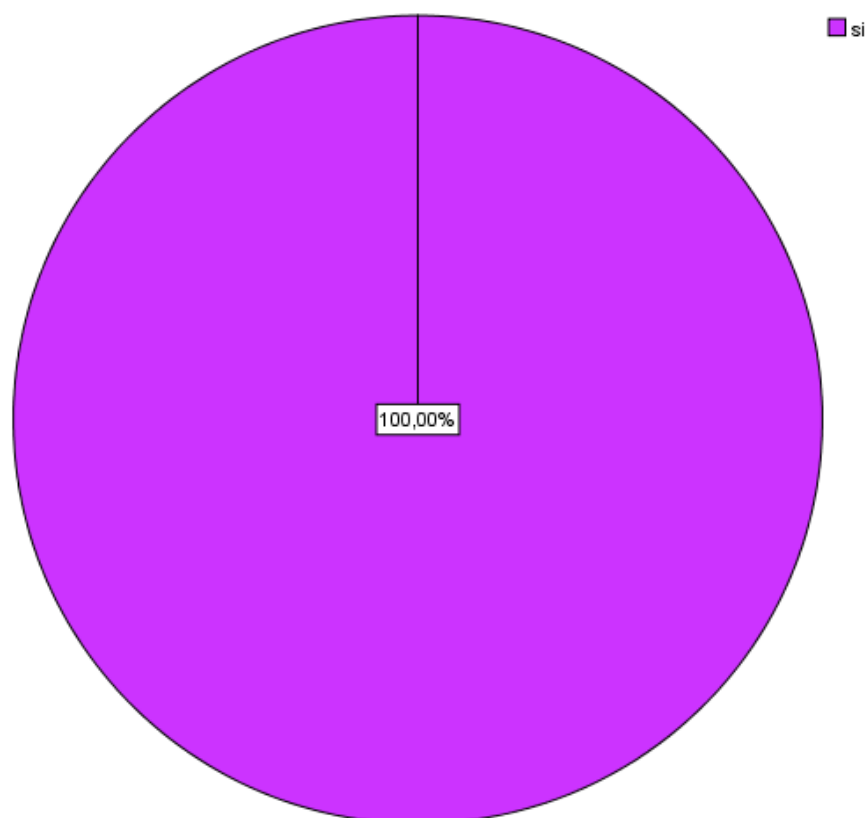


Gráfico 8. Ítem 8: ¿Te gusta el juego de las casitas?

En la tabla 11 se observa que el 100% de los niños de 3 años participantes en la evaluación manifiesta que si les gusta el juego de casitas, lo que indica que todos los niños de 3 años participan de esta actividad.

Tabla 12. *Porcentajes para la dimensión juego de ejercicios*

Niveles	fi	F%
Si se evidencia uso del juego de ejercicios	33	94,3
No se evidencia uso del juego de ejercicios	2	5,7
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

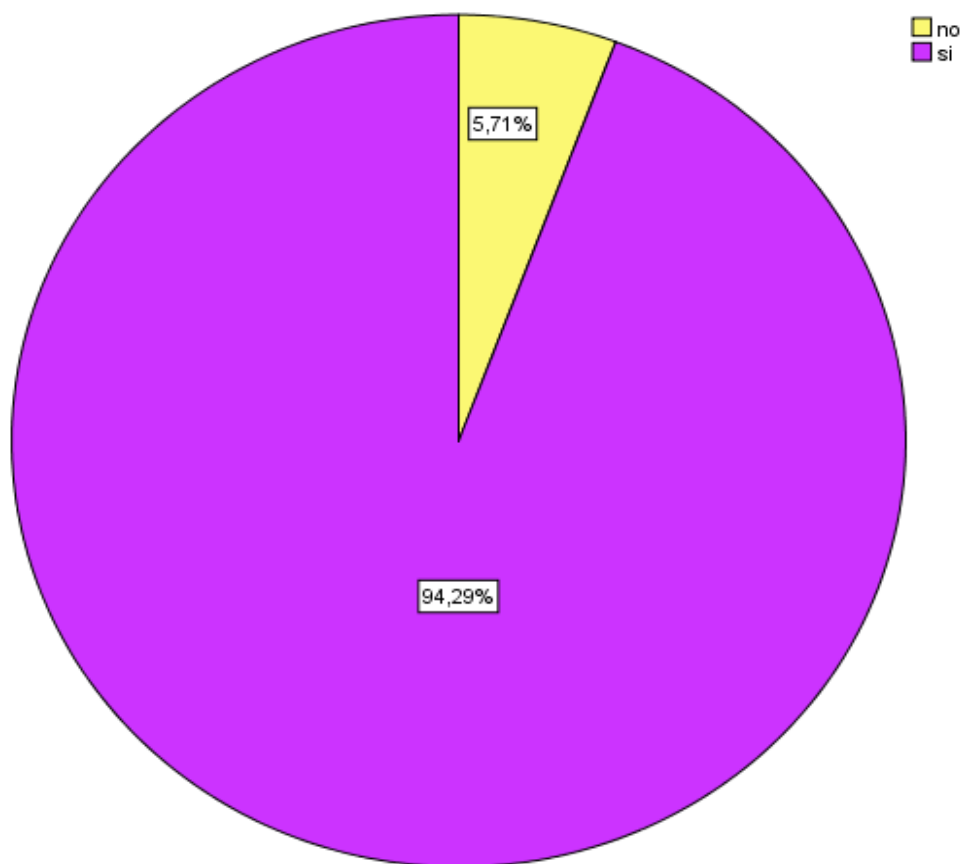


Gráfico 9. *Dimensión juego de ejercicios*

En la tabla 12 se observa que 5,7% de los niños de 3 años no realiza juegos de ejercicios y el 94,3% si, lo que indica que la mayoría de los niños de 3 años si realiza juegos de ejercicios, sin dejar de reconocer que el primer grupo es considerable.

Tabla 13. *Porcentajes para la dimensión juego simbólico*

Niveles	fi	F%
Si se evidencia uso del juego simbólico	26	74,3
No se evidencia uso del juego simbólico	9	25,7
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

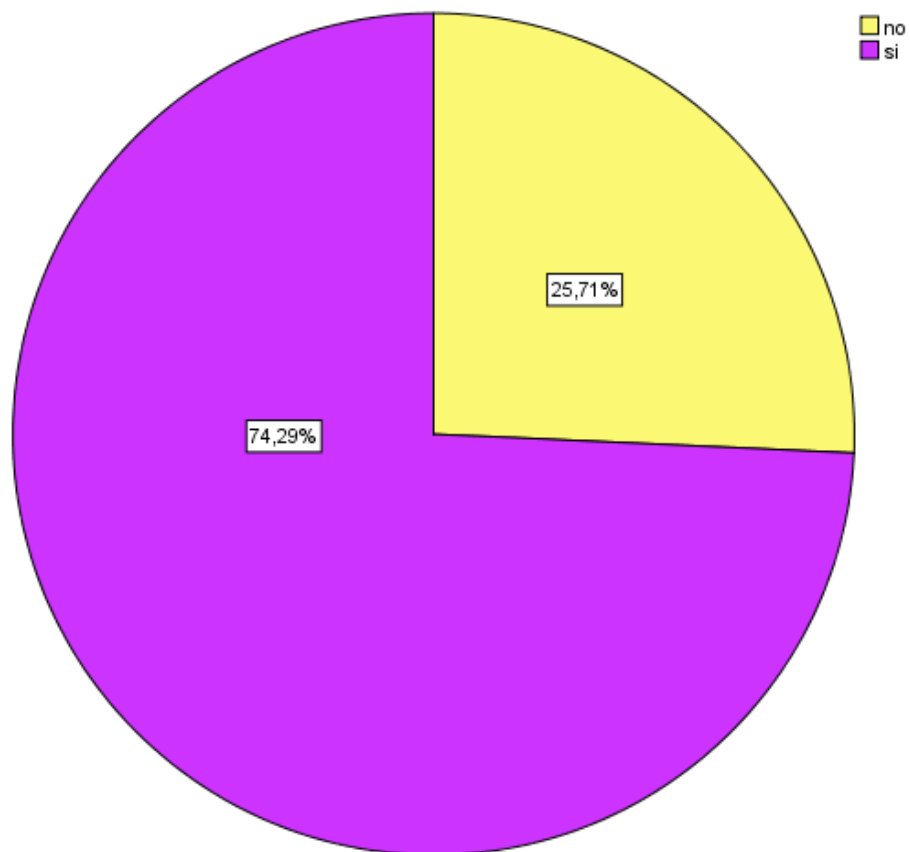


Gráfico 10. *Dimensión juego simbólico*

En la tabla 13 se observa que 25,7% de los niños de 3 años no realiza el juego simbólico y el 74,3% si, lo que indica que las tres cuartas partes si realiza el juego simbólico, sin dejar de reconocer que el primer grupo es considerable.

