



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TESIS:**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y SU RELACIÓN  
CON EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN  
LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INICIAL “LOS 3 ERRANTES” DEL DISTRITO DE  
CHUQUIBAMBA, CONDESUYOS – AREQUIPA. AÑO 2020.**

**PRESENTADO POR:**

**CASTRO CHACON, IRENE CRISTEL**

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

**AREQUIPA - PERÚ**

**2021**

## **DEDICATORIA**

Con el mayor reconocimiento, a mi familia en especial a mis queridos padres quienes siempre me apoyaron moralmente y supieron encaminar hacia la culminación de mi carrera profesional.

## **AGRADECIMIENTO**

A mi alma mater la Universidad Alas Peruanas y a su plana docente; por su gran ejemplo de profesionalismo y por ello que, manifiesto mi profundo reconocimiento por el apoyo que me han brindado para poder seguir como profesional en educación.

## RESUMEN

En la presente investigación se plantea como problema general: ¿Cuál es la relación que existe entre el juego como estrategia didáctica con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “¿Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba, Condesuyos – Arequipa, año 2020?; para lo cual tiene como objetivo general: Establecer la relación entre el juego como estrategia didáctica con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años.

La investigación presenta un diseño no experimental, transeccional, tipo básico, enfoque cuantitativo, nivel descriptivo correlacional, método hipotético deductivo; la población de estudio está constituida por 15 niños(as) de 5 años del nivel inicial, la muestra es igual a la población de estudio.

Para la recolección de datos se utilizó como técnica la observación, como instrumentos se aplicaron una ficha de observación del juego como estrategia didáctica y una lista de cotejo del área de comunicación dirigido a los niños(as), la evaluadora es la docente del aula.

El tratamiento estadístico se realizó mediante la elaboración de las tablas de distribución de frecuencias, gráfico de barras y el análisis e interpretación. Para la validación se aplicó el coeficiente de correlación de Pearson, con un valor de  $r = 0,868$ , la cual nos muestra una correlación alta positiva, con un  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ . Se concluye que existe relación directa entre el juego como estrategia didáctica con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años.

**Palabras Claves:** El juego como estrategia didáctica, aprendizaje.

## ABSTRACT

In the present research, the following is a general problem: What is the relationship between the game as a didactic strategy with the learning of the communication area in 5-year-old children of the Initial Educational Institution "¿Los 3 Errantes" of the district of Chuquibamba, Condesuyos - Arequipa, year 2020 ?; For which its general objective is: To establish the relationship between the game as a didactic strategy with the learning of the communication area in 5-year-old children.

The research presents a non-experimental, transectional design, basic type, quantitative approach, correlational descriptive level, deductive hypothetical method; The population of was is constituted by 15 children of 5 years of the initial level, the sample is equal to the study population.

Observation was used as a technique for data collection, as instruments a game observation sheet was applied as a didactic strategy and a checklist of the communication area aimed at children, the evaluator is the classroom teacher.

The statistical treatment was carried out by means of the elaboration of the tables of distribution of frequencies, bar graph and the analysis and interpretation. For validation, the Pearson correlation coefficient was applied, with a value of  $r = 0.868$ , which shows us a high positive correlation, with a  $p\_value = 0.000 < 0.05$ . It is concluded that there is a direct relationship between the game as a didactic strategy with the learning of the communication area in 5-year-old children.

**Keywords:** The game as didactic strategy, learning.

# ÍNDICE

	<b>Pág.</b>
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN	ix
<b>CAPÍTULO I:        PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO</b>	<b>11</b>
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	13
1.3.1. Problema General	13
1.3.2. Problemas Específicos	14
1.4. Objetivos de la Investigación	14
1.4.1. Objetivo General	14
1.4.2. Objetivos Específicos	14
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	16
1.6. Diseño de la Investigación	17
1.6.1. Tipo de Investigación	17
1.6.2. Nivel de Investigación	18
1.6.3. Método	18
1.7. Población y Muestra de la Investigación	19
1.7.1. Población	19

1.7.2. Muestra	19
1.8. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	19
1.8.1. Técnicas	19
1.8.2. Instrumentos	20
1.9. Justificación e Importancia de la Investigación	22
1.9.1. Justificación Teórica	22
1.9.2. Justificación Práctica	23
1.9.3. Justificación Social	23
1.9.4. Justificación Legal	24
<b>CAPITULO II:    MARCO TEÓRICO</b>	<b>25</b>
2.1. Antecedentes de la Investigación	25
2.1.1. Estudios Previos	25
2.1.2. Tesis Nacionales	26
2.1.3. Tesis Internacionales	28
2.2. Bases Teóricas	30
2.2.1. El juego como estrategia didáctica	30
2.2.2. Aprendizaje	46
2.3. Definición de Términos Básicos	61
<b>CAPÍTULO III:    PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN                           DE RESULTADOS</b>	<b>64</b>
3.1. Tablas y Gráficas Estadísticas	64
3.2. Contrastación de Hipótesis	70
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>74</b>
<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>76</b>

<b>FUENTES DE INFORMACIÓN</b>	<b>78</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>82</b>
1. Matriz de consistencia	
2. Instrumentos	
3. Base de datos de los instrumentos	
4. Prueba de normalidad	
5. Criterios de valoración del coeficiente de correlación	



# INTRODUCCIÓN

En la actualidad, se refleja una mayor preocupación por la educación. Las políticas educativas nacionales e internacionales buscan, de algún modo, regular el proceso de enseñanza aprendizaje, entregando los recursos y la información adecuada, enmarcada en una nueva perspectiva del aprendizaje como construcción de significado, en que se potencia un “aprender a aprender”, que propende a la formación de estudiantes mucho más activos y autónomos en la construcción del saber, considerando sus experiencias previas y el contexto dentro del cual están insertos.

El presente trabajo de investigación titulado “El juego como estrategia didáctica y su relación con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba, Condesuyos – Arequipa, año 2020”, es de gran interés, debido a que en el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo y, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre. Debe desarrollar lo más rápido posibles estrategias que le permitan adaptarse fuera.

El medio más natural y espontáneo para el desarrollo de la creatividad del niño, es el juego, que es, a su vez, una de sus principales formas de actividad. Todos somos creativos; la conducta creativa parte de una base propia del ser humano que le lleva a expresarse de forma singular y original, pero desafortunadamente a veces, sus manifestaciones son escasas debido a una acción social y educativa poco estimuladora de dichas aptitudes creadoras.