Tabla 14. *Porcentajes para la dimensión juego de reglas*

Niveles	fi	F%
Si se evidencia uso del juego de reglas	35	100
No se evidencia uso del juego de reglas	0	0
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

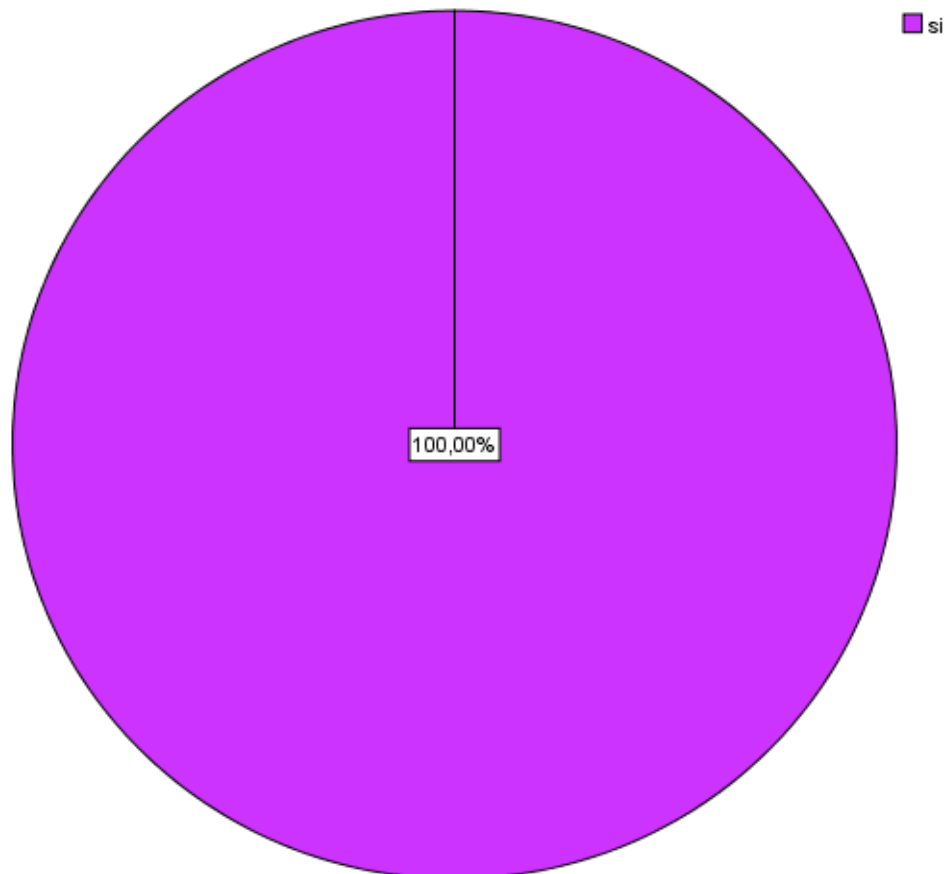


Gráfico 11. *Dimensión juego de reglas*

En la tabla 14 se observa que el 100% de los niños de 3 años manifiesta que juegan con el juego de reglas, lo que indica que todos los niños de 3 años encuestados les gustan el juego de reglas.

Tabla 15. *Porcentajes para la variable juego infantil*

Niveles	fi	F%
Si se evidencia uso el juego infantil	35	100
No se evidencia uso el juego infantil	0	0
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

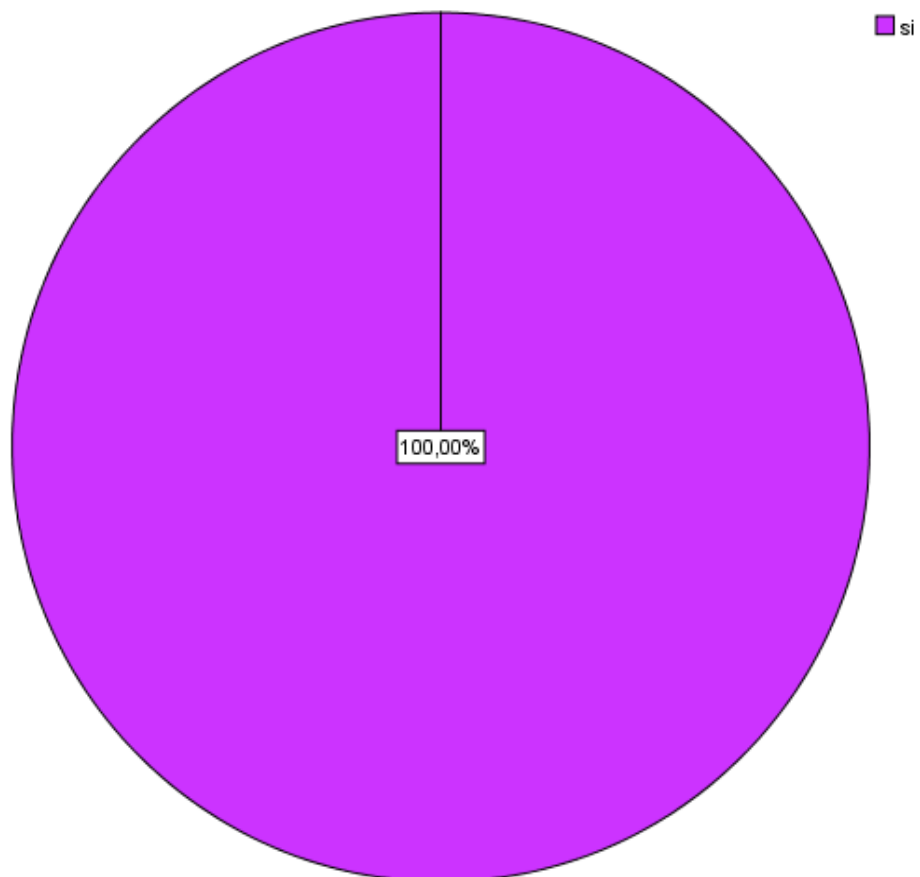


Gráfico 12. *Variable juego infantil*

En la tabla 15 se observa que el 100% de los niños de 3 años manifiesta que existe el uso del juego infantil, lo que indica que todos los niños de 3 años encuestados participan en los juegos infantiles.

B. RESULTADOS DE LA VARIABLE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Tabla 16. Ítem 9: ¿Recuerda los juegos cuando se le enseña?

Respuestas	fi	F%
Si	19	54,3
No	16	45,7
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

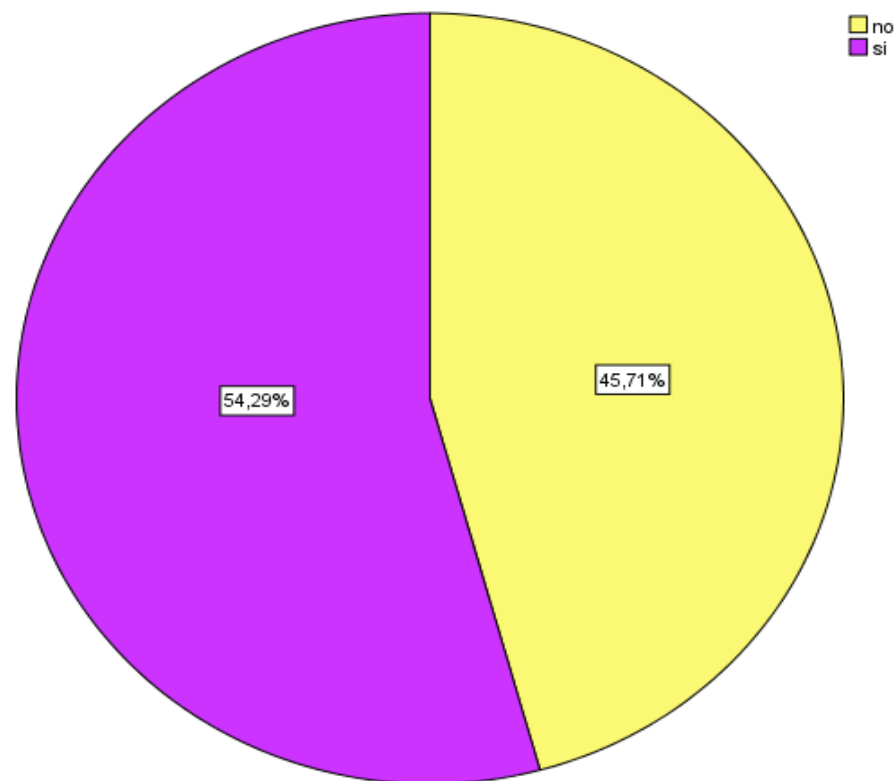


Gráfico 13. Ítem 9: ¿Recuerda los juegos cuando se le enseña?

En la tabla 16 se observa que 47,5% de los niños de 3 años no recuerda los juegos cuando se le enseña y el 54,3% si, lo que indica que más de las dos cuartas partes si recuerda los juegos cuando se le enseña, sin dejar de reconocer que el primer grupo es considerable.

Tabla 17. Ítem 10: ¿Responde cuando se le pregunta sobre el juego aprendido?

Respuestas	fi	F%
Si	14	40,0
No	21	60,0
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

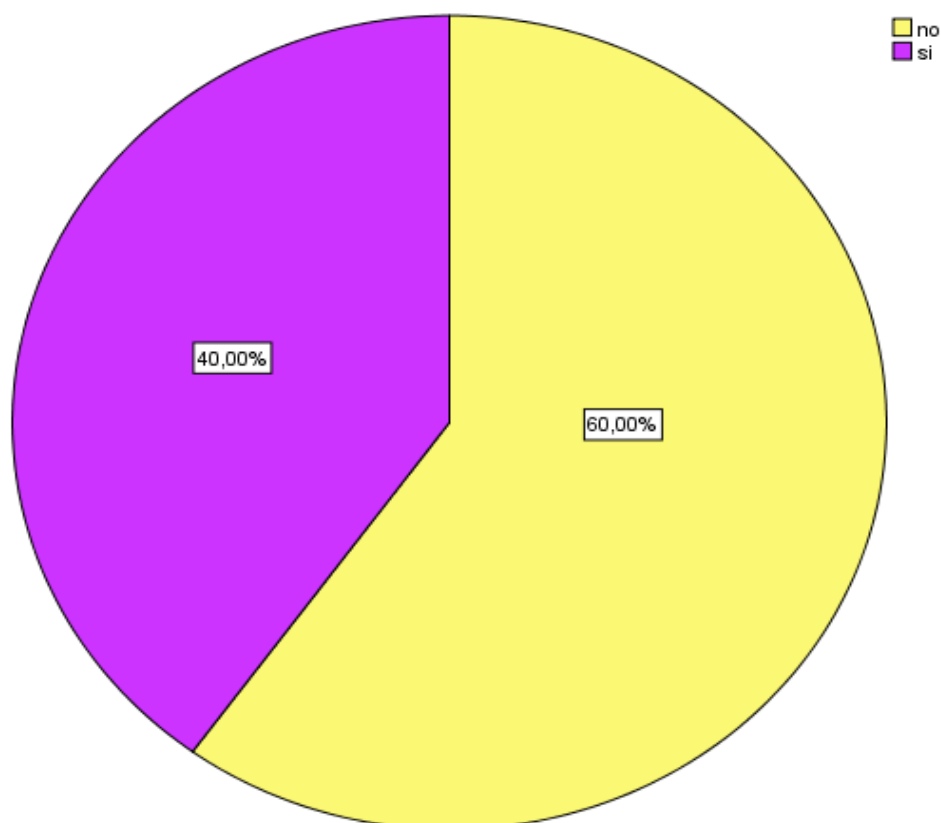


Gráfico 14. Ítem 10: ¿Responde cuando se le pregunta sobre el juego aprendido?

En la tabla 17 se observa que 60% de los niños de 3 años no responde cuando se le pregunta sobre el juego aprendido y el 40% si, lo que indica que más de las dos cuartas partes no responden y menos de la mitad sí.

Tabla 18. Ítem 11: *¿Expresa con sus propias palabras el juego aprendido?*

Respuestas	fi	F%
Si	14	40,0
No	21	60,0
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

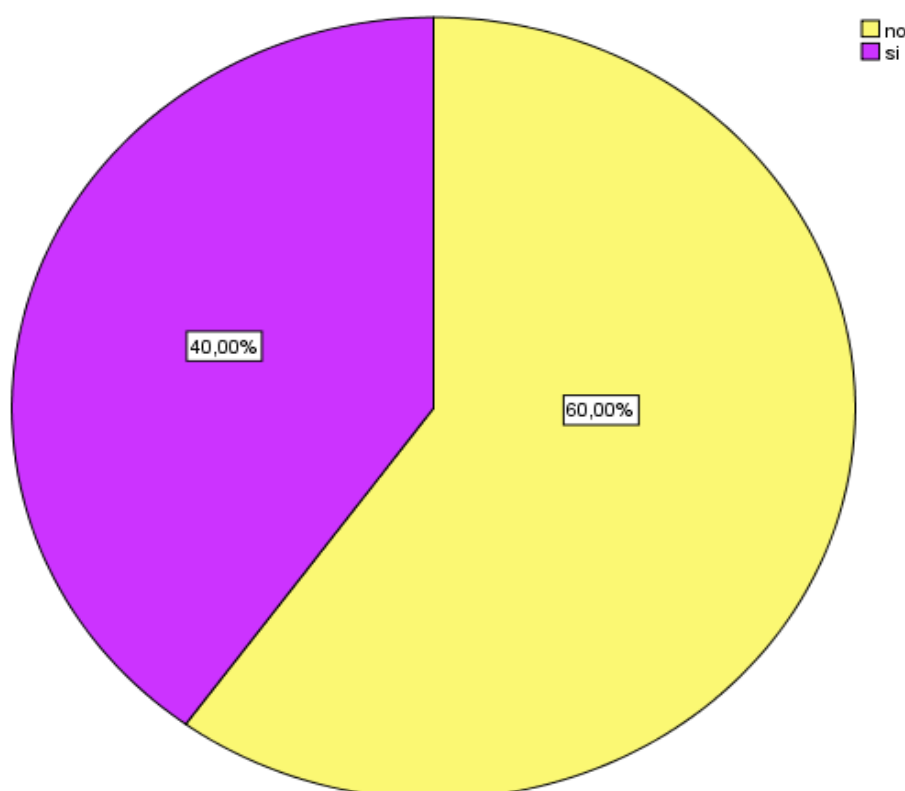


Gráfico 15. Ítem 11: *¿Expresa con sus propias palabras el juego aprendido?*

En la tabla 18 se observa que 60% de los niños de 3 años no expresa con sus propias palabras el juego aprendido y el 40% si, lo que indica que más de las dos cuartas partes no expresa con sus propias palabras el juego aprendido, sin dejar de reconocer que el primer grupo es considerable.

Tabla 19. Ítem 12: ¿Le gusta aprender nuevos juegos?

Respuestas	fi	F%
Si	33	94,3
No	2	5,7
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

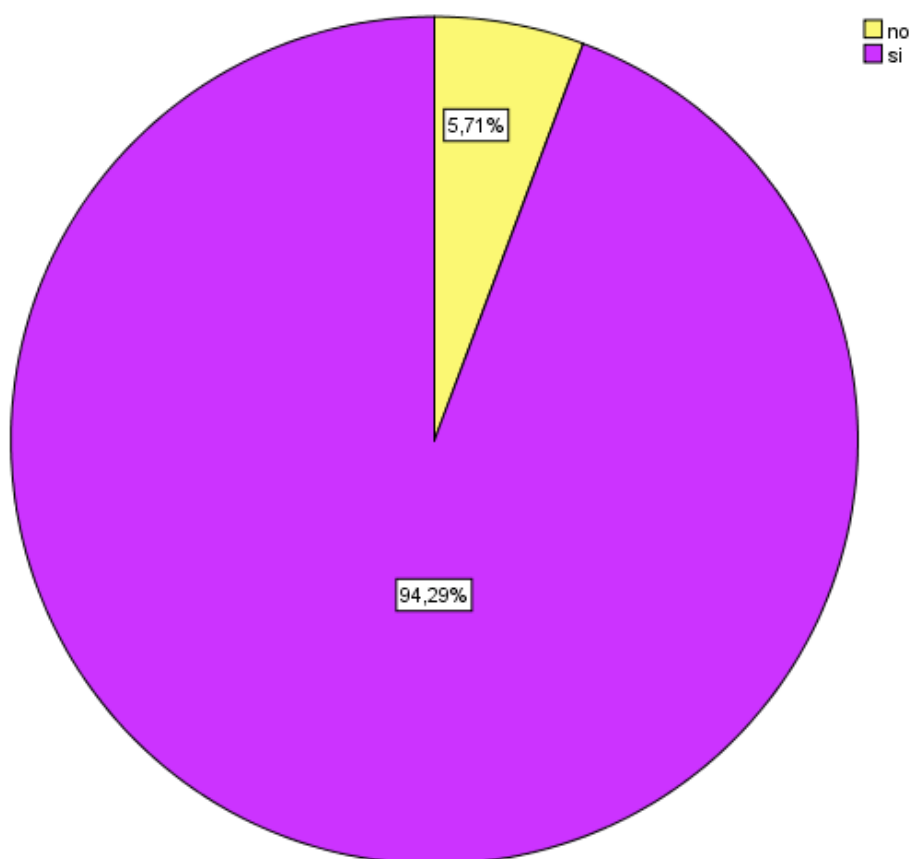


Gráfico 16. Ítem 12: ¿Le gusta aprender nuevos juegos?

En la tabla 19 se observa que 5,7% de los niños de 3 años no le gusta aprender nuevos juegos y el 94,3 si, lo que indica que la mayoría de los niños si le gusta aprender nuevos juegos, sin dejar de reconocer que el primer grupo es considerable.

Tabla 20. Ítem 13: ¿Aprende con las nuevas estrategias que se le aplica?