La presente investigación reviste gran importancia, dado que es importante destacar que el juego interviene en el área física, cognitiva y psicosocial, es decir, es la principal actividad que acompaña el desarrollo integral de niños y niñas, reforzando los ámbitos motor, intelectual, creativo, emocional, social y cultural. Además, a través de la experiencia del juego se da respuesta a

las necesidades, expectativas y percepciones en cada etapa evolutiva. De este modo, el juego estimula la imaginación y la creatividad; facilita la comunicación y la transmisión de información entre los individuos; y, fomenta la adquisición y uso de aprendizajes significativos.

La investigación ha sido estructurada en tres capítulos:

En el primer capítulo PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO, se desarrolla la descripción de la realidad problemática, delimitación de la investigación, problemas de investigación, objetivos de la investigación, hipótesis de la investigación, diseño de la investigación, población y muestra de la investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos, y justificación e importancia de la investigación.

En el segundo capítulo MARCO TEÓRICO, abarca los antecedentes de la investigación, bases teóricas, y definición de términos básicos.

En el tercer capítulo ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS, se elabora las tablas y gráficos de los resultados de la aplicación de los instrumentos y contrastación de las hipótesis.

Finalmente se presenta las conclusiones, recomendaciones y fuentes de información de acuerdo a las normas de redacción APA (6ta edición).

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

### 1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

En el contexto internacional, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), remarca que todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Este organismo subraya que el juego es vital, puesto que condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El que no juega "es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu" (UNESCO, 2015).

De otro lado, según una encuesta titulada "El juego y el juguete en la sociedad actual", publicada en 2010, sólo uno de cada tres menores juegan todos los días. Este trabajo también destaca las diferencias entre los espacios de juego entre los niños actuales y la infancia de sus padres. Mientras antes se jugaba sobre todo en espacios exteriores (52%), solo el 15% decía hacerlo en interiores y el 33% en ambos, ahora las proporciones se invierten: solo el 11% juega en espacios abiertos, el 44% en sitios cerrados y el 45% en los dos.

A nivel nacional según el Ministerio de Educación el aprendizaje debe ser una experiencia significativa para los estudiantes. Por eso, los docentes a través de las diferentes estrategias que utilizan deben de generar experiencias variadas para conseguirlo. Es por ello, que existen muchos docentes que usan los juegos como estrategias para lograr un aprendizaje significativo. Esta opción tiene un gran potencial porque capta el interés de los estudiantes, impactando directamente en su motivación por aprender (MINEDU, 2016).

Además del valor intrínseco del juego como mediador del aprendizaje y del desarrollo infantil, hay otra razón fundamental para considerarlo indispensable en un programa de calidad: su uso como estrategia pedagógica se encuentra asociado a indicadores que reflejan una visión del ser humano y de la educación, en las que la iniciativa y la actividad del niño, así como la interacción horizontal con sus docentes, padres y la comunidad son el centro de las acciones pedagógicas.

De acuerdo a lo antes mencionado, se observa que en la Institución Educativa Inicial, en el ámbito de la Organización Educativa se presenta improvisaciones por parte de los docentes en el desarrollo pedagógico; asimismo, cada docente realiza su propia planificación porque tienen cierta debilidad en la ejecución de sus actividades de forma grupal, esto debido a la falta de materiales didácticos, y porque la institución está ubicada en una zona rural alejada.

De otro lado, los niños presentan una desnutrición leve, tienen mucho apego a sus madres, son pocos dialogantes, son tímidos. Los padres de familia en su mayoría se dedican a la agricultura y ganadería, es por esa razón que no toman el interés de ayudar en el mejoramiento del aprendizaje de sus hijos, por el cual los niños presentan problemas en el aprendizaje y atención.

El tema planteado que titula el juego como estrategia didáctica y su relación con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de cinco

años del nivel de educación Inicial, se puntualiza por la realidad en la que se encuentra nuestra organización educativa con la única mentalidad de mejorar el interés por el aprendizaje de los niños.

## **1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL**

El grupo social de estudio ha sido abarcado por los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba, Condesuyos – Arequipa.

### **1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL**

El presente estudio ha sido comprendido entre los meses de marzo a diciembre del año 2020.

### **1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL**

Se ha desarrollado específicamente en la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba, Provincia de Condesuyos, Región Arequipa.

## **1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.3.1. PROBLEMA GENERAL**

¿Cuál es la relación que existe entre el juego como estrategia didáctica con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes”, Chuquibamba, Condesuyos – Arequipa, año 2020?

### **1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

#### **Problema Específico 1:**

¿Cuál es la relación que existe entre el juego en su dimensión afectiva - emocional con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes”, Chuquibamba, Condesuyos – Arequipa, año 2020?

#### **Problema Específico 2:**

¿Cuál es la relación que existe entre el juego en su dimensión creatividad con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes”, del distrito de Chuquibamba?

#### **Problema Específico 3:**

¿Cuál es la relación que existe entre el juego en su dimensión motora con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes”, del distrito de Chuquibamba?

## **1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.4.1. OBJETIVO GENERAL**

Establecer la relación entre el juego como estrategia didáctica con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba, Condesuyos – Arequipa, año 2020.

### **1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

#### **Objetivo Específico 1:**

Determinar la relación entre el juego en su dimensión afectiva - emocional con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba.

**Objetivo Específico 2:**

Demostrar la relación entre el juego en su dimensión creatividad con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba.

**Objetivo Específico 3:**

Señalar la relación entre el juego en su dimensión motora con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba.

**1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN****1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL**

Existe relación directa entre el juego como estrategia didáctica con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba, Condesuyos – Arequipa, año 2020.

**1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS****Hipótesis Específica 1:**

Existe relación directa entre el juego en su dimensión afectiva - emocional con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba.

**Hipótesis Específica 2:**

Existe relación directa entre el juego en su dimensión creatividad con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba.

**Hipótesis Específica 3:**

Existe relación directa entre el juego en su dimensión motora con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba.