Respuestas	fi	F%
Si	31	88,6
No	4	11,4
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

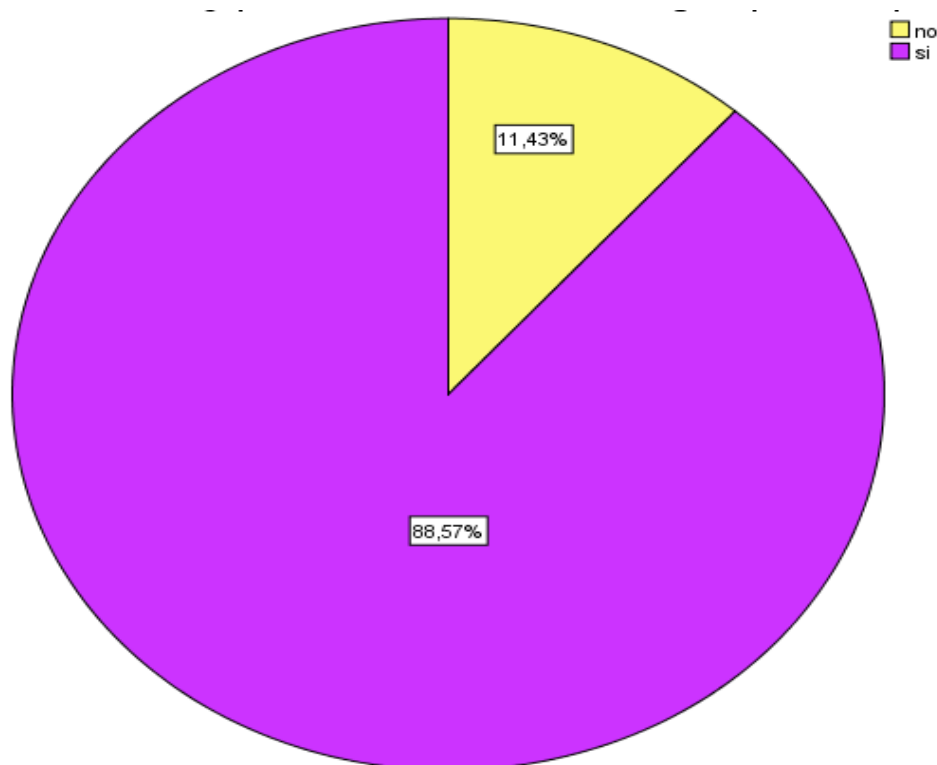


Gráfico 17. Ítem 13: ¿Aprende con las nuevas estrategias que se le aplica?

En la tabla 20 se observa que 11,4% de los niños de 3 años no aprende con las nuevas estrategias que se le aplica y el 88,6% si, lo que indica que más de las tres cuartas partes aprende con las nuevas estrategias que se le aplica, sin dejar de reconocer que el primer grupo es considerable.

Tabla 21. Ítem 14: ¿Muestra interés por aprender lo que se le enseña?

Respuestas	fi	F%
Si	23	65,7
No	12	34,3
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

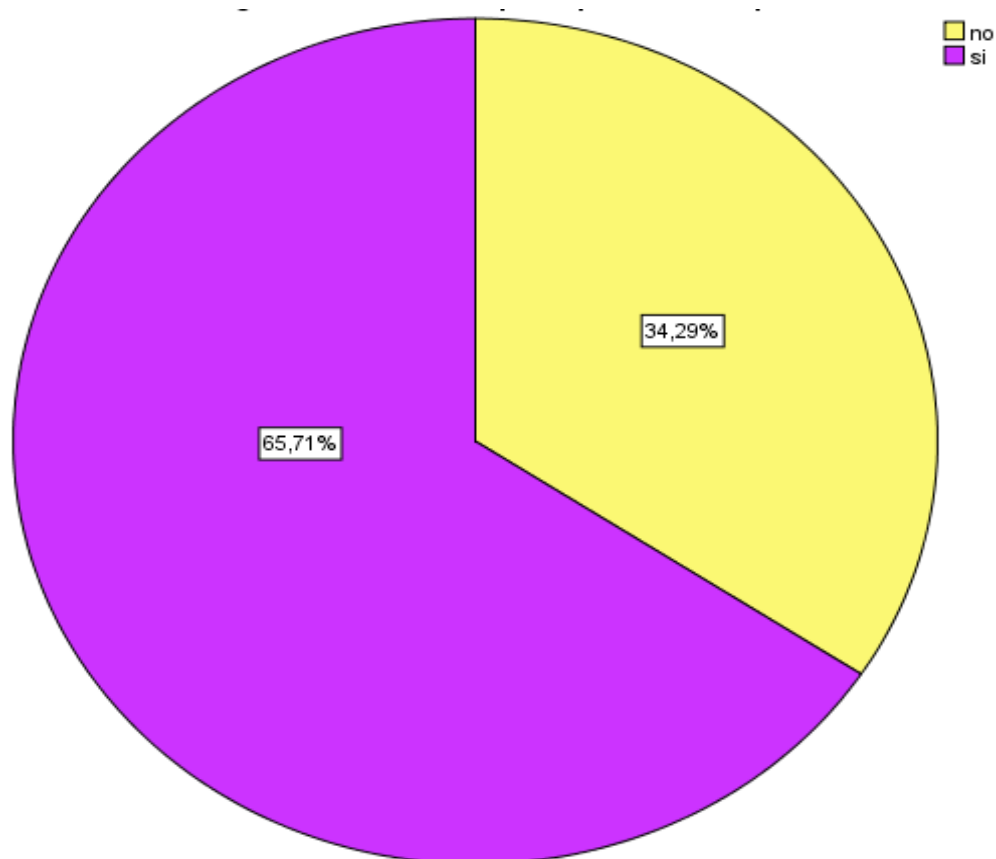


Gráfico 18. Ítem 14: ¿Muestra interés por aprender lo que se le enseña?

En la tabla 21 se observa que 34,3% de los niños de 3 años no muestra interés por aprender lo que se le enseña y el 65,7% si, lo que indica que más de la mitad de los niños de 3 años si muestra interés por aprender lo que se le enseña, sin dejar de reconocer que el primer grupo es considerable.

Tabla 22. Ítem 15: *¿Realiza algún juego de lo aprendido en su vida cotidiana?*

Respuestas	fi	F%
Si	14	40,0
No	21	60,0
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

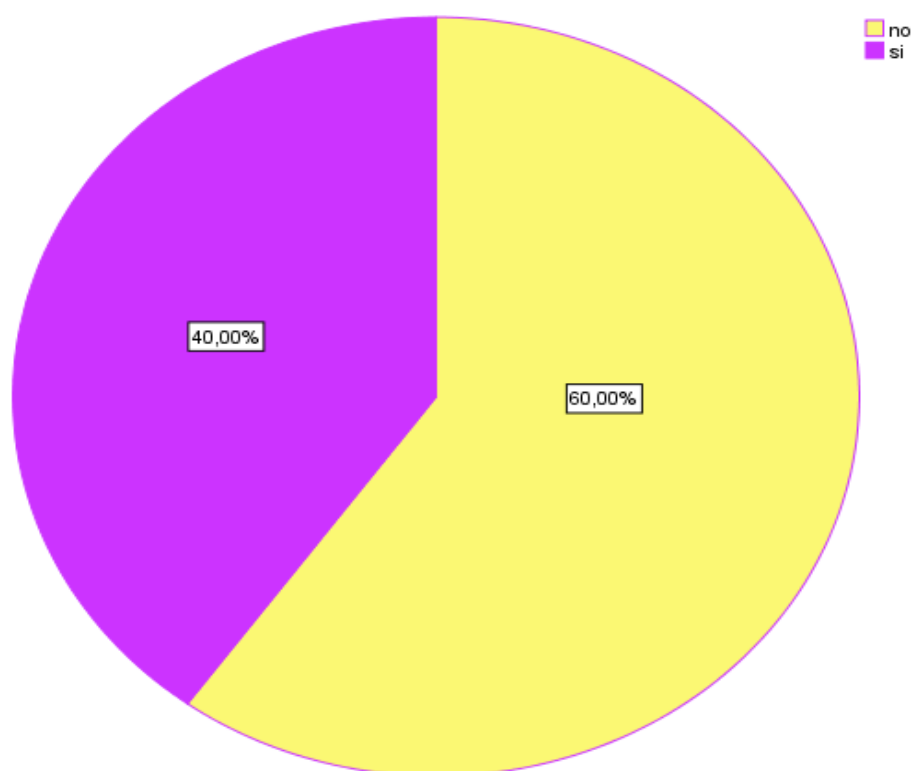


Gráfico 19. Ítem 15: *¿Realiza algún juego de lo aprendido en su vida Cotidiana?*

En la tabla 22 se observa que 60% de los niños de 3 años no realiza algún juego de lo aprendido en su vida cotidiana y el 40% si, lo que indica que más de las dos cuartas partes no realiza algún juego de lo aprendido en su vida cotidiana, sin dejar de reconocer que el primer grupo es considerable.

Tabla 23. Ítem 16: ¿Relaciona el juego con el nuevo conocimiento?