### 1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1. Operacionalización de las Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>Variable Relacional 1 (X):</b>  El juego como estrategia didáctica	El juego es un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras.	Afectiva – emocional	- Cooperación del niño - Interrelación con otros niños - Sociabilización y autonomía - Normas del juego	1 2 3, 4 5	<b>Ordinal</b>  <b>Valoración: Likert:</b> Siempre..... (4) Casi siempre. (3) A veces.....(2) Casi nunca .....(1)  <b>Niveles:</b> Alto 31 - 48 Medio 21 - 30 Bajo 12 - 20
		Creatividad	- Creación de personajes - Juego de roles	6, 7 8	
		Motora	- Dinámica grupal - Identifica su cuerpo - Control de movimientos - Dominio del espacio	9 10 11 12	
<b>Variable Relacional 2 (Y):</b>  Rendimiento escolar del área de comunicación	El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.	Comprende textos orales	Lista de cotejo del área de comunicación, para determinar el nivel de logro del niño(a) de 5 años.		<b>Intervalo</b>  Escala vigesimal del 0 al 20.  <b>Niveles:</b> Logrado “A” 17 - 20 En proceso “B” 11 - 16 En inicio “C” 00 - 10
Se expresa oralmente					
Comprende textos escritos					
Produce textos escritos					

Fuente: Elaboración propia.

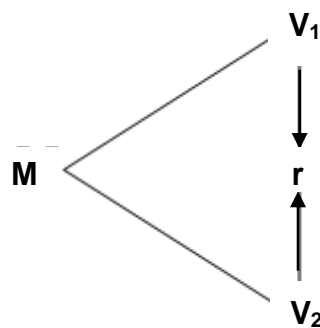


## 1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación es de diseño no experimental, transeccional, se da en un solo momento y no se manipulan las variables, se aplican los instrumentos y ese es el reflejo de los resultados.

Los autores Hernández, Fernández y Baptista (2014), manifiestan que “tiene como objetivo indagar la incidencia y los valores en que se manifiesta una o más variables o ubicar, categorizar y proporcionar una visión de una comunidad, un evento, un contexto, un fenómeno o una situación” (p. 121).

Presenta el siguiente esquema:



**Donde:**

M : Muestra

V<sub>1</sub> : El juego como estrategia didáctica

V<sub>2</sub> : Aprendizaje del área de comunicación

r : Relación entre la V<sub>1</sub> y V<sub>2</sub>

### 1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es básica. Para lo cual, Sabino (2012), lo define como “aquellas dirigidas a conocer las leyes generales de los fenómenos estudiados, elaborando teorías de alcance significativo. (p. 112).

La finalidad de este tipo de investigación es que se puede enmarcar en la detección, descripción y explicación de las características y/o problemas de determinados hechos o fenómenos que se dan al interior de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba.

El enfoque de la investigación es cuantitativo, utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas, y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población.

### **1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

De acuerdo a lo establecido por Hernández, et al (2014), la investigación presenta características de niveles descriptivo y correlacional.

**Descriptivo:** Miden, evalúan o recolectan datos sobre diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar. Esto con el fin de recolectar toda la información que obtengamos para poder llegar al resultado de la investigación.

**Correlacional:** Se encargan de identificar la relación entre dos o más conceptos o variables. Los estudios correlacionales tienen en cierta forma un valor un tanto explicativo, con esto puede conocer el comportamiento de otras variables que estén relacionadas.

### **1.6.3. MÉTODO**

El método utilizado en la investigación es el hipotético deductivo, según Sabino (2012), lo define como “el procedimiento o camino que sigue el investigador para hacer de su actividad una práctica científica” (p. 151).

El método hipotético-deductivo tiene varios pasos esenciales: observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia.

## **1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.7.1. POBLACIÓN**

Carrasco (2009), señala que es “el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (p. 236).

La población de estudio estuvo conformada por 15 niños(as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba, Condesuyos – Arequipa, año 2020.

### **1.7.2. MUESTRA**

Hernández citado en Castro (2010), remarca que "si la población es menor a cincuenta (50) individuos, la población es igual a la muestra" (p. 69).

La muestra es igual a la población de estudio, debido a que la población no es significativa, es decir 15 niños(as) de 5 años del nivel inicial.

## **1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS**

### **1.8.1. TÉCNICAS**

En el presente estudio, se ha utilizado como técnica la observación. Hernández, et al. (2014), expresan que “la observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conducta manifiesta” (p. 316). A través de esta técnica el investigador puede

observar y recoger datos mediante su propia observación de lo que acontece en la institución.

### **1.8.2. INSTRUMENTOS**

Los instrumentos utilizados son: la ficha de observación y la lista de cotejo.

#### **Ficha de observación.-**

Tamayo y Tamayo (2008), lo definen “como aquellos instrumentos de la investigación de campo, se usan cuando el investigador debe registrar datos que aportan otras fuentes como son personas, grupos sociales o lugares donde se presenta la problemática” (p. 171).

**Ficha de observación del juego como estrategia didáctica:** Dirigido a niños(as) de 5 años del nivel inicial, se formularon 12 ítems de preguntas cerradas, aplicando la escala de Likert, la evaluadora es la docente del aula.

#### **FICHA TÉCNICA**

**Técnica:** Observación

**Instrumento:** Ficha de Observación del juego como estrategia didáctica

**Autor:** Inmaculada Delgado Linares

**Año:** 2011

**Procedencia:** Asturias – España

**Adaptado por:** Lita Rodríguez (UIGV, 2015)

**Aplicación:** Individual

**Validez:** Mediante juicio de expertos y la confiabilidad con el método Alfa de Crombach

**Ámbito de aplicación:** Niños de 3 a 5 años.

**Tiempo:** 10 a 15 minutos.

**Dimensiones:**

Afectiva - emocional: Se formularon 5 preguntas (ítems 1, 2, 3, 4, 5)

Creatividad: Se formularon 3 preguntas (6, 7, 8)

Motora: Se formularon 4 preguntas (9, 10, 11, 12)

**Valoración:** Escala de Likert

Siempre..... 4

Casi siempre..... 3

A veces..... 2

Nunca..... 1

**Niveles:**

Alto 31 - 48

Medio 21 - 30

Bajo 12 - 20

**Lista de cotejo.-**

Consiste en un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza – aprendizaje de ciertos indicadores prefijados y la revisión de su logro o ausencia del mismo. Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar.

**Lista de cotejo del área de comunicación:** Dirigido a los niños(as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial Estudiante: Nro 1

Código: 2007202688

Sede: Lima

Especialidad: Educación Primaria, para obtener los avances del logro de aprendizaje alcanzado por el alumno en el área de comunicación. Los indicadores se elaboraron de acuerdo a las Rutas del Aprendizaje (2015).

**Dimensiones:**

Comprende textos orales: Se formularon 3 indicadores (ítem 1, 2, 3).

Se expresa oralmente: Se formularon 2 indicadores (ítem 4, 5).

Comprende textos escritos: Se formularon 3 indicadores (ítem 6, 7, 8).

Produce textos escritos: Se formularon 2 indicadores (ítem 9, 10).

**Calificación:**

Si..... ( 2 )

No..... ( 0 )

**Niveles:**

Logrado "A" 17 - 20

En proceso "B" 11 - 16

En inicio "C" 00 – 10

## **1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA**

La presente investigación se justifica en el ámbito teórico, porque se basa en teorías científicas, la cuales han servido para poder realizar el presente estudio, éstas son: Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget para la variable el juego como estrategia didáctica y la Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel para la variable aprendizaje.

Los juegos como estrategia son oportunidades para introducirse en el contexto de clase, y contribuye a motivar a los niños(as) para que sientan la necesidad de aprender, cabe decir que, sirve para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los niños(as).

Asimismo, esta estrategia ayudará a algunos niños(as) que presentan dificultades de interacción durante su aprendizaje, que se evidencian en los procesos de atención, concentración y comportamiento durante las actividades; pero a la vez es necesario que el docente evite en todo momento que el niño(a) con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros compañeros, porque con el uso de

los juegos y la implementación de actividades dinámicas de impacto, es posible mejorar sustancialmente estos procesos de aprendizajes.

### **1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA**

En el contexto práctico, la investigación se justifica debido a que, permite al investigador brindar soluciones al problema planteado que fue motivo de la investigación en las variables de estudio el juego como estrategia didáctica y aprendizaje.

Las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transformando el ambiente, brindando beneficios para el docente y los niños(as) durante las clases. Los juegos inspiran a los niños y niñas a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, para, de esta manera, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y corrección, además el uso de recursos como los juegos sirve para desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades en los estudiantes.

### **1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL**

En el ámbito social el estudio se justifica porque, los beneficiarios serán los niños de nivel inicial, padres de familia, docentes, e institución educativa.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del niño(a) y en particular su capacidad creadora, como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

El estudio servirá como base para futuras investigaciones y desarrollar algunas alternativas de solución para mejorar el juego como estrategia didáctica en el aprendizaje de los niños(as) de la localidad.

#### **1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL**

El presente estudio se basó en los siguientes documentos legales:

##### **Ley General de Educación N° 28044 (2003)**

Artículo 2º: La educación es un proceso de enseñanza – aprendizaje que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de la cultura, al desarrollo de la familia y de la comunidad nacional, latinoamericana y mundial.

##### **Reglamento del Código de los Niños y Adolescentes Ley N° 27337 (2000)**

Artículo 15.- Educación básica.-

El Estado asegura que la educación básica comprenda:

- a) El desarrollo de la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño y adolescente hasta su máximo potencial.

Artículo 82.- Deberes y derechos de los padres.-

- a) Velar por su desarrollo integral.

El aporte es concientizar a los agentes educativos para que los estudiantes tengan una educación de calidad en beneficio de su desarrollo integral.



## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS**

Campos, Chacc y Gálvez (2016), en su artículo titulado “El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa”, Chile. Se tuvo como objetivo proponer elementos del juego, desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitan implementarlo como una estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago. El estudio es de tipo exploratorio. Su diseño metodológico es mixto, dividiéndose en dos etapas, a saber: “etapa de categorización” y “etapa de propuesta”; la primera consideró un diseño no experimental transeccional descriptivo con una muestra conformada por 39 educandos, de ambos sexos, y la segunda, un diseño experimental (preprueba-postprueba con grupo control), cuya muestra contó con los mismos sujetos que la etapa anterior, pero dividida en dos grupos escogidos al azar. El análisis de los datos se hizo de modo cuantitativo y cualitativo, considerando los grupos control y experimental

antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica. Conclusiones: Se realizó una categorización de aquellos elementos del juego que son significativos para niños y niñas de un 2º año de educación básica y que sirven de base a nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas educativas.

López y Delgado (2013), en su artículo titulado “El juego como generador de aprendizaje en preescolar”, Colombia. Tiene como objetivo dar a conocer su aporte e importancia como generador de aprendizaje, siendo una estrategia pedagógica fundamental y significativa dentro de la construcción de conocimientos de los niños y niñas en edad preescolar en Colombia. De esta manera, se toma algunas concepciones de juego, su importancia y características, teniendo en cuenta las teorías de Piaget, Vygotsky, Bruner, Emilia Ferreiro, Ana Teberosky, Liliana Tolchinsky, entre otros, y finalizando con el aporte del juego en la lengua oral y escrita. A lo largo de esta revisión se plantea la importancia del juego como estrategia lúdica en la vida de los niños, permitiéndoles disfrutar de los diferentes procesos de enseñanza aprendizaje; por medio del juego se reconoce en ellos grandes potencialidades, habilidades y destrezas, como también sus limitaciones, sus conocimientos previos, sus deseos por saber y aprender cada día algo nuevo; el juego es una estrategia pedagógico - didáctica que satisface sus intereses y necesidades en todos los procesos del desarrollo; y aunque muchos lo consideren una pérdida de tiempo, se puede afirmar sin temor a equivocarse que el juego es una actividad generadora de conocimientos, siempre y cuando su implementación sea adecuada.

### **2.1.2. TESIS NACIONALES**

Ángeles (2015), en su tesis titulada “El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años”, Lima. La investigación propone el diseño de estrategias didácticas basadas en el juego, para mejorar el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años

de educación inicial. En este estudio, de metodología aplicada proyectiva, bajo el enfoque cualitativo, se trabajó una muestra intencionada de tres docentes, ocho niños, a quienes se le aplicaron instrumentos como la entrevista a las docentes y test del pensamiento divergente a los niños; evidenciando en el diagnóstico que las docentes trabajan con modelos tradicionalistas, olvidando la esencia del nivel. Sin considerar el juego, como una herramienta didáctica que contribuya al desarrollo integral y la creatividad. El pensamiento divergente, la neuropedagogía, el enfoque socio formativo, en el marco teórico, le dan sustento científico a la propuesta. Siendo el resultado más importante, diseñar juegos creativos, para lograr potenciar la creatividad, contribuyendo al desarrollo del pensamiento reflexivo, habilidades, destrezas, imaginación, curiosidad, contribuyendo al desarrollo del aprendizaje significativo. Por lo tanto se concluye que el estudio tiene una proyección formativa sólida, que contribuirá a la solución del problema del contexto de estudio.