Respuestas	fi	F%
Si	14	40,0
No	21	60,0
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

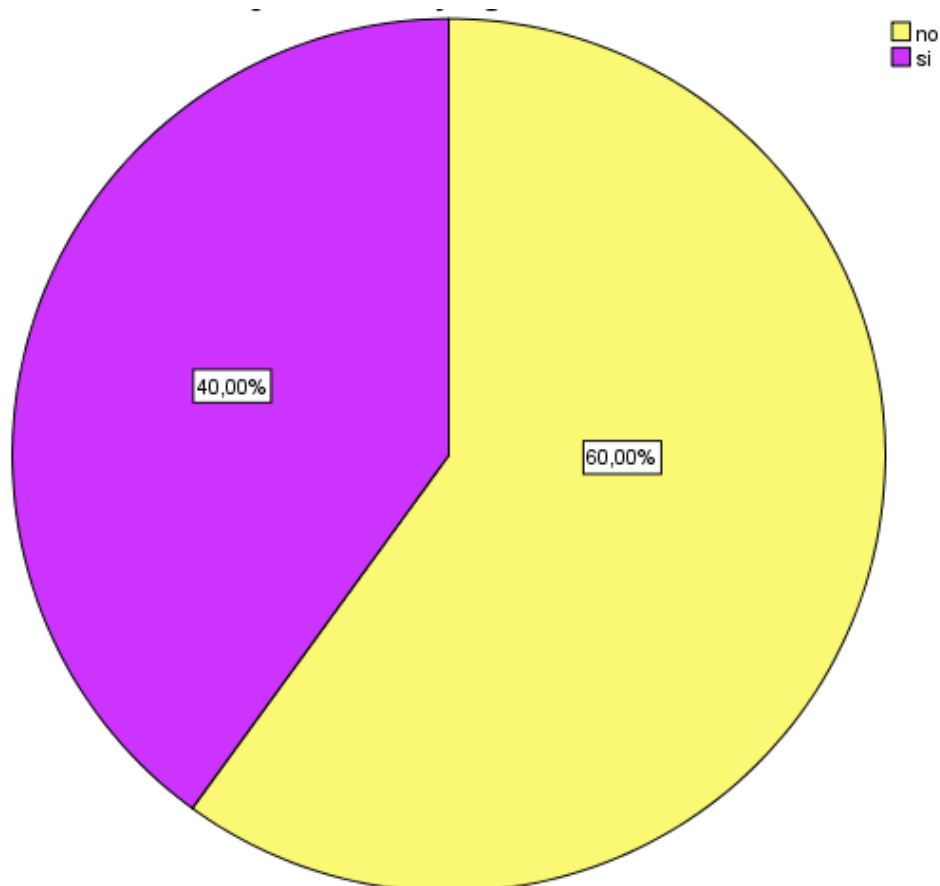


Gráfico 20. Ítem 16: ¿Relaciona el juego con el nuevo conocimiento?

En la tabla 23 se observa que 60% de los niños de 3 años no relaciona el juego con el nuevo conocimiento y el 40% si, lo que indica que menos de la mitad de los niños de 3 años si relaciona el juego con el nuevo conocimiento y más de la mitad sí.

Tabla 24. *Porcentajes para la dimensión conocimientos previos*

Niveles	fi	F%
Si se evidencia los conocimientos previos	14	40,0
No se evidencia los conocimientos previos	21	60,0
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

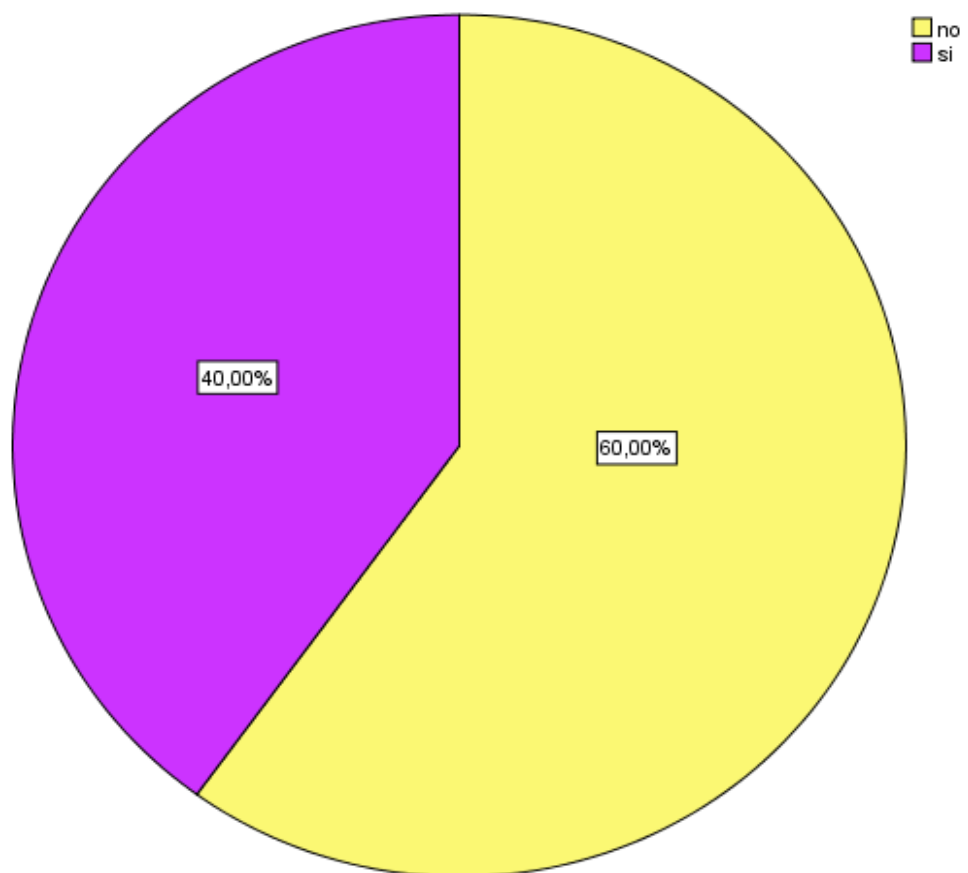


Gráfico 21. *Dimensión conocimientos previos*

En la tabla 24 se observa que 60% de los niños de 3 años no tienen conocimientos previos y el 40% si, lo que indica que menos de la mitad de los niños de 3 años si tienen conocimientos previos y más de la mitad no tienen conocimientos previos.

Tabla 25. Porcentajes para la dimensión nuevos conocimientos

Niveles	fi	F%
Si se evidencia los nuevos conocimientos	29	82,9
No se evidencia los nuevos conocimientos	6	17,1
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

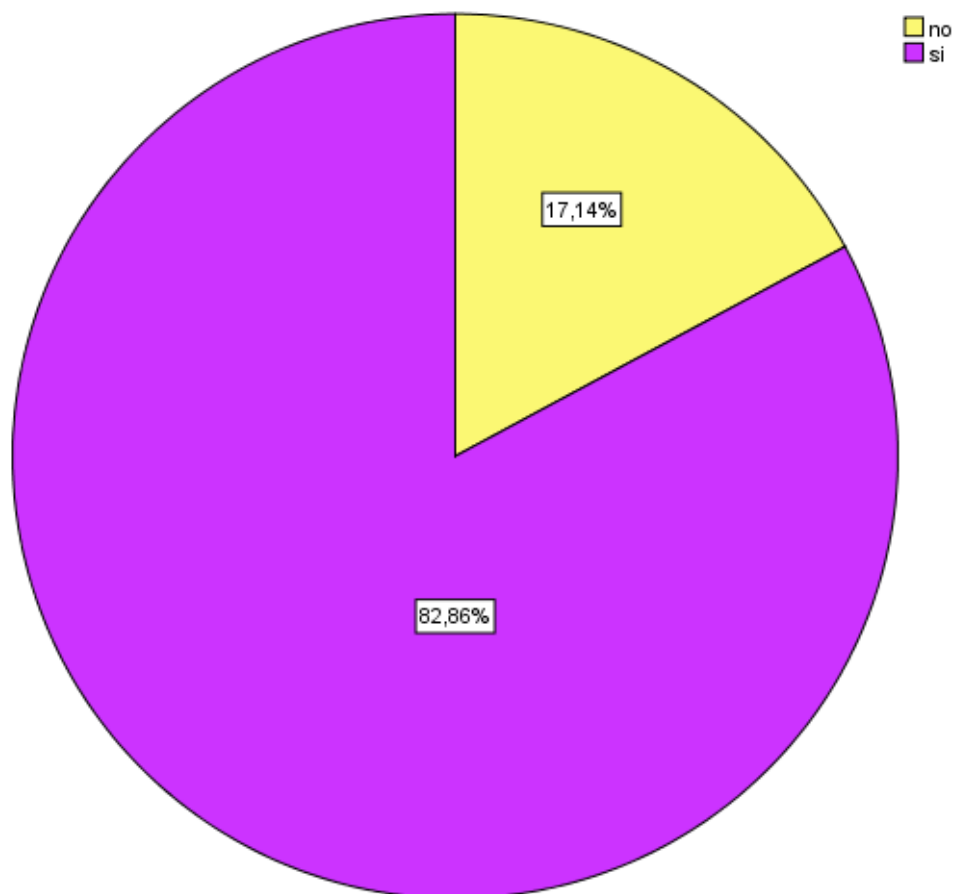


Gráfico 22. Dimensión nuevos conocimientos

En la tabla 25 se observa que 17,1% de los niños de 3 años no tienen nuevos conocimientos y el 82,9% si, lo que indica que más de las tres cuartas partes si tienen nuevos conocimientos, sin dejar de reconocer que el primer grupo es considerable.

Tabla 26. Porcentajes para la dimensión relación entre conocimientos

Niveles	fi	F%
Si se evidencia la relación entre conocimientos	13	37,1
No se evidencia la relación entre conocimientos	22	62,9
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

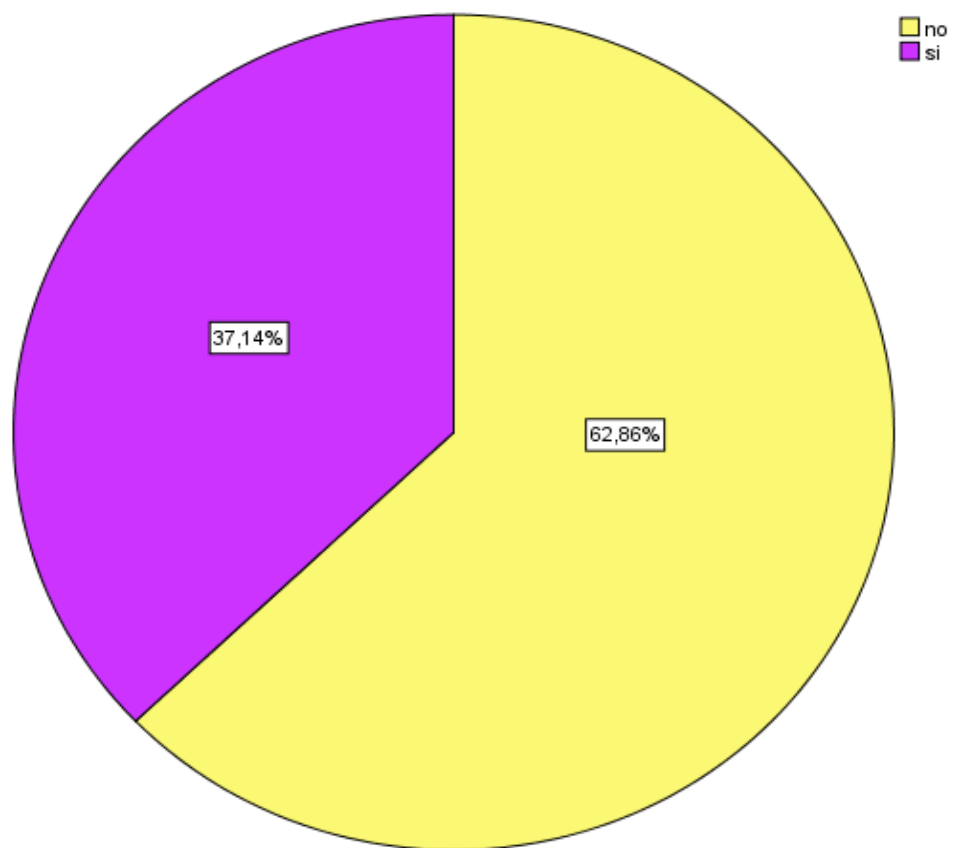


Gráfico 23. Dimensión relación entre experiencias y nuevo conocimiento

En la tabla 26 se observa que 62,9% de los niños de 3 años no tienen relación entre experiencia y nuevo conocimiento y el 37,1% si, lo que indica que más de un cuarto de los niños de 3 años no tienen relación entre experiencia y nuevo conocimiento, sin dejar de considerar al segundo grupo.

Tabla 27. Porcentajes para la variable aprendizaje significativo

Niveles	fi	F%
Si se evidencia el aprendizaje significativo	16	45,7
No se evidencia el aprendizaje significativo	19	54,3
TOTAL	35	100

Fuente: Base de Datos

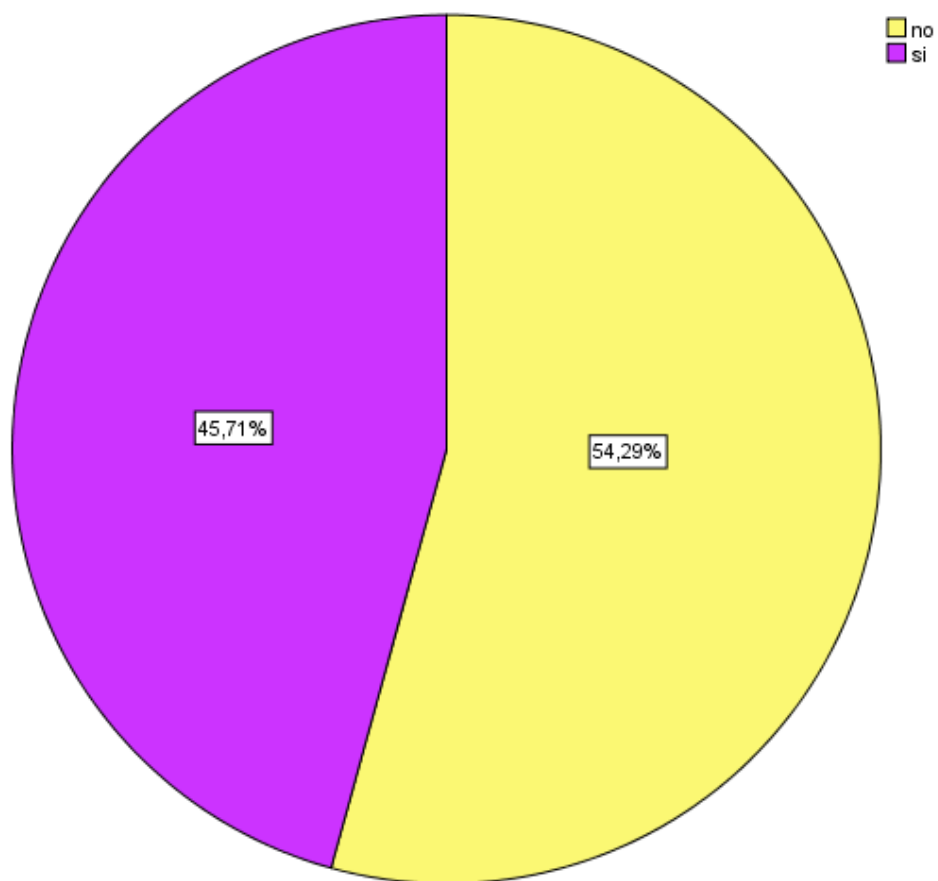


Gráfico 24. Variable aprendizaje significativo

En la tabla 27 se observa que el 54,3 de los niños de 3 años no tienen un aprendizaje significativo y el 45,7% si, lo que indica que menos de la mitad de los niños de 3 años si tienen un aprendizaje significativo y más de la mitad no.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

a) Hipótesis General

Ho No existe una relación significativa entre el juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

Hi Existe una relación significativa entre el juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

Tabla 28. *Hipótesis general*

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	23,240	8	,018
N de casos	35		

Fuente: Programa SPSS

DECISIÓN:

La significancia estimada para la prueba de Chi cuadrado muestra un valor de $0,018 < 0,05$ el cual determina que existe una relación significativa entre el juego infantil y el aprendizaje significativo. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis general de la investigación.

b) Hipótesis Específica 1

Ho No existe una relación significativa entre la dimensión juego de ejercicios de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

Hi Existe una relación significativa entre la dimensión juego de ejercicios de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

Tabla 29. *Hipótesis específica H1*

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	1,786	6	,019
N de casos	35		

Fuente: Programa SPSS

DECISIÓN:

La significancia estimada para la prueba de Chi cuadrado muestra un valor de $0,019 < 0,05$ el cual determina que existe una relación significativa entre la dimensión juego de ejercicios de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis específica de la investigación (H1).

c) Hipótesis Específica 2

Ho No existe una relación significativa entre la dimensión juego simbólico de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

Hi Existe una relación significativa entre la dimensión juego simbólico de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

Tabla 30. *Hipótesis específica H2*

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,748	7	,010
N de casos	35		

Fuente: Programa SPSS

DECISIÓN:

La significancia estimada para la prueba de Chi cuadrado muestra un valor de $0,010 < 0,05$ el cual determina que existe una relación significativa entre la dimensión juego simbólico de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis específica de la investigación (H2).

d) Hipótesis Específica 3

Ho No existe una relación significativa entre la dimensión juego de reglas de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

Hi Existe una relación significativa entre la dimensión juego de reglas de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

Tabla 31. *Hipótesis específica H3*

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	10,980	7	,015
N de casos	35		

Fuente: Programa SPSS

DECISIÓN:

La significancia estimada para la prueba de Chi cuadrado muestra un valor de $0,015 < 0,05$ el cual determina que existe una relación significativa entre la dimensión juego de reglas de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo. Por lo tanto, se rechaza Ho y se acepta la hipótesis específica de la investigación (H3).

CONCLUSIONES

- Primera.** La prueba de hipótesis general muestra una significancia estimada en la prueba de Chi cuadrado con valor de $0,018 < 0,05$ el cual determina que existe una relación significativa entre el juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.
- Segunda.** La prueba de hipótesis específica (H1) muestra una significancia estimada en la prueba de Chi cuadrado con valor de $0,019 < 0,05$ el cual determina que existe una relación significativa entre la dimensión juego de ejercicios de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.
- Tercera.** La prueba de hipótesis específica (H2) muestra una significancia estimada en la prueba de Chi cuadrado con valor de $0,010 < 0,05$ el cual determina que existe una relación significativa entre la dimensión juego simbólico de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

Tercera. La prueba de hipótesis específica (H3) muestra una significancia estimada en la prueba de Chi cuadrado con valor de $0,015 < 0,05$ el cual determina que existe una relación significativa entre la dimensión juego de reglas de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

RECOMENDACIONES

- Primera.** Se recomienda a la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima que pueda implementar nuevas políticas educativas orientadas a la implementación de espacios adecuados para el desarrollo de los diferentes tipos de juegos con los niños, esto demanda la adquisición de recursos y reordenamientos de las aulas para buscar mejorar y optimizar su estado actual. Por otro lado, se hace necesario y recomendable que puedan realizar mejoras e innovaciones en el plan curricular para buscar que se impulse el logro de aprendizajes significativos dentro del proceso educativo por medio de un proceso enseñanza aprendizaje más vivencia.
- Segunda.** A las instancias del Ministerio de Educación se le recomienda la organización de programas de formación continua para las docentes del nivel inicial en cuanto recursos metodológicos para llevar a cabo sesiones que sigan implementando las actividades lúdicas y puedan generar innovaciones para mejorar el proceso. Así mismo, es necesario desarrollar las diferentes competencias docentes que busquen el desarrollo de aprendizajes significativos. Por otro lado, se hace necesario que al Ministerio pueda brindar asesoría directa para los directivos y docentes para poder mejorar sus procesos de enseñanza aprendizaje.