Buendía (2015), en su tesis titulada “El juego como estrategia didáctica para desarrollar la noción de número en niños de 5 años”, Lima. La investigación propone el juego como estrategia didáctica para desarrollar la noción de número en niños de cinco años de educación inicial. Metodológicamente, se fundamenta en el enfoque cualitativo educacional de tipo aplicada proyectiva. La muestra estuvo conformada por ocho niños, cinco maestras y cuatro padres de familia, seleccionados mediante la técnica del muestreo intencional criterial. Se emplearon diferentes instrumentos como la prueba de conocimiento de precálculo (adaptada), la guía de observación y de entrevista que forman parte del diagnóstico general, que evidencia el bajo rendimiento de los niños en el desarrollo de la noción de número y las limitaciones de las maestras en el no integrar la estrategia didáctica en los procesos pedagógicos. La concepción de una pedagogía constructivista emerge de los referentes teóricos y metodológicos que se sistematiza en el marco teórico que le da un rigor científico a la propuesta. El resultado esencial está dado en

proponer el juego como estrategia didáctica que permitirá al niño recibir un proceso de enseñanza aprendizaje activo, dinámico, comunicativo, reflexivo, creativo para el saber actuar frente a una situación problemática. Por lo tanto, concluimos que el estudio comienza a instalar las bases del pensamiento matemático, así como, contribuir a enriquecer la práctica pedagógica de las maestras en la mejora de la calidad educativa.

Yarasca (2015), en su tesis titulada “Estrategias metodológicas utilizadas para trabajar el área Lógico Matemática con niños de 3 años en dos instituciones de Surquillo y Surco”, Lima. Tuvo como objetivo identificar las estrategias metodológicas que se implementan en la enseñanza del área de lógico matemática en las aulas de 3 años de las Instituciones educativas “A” y “B”. La muestra estuvo conformada por 10 docentes. Se aplicó una entrevista y guía de observación. Conclusiones: Las docentes observadas implementan en un 75% estrategias metodológicas y una secuencia metodológica clara en relación al enfoque del constructivismo según Piaget, permitiéndoles a los niños desarrollar aprendizajes a nivel lógico matemático.

### **2.1.3. TESIS INTERNACIONALES**

Pancho (2015), en su tesis titulada “El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela Nueve de Octubre de la comunidad de Sanjapamba, Cantón Guano, provincia de Chimborazo año 2014 – 2015”, Ecuador. Tuvo como objetivo determinar el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela “Nueve De Octubre”. La metodología ha sido de campo, documental. Se aplicó la ficha de observación a los niños y niñas. Resultados: El 11.5 % siempre coordina movimientos viso motor y el 88.5 a veces. El 24.8 siempre tiene equilibrio y el 75.20 % a veces. Conclusiones: Existe la necesidad de incrementar actividades para que exista un apoyo pedagógico para mejorar la

enseñanza-aprendizaje de los niños/as investigados Se conceptualizó al juego como estrategia didáctica que conduce al desarrollo de la motricidad gruesa.

Coronel (2014), en su tesis titulada “El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas en la educación inicial”, Venezuela. El propósito de este estudio consistió en proponer un programa basado en el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa dirigido a los docentes de la Unidad Educativa: “Doctor Leonardo Ruiz Pineda I”, Barquisimeto estado Lara. Se fundamentó metodológicamente en la modalidad de proyecto factible, con un diseño de campo tipo descriptivo. La población estuvo conformada por treinta y dos (32) docentes y como muestra representativa dieciséis (16) docentes. Para la recolección de los datos se utilizará la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario de quince (15) ítems con preguntas dicotómicas y respuestas cerradas, con dos alternativas: Si o No, cuyos resultados se presentarán en cuadros estadísticos de frecuencia y porcentaje simples y gráficos circulares. De igual manera, para efectos de la validez de la investigación, el instrumento desarrollado se someterá a la consideración de tres (3) expertos. Resultados: Se evidenciaron que la mayoría de los docentes encuestados no le dan la debida importancia que se merece el juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

#### **2.2.1.1. TEORÍA DEL DESARROLLO COGNITIVO DE JEAN PIAGET**

Desde los inicios de la psicología hasta nuestros días, muchos han sido los autores interesados en conocer cómo las personas adquieren, conservan y desarrollan el conocimiento. La Teoría desarrollada por Jean Piaget, reviste gran importancia debido a la gran repercusión que esta ha tenido en la historia de la educación.

Según Piaget, el conocimiento debe ser estudiado desde el punto de vista biológico, donde el desarrollo intelectual se forma partiendo de la continuación del mismo y establece dos aspectos: Adaptación y acomodación, los cuales desarrollaremos más adelante. A partir de ahora, nos centraremos en la exposición de las distintas etapas del desarrollo del aprendizaje cognitivo del niño según dicha teoría.

Jean Piaget tuvo como propósito defender una teoría del desarrollo basado en un planteamiento que postula que el niño edifica el conocimiento por distintos canales: lectura, escucha, observación, exploración.

En esta trayectoria de su trabajo, se interesó en el hecho de por qué los niños no podían pensar lógicamente siendo pequeños y, sin embargo, más adelante resolvían los problemas con facilidad. Es ahí donde nace la Teoría Constructivista del Aprendizaje: Piaget hace percibir que la capacidad cognitiva y la inteligencia están estrechamente ligadas al medio físico y social.

¿Cómo se produce el desarrollo cognitivo? Considera que hay dos mecanismos para el aprendizaje: La asimilación y la acomodación. Los seres humanos buscamos el equilibrio: incorporación de las nuevas vivencias en nuestros esquemas. El niño asimila correctamente los

objetos tras haberse acomodado a sus características. Cuando estas vivencias y esquemas se corresponden, se sostiene el equilibrio; sin embargo, si las experiencias están reñidas con los esquemas ya establecidos previamente, se lleva a cabo un desequilibrio que en un principio crea confusión, pero finalmente nos lleva al aprendizaje mediante la organización y la adaptación: el acoplamiento de los pensamientos previos y los nuevos.

La organización y la adaptación con sus dos polos de asimilación y de acomodación, constituyen el funcionamiento que es permanente y común a la vida, pero que es capaz de crear formas o estructuras variadas. Según Piaget (1990), “la adaptación es el equilibrio entre el organismo y el medio” (p. 15).

En el desarrollo de adaptación por asimilación, se adhieren nuevos testimonios en el esquema previo. En el desarrollo de adaptación por acomodación, el esquema previo ha de cambiarse, acomodarse a la nueva experiencia.

Para que se produzca el desarrollo cognitivo, Piaget establece cuatro etapas o períodos: Período sensoriomotor, período preoperacional, período de las operaciones concretas y período de las operaciones formales.