- Tercera.** Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima que puedan mantenerse en formación constante para poder adquirir nuevos conocimientos y recursos que les permita aplicar de forma óptima las actividades lúdicas o los juegos con los niños para poder desarrollar aprendizajes significativos en los niños, de esta forma poder tener un desarrollo integral. Por otro lado, se hace necesario también que se pueda organizar jornadas pedagógicas para reflexionar sobre estas variables de estudio juego infantil y aprendizaje significativo, así mismo compartir conocimientos y experiencias de éxito entre los docentes, no solo de la institución, sino con docentes de la comunidad cercana.
- Cuarta.** Se recomienda a los padres de familia de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima que puedan organizar, en coordinación con las autoridades del colegio y las docentes, jornadas de escuela de padres para que puedan solicitar conocimientos básicos que les permitan apoyar en la formación integral de sus hijos y reforzar los aprendizajes logrados en la escuela por medio del juego y colaborar en el aprendizaje significativo. Así mismo, se hace necesario que pueda existir una comunicación adecuada entre los padres y docentes para que se pueda tener un acompañamiento oportuno de los niños en sus logros y dificultades.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Aliaga, D. (2013) Supremo académico. Diccionario Español, aplicación peruana. Lima, Perú: DECY.

Astroza, J. (2019) Procesos para potenciar el aprendizaje significativo y favorecer la dimensión cognitiva por medio de ambientes de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Institución Educativa “El Jazmín” del barrio Primavera en la ciudad de Bogotá d.c. (Tesis de licenciatura) Universidad Santo Tomás, Bogotá, Colombia. Recuperado de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16061/2019jeimyaastroza.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ausubel, D. (1983). Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. 2º Edición. México D.F.: Trillas.

Ausubel, D., Novak, J., Hanesian, H. (1978). Educational Psychology: A Cognitive View (2nd Ed.). New York: Holt, Rinehart & Winston.

BBC New Mundo (3 de diciembre, 2019) Pruebas PISA: qué países tienen la mejor educación del mundo (y qué lugar ocupa América Latina en la clasificación). Recuperado de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-50643441>

Blanco, V.(2012) Las Teorías del Juego Estudiante, Universidad de Panamá Centro Regional Universitario, San Miguelito Blog.

- Caballero Z.; Ciunne L.; Gutiérrez, M.; Maschio, A.; Zulma Peralta; Stringaro S. (no disponible). Prevención desde la psicología Educativa: el significado actual de los juegos infantiles.
- Caballero, A. (2009). Innovaciones: En las guías metodológicas para los planes y tesis de maestría y doctorado. Lima: Instituto Metodológico Alen Caro.
- Calderón, C. Taipei, O. (2013). El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Educativo Episcopal Catedral de el Señor. Propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial. Trabajo de investigación previo a la obtención del grado de licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Parvularia. Carrera de Educación Parvularia. Quito: UCE. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/1622>
- Camacho, L. (2013). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Recuperado en http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/camacho_medina_laura_juego_sociales.pdf?sequence=1&isallowed=y
- Carrasco, S. (2009). Metodología de la Investigación Científica. Lima: San Marcos.
- Castañeda, J. (1996). Metodología de la Investigación N.2. México_ Mc Graw Hill.
- Castro, M. (2010). El proyecto de investigación y su esquema de elaboración. Caracas - Venezuela: Uyapal.
- Cervantes, F. (2013). El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos. (Tesis de maestría). Universidad de San Martín de Porres: Lima, Perú. Recuperado en <http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/handle/usmp/665>
- Chamorro, I. (1989). El juego en la Educación Infantil y Primaria. Revista De la Educación en Extremadura,

- Criado, G. M. (1998). El juego y el desarrollo infantil. Barcelona, octaedro. (p.15-18)
- Coraima, A. (2018) Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I. 324 Niña Virgen María – Huacho (Tesis de licenciatura) Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho. Recuperado de <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2409/araujo%20bernal%20coraima.pdf?sequence=1>
- Cubo. S.; Martin, B.; Ramos, J. (2011). Metodología de la Investigación y análisis de datos en Ciencias Sociales y de la salud. España: Pirámide. Diccionario de la Lengua Española. 22ª edición.
- De los Campos, H. (2007) Diccionario de Sociología. Recuperado de <https://ciberconta.unizar.es/leccion/sociodic/tododic.pdf>
- Díaz Muñante, Jr. (2004). Modelo de gestión del conocimiento (GC) aplicado a la universidad pública en el Perú
- Ender Egg. (2003). Métodos y técnicas de investigación social IV. Argentina: Lumen.
- Escalante, S. y Lizcano, S. (2018) Propuesta pedagógica el juego como procedimiento didáctico para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de transición (Tesis de maestría) Universidad Cooperativa de Colombia, Bucaramanga, Colombia. Recuperado de <https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/3372/1/Propuesta%20pedag%C3%B3gica%20el%20juego%20como%20procedimiento%20did%C3%A1ctico%20para%20favorecer%20el%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%20aprendizaje%20en%20los%20ni%C3%B1os%20de%20transici%C3%B3n.pdf>
- Flores, G. (2010) antecedentes históricos del aprendizaje significativo.

- Galimberti, U. (2002) Diccionario de Psicología. México D.F., Siglo XXI editores, s.a. Recuperado de <https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/galimberti-umberto-diccionario-de-psicologc3ada.pdf>
- García, D. (2011) El concepto de aprendizaje significativo en la teoría de David Ausubel y Joseph Novak. La construcción del concepto mediante un modelo de conocimiento: Cuernavaca. Recuperado en <http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1JFGBNHTX-5KD6XK-WPK/TESIS%20SOBRE%20EL%20CONCEPTO%20DE%20APRENDI>
- García, F. (9 de junio, 2019) 6 consecuencias de la ausencia del juego en niños. Eres mamá. Recuperado de <https://eresmama.com/consecuencias-ausencia-del-juego-en-ninos/>
- Gastiaburú, G. (2012). Programa " Juego, coopero y aprendo" para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una IE del Callao. [disponible en] http://repositorio.usil.edu.pe/wpcontent/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.pdf
- Guidotti, M. y Granados, M. (2019) Los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho – Lima (Tesis de segunda especialidad) Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica. Recuperado de <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2515/TESIS-SEG-ESP-FED-2019-GUIDOTTI%20CAMARENA%20Y%20GRANADOS%20AQUINO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. (2010). Metodología de la Investigación. Chile: Mc Graw Hill.
- Huizinga, J. (1954) en su clásico Homo Ludens (Alianza Editorial, Madrid,2000) trae una definición de juego.

- Instituto de Ciencias y Humanidades (2001) Psicología. Una perspectiva científica, Lima, Perú, Lumbreras Editores.
- José Vásquez (2008) Juego y aprendizaje Se aplicará a los docentes de preescolar y primer grado en la Escuela Bolivariana "Carrillo Guerra" del Estado Trujillo.
- López, J. (2009) importancia de los conocimientos previos para el aprendizaje de los nuevos contenidos. P5
- Juego. (2016, 6 de abril). Wikipedia, La enciclopedia libre.[disponible en]: <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Juego&oldid=90296623>
- Leyva, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil: Bogotá. Recuperado de <http://repository.javeriana.edu.co/bitstream/10554/6693/1/tesis165.pdf>
- Lezama J. (2011) Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los estudiantes del tercer grado sección única de educación primaria: Chimbote[disponible en] <http://erp.uladech.edu.pe/archivos/03/03012/documentos/repositorio/2012/01/05/000180/00018020130131105453.pdf>
- López, E.; Delgado, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje. Revista Criterios, 20 (1), pp. 203-218.
- MINEDU (2019) Evaluaciones nacionales de logro de aprendizajes. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/resultadosnacionales2019/>
- Moreira, M. (2012). ¿Al final, qué es aprendizaje significativo? Madrid: Visor.
- Moreira, M. (2000). Aprendizaje significativo: un concepto subyacente. Madrid: Morata.

- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2013). Metodología de la investigación científica y elaboración de tesis. Lima – Perú, Editorial San Marcos.
- Palacios, C. (2019) Propuesta metodológica basada en el juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje en el subnivel de inicial 2 (de 4 a 5 años) en la Unidad Educativa Manuel Agustín Aguirre del periodo lectivo 2019-2020 (Tesis de titulación) Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador. Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18349/1/UPS-CT008682.pdf>
- Petrona, A. (2013) juegos educativos para el aprendizaje de las matemáticas: Quetzaltenango. Recuperado en <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Garcia-Petrona.pdf>
- Piaget, J. (1990) La formación del símbolo en el niño, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J., (1961) La formación del símbolo en el niño. México: F.C.E.
- Picardo, O. (2005) Diccionario pedagógico. San Salvador, Colegio García Flamenco. Recuperado de <https://online.upaep.mx/campusvirtual/ebooks/diccionario.pdf>
- Real Academia Española, 2016. Felipe IV, 4 - 28014 Madrid.
- Rodríguez L. (2008.) La Teoría del Aprendizaje Significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva. Octaedro,
- Rosental, M. & Iudin, P. (1973). Diccionario Filosófico. Editora Política. La Habana.
- Rodulfo, R.; Rodulfo, M. (1992). Clínica psicoanalítica en niños y adolescentes. Buenos Aires: Ed. Lugar. 1ª. Ed. 1986.