Piaget (1990), señala que la aparición de cada nuevo estadio no suprime en modo alguno las conductas de los estadios anteriores y que las nuevas conductas se superponen simplemente a las antiguas” (p. 316).

#### **a) Período sensoriomotor (primeros dos años)**

La inteligencia sensoriomotriz es una adaptación práctica, vivida en el mundo exterior. Piaget denomina así a esta etapa, porque el bebé conoce

el mundo poco a poco a través de sus sentidos y las tareas motrices de su cuerpo. Los bebés pasan de ser individuos “reflejos” con limitado conocimiento, a ser “solventadores de problemas”, programadores que han profundizado mucho sobre sí mismos y lo que les rodea.

Divide este período en seis subetapas, en las cuales, los esquemas mentales del niño van configurando nuevas redes de esquemas que facilitarán la construcción de objetos permanentes.

**Estadio 1 Actividad refleja (desde el nacimiento hasta 1 mes):** El comportamiento del recién nacido está caracterizado por los reflejos innatos (rotación, succión, prensión), que cada vez se harán más eficientes. Sigue elementos que se desplazan, pero desconoce su ocultación. El reflejo es una estructura hereditaria, un sistema de movimientos cerrados o esquema, que no se consolida, no acaba de organizarse más que ejercitándose, funcionando.

**Estadio 2 Reacciones circulares primarias (de 1 a 4 meses):** El bebé comienza a delimitar su cuerpo a través de hallazgos casuales que le despiertan interés. Observa atentamente el lugar donde desaparece un elemento. Ciertas estructuras que aparecen en este estadio son un primer paso hacia la adquisición del concepto del objeto.

**Estadio 3 Reacciones circulares secundarias (de 4 a 8 meses):** Entendidas como comportamiento que consiste en recobrar los gestos que por azar hayan ejercido una acción interesante sobre las cosas. El bebé aprende a adecuar los esquemas conocidos a otras situaciones. Se interesa menos por su propio cuerpo y más por lo que le rodea. Podrá coger elementos visibles, pero estarán fuera de su mente los que no puede ver. Los objetos comunes se reconocen asiéndolos, pasándolos de una mano a otra, tocándolos, apretándolos, introduciendo el dedo en el agujero de la llave, etc.



**Estadio 4 Coordinación de esquemas secundarios (8-12 meses):**

Comienza a haber una intencionalidad cuando aparta cosas o emplea la mano de sus padres para poder conseguir coger objetos deseados. Consigue buscar elementos ocultos delante de él. El niño sigue con los ojos el objeto hacia "B", lo busca en este segundo lugar, y si no lo encuentra inmediatamente vuelve entonces a "A". Imita sonidos y actos, lo cual indica el inicio de la memoria y representación.

**Estadio 5 Reacciones circulares terciarias (12 a 18 meses):**

El niño comienza a experimentar de forma metódica. Utiliza fórmulas nuevas para conseguir lo que desea. Sigue los movimientos visibles de un objeto cuando se le esconde y lo localiza donde lo vio la primera vez, pero no puede deducir los movimientos invisibles. Reconoce fotografías familiares y lleva a cabo órdenes verbales simples.

**Estadio 6 Intervención de medios nuevos a través de combinaciones mentales (de 18 a 24 meses):**

Se lleva a cabo un cambio de la tarea sensomotriz a la mental. Inventa modos nuevos por conclusiones mentales. Ya deduce el movimiento invisible de algún objeto cuando se le esconde y sabe que se conserva aún sin resultarle visible, es la permanencia de objeto, por el mismo hecho de entrar en el sistema de representaciones y de relaciones abstractas o indirectas, el objeto adquiere, para la conciencia del sujeto, un nuevo y último grado de libertad.

**b) Período Preoperacional (2 a 7 años)**

Este lo divide a su vez en otras dos etapas:

**Etapas preconceptual (2 a 4 años):** El niño actúa en el nivel de la representación simbólica, así se puede ver en la imitación y memoria manifiestas en dibujos, lenguaje, sueños y simulaciones. En el mundo

físico maniobra muy de acuerdo a la realidad, pero en el pensamiento sigue siendo egocéntrico. Cree que todos los elementos tienen vida y sienten. Piensa que todo lo que sucede tiene una relación causa- efecto. También cree que todo es tal y como él lo percibe; no entiende otros puntos de vista.

**Etapas prelógicas o intuitivas (4 a 7 años):** Se manifiesta el pensamiento prelógico (por ejemplo, media taza de líquido que llena un vaso pequeño es más que media taza que no llena un vaso grande). El ensayo y error puede hacerle descubrir intuitivamente las relaciones correctas, pero no es capaz de considerar más de una característica al mismo tiempo (por ejemplo, las bolitas azules no pueden ser al mismo tiempo de madera). El lenguaje es egocéntrico, lo que refleja sus limitaciones por falta de experiencia.

### **c) Período de las operaciones concretas (7 a 12 años)**

En esta etapa el niño puede emplear la lógica sobre lo que ha experimentado y manipularlo de una manera simbólica (operaciones aritméticas). Piensa hacia adelante y atrás. Reconoce que si se pasa media taza de líquido de un recipiente alto a uno corto, sigue siendo media taza, que es lo que era en un principio. A la capacidad de pensar hacia atrás Piaget la llama reversibilidad. Esta aptitud ayuda a acelerar el pensamiento lógico y se pueden llevar a cabo deducciones (Si  $2+2=4$ ,  $4-2=2$ ).

Aquí se puede ver el bucle ascendente del desarrollo de la inteligencia, desde el saber edificado durante las experiencias concretas del período sensorio-motor, hasta la posibilidad de poder simbolizarlo y razonar sobre ellas de forma abstracta.

### **d) Período de las operaciones formales (12 años hasta la madurez)**

Cuando el niño alcanza la edad de 12 años aproximadamente, razona lógicamente sobre cosas abstractas que nunca había investigado

de forma directa. Esto es lo que singulariza el período de las operaciones formales. El niño está capacitado para hacer un pensamiento racional e inductivo a través de la forma de una propuesta ofrecida. Sólo conoce el problema de forma hipotética y puede llegar a una reflexión lógica a través del pensamiento. Esta última etapa no es lograda por todos los adultos, pero sí es característico de los científicos, que pueden manejar un gran número de datos y explicárnoslos claramente. Einstein dijo sobre la teoría de Piaget “Es tan simple que sólo un genio podía haberla pensado”.

#### **2.2.1.2. DEFINICIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

Carabús, Freiría, y Scaglia (2009), lo definen como “un conjunto de decisiones sobre los procedimientos y recursos a utilizar en las diferentes fases un plan de acción, organizadas y secuenciadas coherentemente con los objetivos y utilizadas con intención pedagógica, mediante un acto creativo y reflexivo” (p. 10).

De otro lado, Beltrán (2003), considera que “son estructuras de actividad en las que se hacen reales los objetivos y contenidos. En este sentido, pueden considerarse análogas a las técnicas. Incluyen tanto las estrategias de aprendizaje (perspectiva del alumno) como las estrategias de enseñanza (perspectiva del docente)” (p. 73).

En síntesis, la estrategia didáctica es la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos propuestos y las decisiones que debe tomar de manera consciente y reflexiva.

### **2.2.1.3. DEFINICIONES DE JUEGO**

Abad (2008), sostiene que el juego “es un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras” (p. 52). Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna.

Fagoaga (2014), afirma que “el juego es una acción libre, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas obligatorias, libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría” (p. 14).

De otro lado, Gimeno y Pérez (2008), definen el juego como “un grupo de habilidades a través del cual el niño forja sus inquietudes y aspiraciones, y a través del lenguaje (oral y simbólico) da a conocer su personalidad” (p. 45). Para estos autores, los tipos de juego le ayudan al niño o adulto poder dar a conocer lo que en la vida real no le es lo posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

En mi opinión, el juego es una actividad innata y fundamental que logra el proceso integral del niño, cualquier aprendizaje que se dé por medio del juego se hace placentero y duradero, por ser un movimiento espontáneo y satisfactorio donde el niño explora y modifica su realidad en fantasía.

### **2.2.1.4. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

El juego se presenta como una actividad universal y multicultural, inherente al ser humano, que sirve para socializar, para el conocimiento de sí, para descubrir y construir su entorno, preparando al ser humano para la vida.

Huizinga (2008), plantea que “la cultura brota del juego, es como un juego y en él se desarrolla” (p. 24). Siendo el juego una actividad que se presenta en todas las culturas y dada la polisemia que presenta es importante tener en cuenta sus características y que lo ayudan a diferenciarse:

- Actividad libre y voluntaria.
- Actitud dúctil por la necesaria adaptación que se debe tener a la dinámica del juego y que en la etapa infantil se suma a que se puede encontrar en cualquier sitio.
- Es gratificante y placentero.
- Brinda el placer de compartir.
- Descanso, ocio.
- Requiere de un acuerdo para fijar las reglas y propiciar un orden interno que da límites.
- Es imprescindible una “actitud sui generis” de disponibilidad para lograr introducirse en el juego, sino se convierte en una representación.
- Es una finalidad en sí mismo. Predominan las acciones sobre los objetivos.
- Tanto el resultado como evolución es incierto.
- Se desarrolla en un espacio y tiempo determinado o ficticio.
- Puede tener características propias según la cultura.
- Genera incertidumbre, tensión que permite el dinamismo en su desarrollo.
- Mejora la calidad de vida.

En cuanto a la acepción de juego que tiene que ver con los deportes y/o que genera desplazamiento físico, es un recurso y medio para combatir la inmovilidad que afecta al sistema cardiovascular y respiratorio, así como el mejoramiento intelectual y sensorial.

### **2.2.1.5. IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO**

El juego ha sido una forma de aprender a través de los tiempos. Ha servido para fomentar el trabajo en equipo cooperativo y colaborativo, favorecer la sociabilidad según el contexto cultural y social, y desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del sujeto.

De los diversos significados que se le otorgan a la actividad del juego, se destaca su función en el aprendizaje y en la interacción social. Bajo esta perspectiva, resulta necesario que en la educación se integre el juego como una herramienta pedagógica, es decir, a través de éste, el niño y la niña aprenden de manera placentera y divertida, se expresan y se comunican. Además, producen, exploran y comparan sus aprendizajes previos con la realidad exterior, lo que implica una participación activa del sujeto. De este modo va creciendo y desarrollándose íntegramente, preparándose para la vida adulta.

El juego se ajusta a los ritmos y necesidades de aprendizaje de los educandos, aumenta la motivación para el logro de los objetivos educativos, es una actividad que se puede realizar de manera individual y grupal, estimula la creatividad y espontaneidad de cada sujeto, favorece la socialización y el flujo de información por medio de la comunicación verbal y no verbal.

Con todo, podemos decir que el juego es importante pues es una actividad que no sólo se limita a la niñez y adolescencia, sino que se mantiene a lo largo de toda la vida, favorece el desarrollo personal de forma integral y armoniosa, estimula la creatividad y la fantasía, la capacidad de imaginación y de representación, mediante la interacción y la comunicación entre el sujeto y su entorno, logra insertar habilidades y valores sociales como el respeto y la cooperación por medio de sus reglas consensuadas y, finalmente, es un recurso eficaz para lograr aprendizajes.

### **2.2.1.6. DIMENSIONES DE JUEGO**

De acuerdo a lo propuesto por Delgado (2011), nos plantea las siguientes dimensiones del juego, éstas son:

#### **Dimensión 1: Afectiva – emocional**

Para Delgado (2011), “consiste en la expresión y control emocional a través del juego. El afecto es imprescindible para un desarrollo equilibrado de la persona, especialmente durante los primeros años, donde unas carencias afectivas durante nuestra primera infancia pueden marcarnos para siempre” (p. 107).

El juego es en sí mismo una actividad que provoca placer, satisfacción y motivación. Permite al niño aprender a controlar la ansiedad que le produce ciertas situaciones de la vida cotidiana. El niño a través del juego exterioriza sus emociones, su agresividad y su sexualidad, estimula la autoestima y la autoconfianza.

Por ello, el juego favorece la autoconfianza y el desarrollo de la autoestima gracias a secuencias repetidas de éxito y de dominio del entorno en la actividad del juego.

#### **Dimensión 2: Creatividad**

El juego potencia la imaginación a través del juego simbólico. La creatividad permite la agilidad del pensamiento y el desarrollo de habilidades. Es decir, desarrolla la imaginación, creatividad y le ayuda a distinguir la fantasía de la realidad.

Delgado (2011), señala que “la creatividad consiste en observar lo que otros no ven y de realizar cambios en el entorno; un entorno lúdico es facilitador del pensamiento creativo porque desarrolla la autonomía del pensamiento y expresión, la capacidad productiva e inventiva” (p. 108).