- Santamaría, M. (22 de junio, 2018) Juego simbólico con los alumnos en el aula. Guía infantil. Recuperado de <https://www.guiainfantil.com/educacion/escuela-colegio/juego-simbolico-con-los-alumnos-en-el-aula/>
- Sifuentes, F.; Gretel G.(2012) El juego como facilitador del desarrollo comunitario : representaciones sociales sobre juego infantil de un grupo de madres y padres del centro poblado: Lima.
- Soto, S. (2018) Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del Nivel Inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho, 2014 (Tesis de maestría) Universidad César Vallejo, Lima. Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30034/Soto_SSI.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tamayo y Tamayo, M. (2012). El Proceso de la Investigación Científica., México D.F., Limusa.
- Tello, J. y Ríos, M. (2013). Diseño y metodología de investigación educativa. Huancayo – Perú, UNCP.
- Torres, C. M., & Torres, M. (2002). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Extraído de Artículos, Pre-prints (Centro de Investigaciones para el Desarrollo Integral Sustentable. Recuperado en http://buscon.rae.es/drael/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=juego

A N E X O S

Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: JUEGO INFANTIL Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 523 “VILLA YRASEMA”, DEL DISTRITO VILLA MARÍA DEL TRIUNFO, LIMA, 2020.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿Qué relación existe entre el juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020?	Determinar qué relación existe entre el juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.	Existe una relación significativa entre el juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.	Variable 1: Juego infantil	Diseño: No experimental y transversal.
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>PE 1. ¿Qué relación existe entre la dimensión juego de ejercicios de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020?</p> <p>PE 2. ¿Qué relación existe entre la dimensión juego simbólico de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020?</p> <p>PE 3. ¿Qué relación existe entre la dimensión juego de reglas de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>OE 1. Determinar qué relación existe entre la dimensión juego de ejercicios de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.</p> <p>OE 2. Determinar qué relación existe entre la dimensión juego simbólico de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.</p> <p>OE 3. Determinar qué relación existe entre la dimensión juego de reglas de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>HE 1. Existe una relación significativa entre la dimensión juego de ejercicios de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.</p> <p>HE 2. Existe una relación significativa entre la dimensión juego simbólico de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.</p> <p>HE 3. Existe una relación significativa entre la dimensión juego de reglas de la variable juego infantil y el aprendizaje significativo en los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 523 “Villa Yrasema”, del distrito Villa María del Triunfo, Lima, 2020.</p>	<p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego de ejercicios - Juego simbólico - Juego de reglas <p>Variable 2: Aprendizaje significativo</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos previos - Nuevos conocimientos - Relación entre experiencias y nuevos conocimientos 	<p>Tipo: Básica</p> <p>Nivel: Descriptivo correlacional</p> <p>Método: Hipotético Deductivo Enfoque cuantitativo</p> <p>Población: 35 niños de 3 años del nivel inicial</p> <p>Muestra: La muestra es igual a la población (N = n)</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumentos: Ficha de observación para evaluar el juego infantil y el aprendizaje significativo</p>

Anexo 2
INSTRUMENTOS

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL JUEGO
INFANTIL Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

Nombres:

Sexo: M () F () Fecha:

Instrucciones:

Luego de solicitar al niño que realice las actividades propuestas, marque con un aspa (x) en la opción que corresponda según su criterio de observación. Tenga en cuenta las siguientes categorías:

El niño si ha desarrollado la actividad propuesta (SI)

El niño no ha desarrollado la actividad propuesta (NO)

N°	ÍTEMS	SI	NO
Variable 1: juego infantil			
Dimensión: juego de ejercicio			
01	¿Lanza la pelota con las 2 manos?		
02	¿Corre libremente por todo el espacio?		
03	¿Salta con un pie cuando se le indica?		
04	¿Salta con los dos pies?		

Dimensión: juego simbólico			
05	¿Imita a su mamá o papá?		
06	¿Juega en la cocinita con los compañeros?		
Dimensión: juego de reglas			
07	¿Te gusta el juego del gato y el ratón?		
08	¿Te gusta el juego de las casitas?		
Variable 2: aprendizaje significativo			
Dimensión: conocimientos previos			
09	¿Recuerda los juegos cuando se le enseña?		
10	¿Responde cuando se le pregunta sobre el juego aprendido?		
11	¿Expresa con sus propias palabras el juego aprendido?		
Dimensión: nuevos conocimientos			
12	¿Le gusta aprender nuevos juegos?		
13	¿Aprende con las nuevas estrategias que se le aplica?		
14	¿Muestra interés por aprender lo que se le enseña?		
Dimensión: relación entre experiencias y nuevo conocimiento			
15	¿Realiza algún juego de lo aprendido en su vida cotidiana?		
16	¿Relaciona el juego con el nuevo conocimiento?		

Anexo 3
BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS

N	V2: JUEGO INFANTIL																V2: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO															
	Juego de ejercicios						Juego simbólico				Juego de reglas						Conocimientos previos					Nuevos conocimientos					Relación entre experiencia y nuevo conocimiento					
	I1	I2	I3	I4	Σ D1	D1 N	I5	I6	Σ D2	D2 N	I7	I8	Σ D3	D3 N	Σv1	V1 N	I9	I10	I11	Σ D4	D4 N	I12	I13	I14	Σ D5	D5 N	I15	I16	Σ D6	D6 N	Σ V2	V2 N
1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	1	2	1	8	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	0	1	1	0	7	1
2	1	1	1	1	4	1	0	0	0	0	1	1	2	1	6	1	1	0	0	1	0	1	1	0	2	1	0	0	0	0	3	0
3	1	1	1	1	4	1	0	1	1	1	1	1	2	1	7	1	0	0	0	0	0	1	1	1	3	1	0	0	0	0	3	0
4	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	1	2	1	8	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	0	1	0	7	1
5	0	1	1	1	3	1	0	0	0	0	1	1	2	1	5	1	0	0	0	0	0	1	1	1	3	1	0	0	0	0	3	0
6	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	1	2	1	8	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	8	1
7	0	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	2	1	7	1	0	0	0	0	0	1	1	1	3	1	0	0	0	0	3	0
8	0	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	2	1	7	1	0	0	0	0	0	1	1	1	3	1	0	0	0	0	3	0
9	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	1	2	1	8	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	8	1
10	0	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	8	1
11	1	1	1	1	4	1	0	1	1	1	1	1	2	1	7	1	0	0	0	0	0	1	1	0	2	1	0	0	0	0	2	0
12	0	1	0	1	2	0	0	1	1	0	1	1	2	1	5	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0
13	1	1	1	1	4	1	0	0	0	0	1	1	2	1	6	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	8	1
14	0	1	1	1	3	1	0	1	1	1	1	1	2	1	6	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0
15	0	1	1	1	3	1	0	1	1	1	1	1	2	1	6	1	1	0	0	1	0	1	1	1	3	1	0	0	0	0	4	0

16	0	1	0	1	2	0	0	1	1	0	1	1	2	1	5	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0			
17	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	1	2	1	8	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	8	1
18	0	1	1	1	3	1	0	1	1	1	1	1	2	1	6	1	0	0	0	0	0	1	1	1	3	1	0	0	0	0	3	0
19	1	1	1	0	3	1	0	1	1	1	1	1	2	1	6	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	
20	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	1	2	1	8	1	1	0	0	1	0	1	1	1	3	1	0	0	0	0	4	0
21	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	1	2	1	8	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	8	1
22	1	1	1	1	4	1	0	1	1	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	0	0	0	0	6	1
23	0	1	1	1	3	1	0	1	1	1	1	1	2	1	6	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0
24	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	1	2	1	8	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	8	1
25	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	1	2	1	8	1	0	0	0	0	0	1	1	0	2	1	0	0	0	0	2	0
26	1	1	1	1	4	1	1	0	1	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	8	1
27	1	1	1	1	4	1	0	1	1	1	1	1	2	1	7	1	0	0	0	0	0	1	1	0	2	1	0	0	0	0	2	0
28	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	1	2	1	8	1	1	0	0	1	0	1	1	1	3	1	1	1	2	1	6	1
29	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	1	2	1	8	1	0	0	0	0	0	1	1	1	3	1	1	1	2	1	5	1
30	1	1	0	1	3	1	0	0	0	0	1	1	2	1	5	1	0	0	0	0	0	1	1	0	2	1	0	0	0	0	2	0
31	1	1	1	1	4	1	0	0	0	0	1	1	2	1	6	1	1	1	1	3	1	1	1	0	2	1	1	1	2	1	7	1
32	1	1	0	1	3	1	0	0	0	0	1	1	2	1	5	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	8	1
33	1	1	1	1	4	1	0	1	1	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	8	1
34	1	1	0	1	3	1	0	0	0	0	1	1	2	1	5	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0
35	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	0	1	1	1	7	1	1	0	0	1	0	1	1	1	3	1	0	0	0	0	4	0