### **Dimensión 3: Motora**

Los niños desde muy pequeños desarrollan sus movimientos apropiándose del espacio, al mismo tiempo que los estímulos que le rodean le facilitan la integración sensorial. Los movimientos serán cada vez más coordinados y complejos. El niño aprende a coordinar los movimientos de su cuerpo y a mantener el equilibrio. De otro lado, facilita la adquisición del esquema corporal: identificación del cuerpo como un todo diferente de las partes del cuerpo y reconcomiendo de uno mismo como alguien diferente de los otros.

#### **2.2.1.7. TIPOS DE JUEGOS SEGÚN JEAN PIAGET**

Piaget (1990), propone los siguientes tipos de juegos para educación inicial:

##### **a) Juegos Funcionales**

Es el típico juego de la fase sensoriomotora. Es un juego de ejercicios que no representa ningún simbolismo, únicamente consiste en repetir determinadas actividades o rutinas para adaptarse a su realidad poco a poco. Por ejemplo, a los niños les gusta manipular objetos, pero no entienden que sigan existiendo aunque se escapen del alcance de su vista.

##### **b) Juegos simbólicos**

Se basan en sustituir la funcionalidad básica de un objeto por otra imaginaria. Por ejemplo, usar una caja de cartón como si fuese una casa, o un tubo como si fuese un cañón. Son juegos que se basan en la creatividad e imaginación del niño. Estos juegos van acompañados de personajes ficticios o amigos invisibles que crean ellos y les acompañan en los juegos.



Piaget (1990), resalta que “las primeras fases se juega individualmente para luego dar paso a una fase colectiva, donde se comparte con otros niños los objetos imaginarios, así como los amigos invisibles” (p. 183).

### **c) Juegos reglados**

Predominan entre los 6 y 12 años, desde los 6 a los 12 las reglas se van complicando. Este tipo de juegos permite que los niños interaccionen entre sí, comprendan las reglas e incentivan el pensamiento estratégico y la planificación. Antes de los 6 años los niños ya han ido desarrollando algunas habilidades que les permiten entender posteriormente este tipo de juegos. Este es el tipo de juego más tardío, entra al final de su etapa infantil.

En fases más tempranas, entre los 3 y 4 años, su interés se centra en juegos físicos, donde debe respetar normas sencillas: no salirse de una línea, esperar turno, hablar cuando le pregunten, etc. Son normas que no requieren una alta concentración, ni atención que en esta fase temprana es corta y es una habilidad poco desarrollada.

Los primeros juegos de reglas son sencillos, no más de cinco o siete reglas, como el Juego de la Oca o Parchís. Luego poco a poco, van incluyendo juegos con reglas más sofisticadas. A los seis años ya pueden empezar a jugar al ajedrez, un juego de reglas más evolucionado.

A medida que su desarrollo cognitivo y conocimientos va evolucionando, ya son capaces de planificar estrategias, reflexionar y mantener un foco de atención durante más tiempo. En este momento es cuando empiezan a mostrar interés por los juegos de reglas. Ya pueden analizar donde se han equivocado, lo que han solucionado correctamente, ver sus errores y corregirlos. Van progresando en el juego a medida que van aprendiendo sobre sus errores y cogiendo experiencia.

Es fundamental elegir juegos de reglas donde los adultos podamos seleccionar distintos niveles de dificultad y adaptarlo a los niños. Es crucial que los adultos estemos al principio acompañándolos en el juego para enseñarles las principales reglas y rompamos la primera barrera de resistencia. De esta forma también aprovechamos para estar con ellos y establecer relaciones sociales e infundir valores como respecto, saber ceder, perder un poco para luego ganar, negociación, control de emociones y frustraciones.

Los niños que han jugado a juegos de reglas suelen tener la inteligencia emocional más desarrollada.

#### **d) Juegos de bloques o de construcción**

En este tipo de juegos los niños crean construcciones, vehículos de transporte o cualquier tipo de objeto mediante la suma de pequeñas piezas de distinto tamaño, color y forma.

En los juegos de construcción se incorporan elementos del juego simbólico pero más complejos y con mayor detalle. Si antes, con los juegos simbólicos, una caja de cartón representaba un coche, ahora son un conjunto de piezas con bastante similitud a un coche, incluso tiene ya cuatro ruedas. Los juegos de construcción, a medida que evolucionan, se van asemejando las construcciones al objeto real.

Para jugar el niño ya debe dominar la motricidad fina y coordinación visual motora para colocar las piezas correctamente. Este tipo de juegos son los que más perduran en el tiempo. Cuando nos preguntan qué juego es el más rentable, desde luego son los juegos de construcción, ocupan prácticamente toda la infancia y jamás pasarán de moda. Hoy puedes comprar un juego de construcción y dentro de treinta años puede seguir utilizándolo si las piezas son de calidad.

De acuerdo a Parlebás (2013), plantea otros tipos de juegos en función del área o capacidades que se quieren estimular, se pueden dividir en:

- **Juegos cognitivos:** Relativos a la construcción de la lógica, estrategia y razonamiento.
- **Juegos emocionales o afectivos:** Construyen su capacidad para expresarse y entender sentimientos propios y ajenos, así como a compartir experiencias y calificar sus estados emocionales.
- **Juegos psicomotores:** Facilitan la capacidad para integrar habilidades motoras, sensaciones auditivas, visuales, en general estímulos sensoriales a escala cognitiva (p. 83).

#### **2.2.1.8. EL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL**

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento.

Con el transcurso de los años, los docentes y especialistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer. Esta actividad es importante porque ayuda al niño a adaptarse a su ambiente o cultura. El

juego de un niño se desarrolla a través de varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito.

#### **2.2.1.9. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

López y Bautista (2012), sostienen que “el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas” (p. 110). El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes.

El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el

tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

López y Bautista (2012), sostienen que “la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia” (p. 112).

Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula.

## **2.2.2. APRENDIZAJE**

### **2.2.2.1. TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE DAVID AUSUBEL**

Ausubel (1963) en su obra *Psicología del aprendizaje verbal significativo* recalca el concepto de aprendizaje significativo para distinguirlo del repetitivo o memorístico y señala el papel que juegan los conocimientos previos del alumno en la adquisición de nuevas afirmaciones. Así mismo estima que aprender significa comprender y para ello es condición indispensable tener en cuenta lo que el alumno ya sabe sobre aquello que se quiere enseñar. Propone la necesidad de diseñar para la acción docente lo que llama organizadores previos, una especie de puentes cognitivos, a partir de los cuales los alumnos puedan establecer relaciones significativas con los nuevos contenidos. Defiende un modelo didáctico de transmisión que supere las deficiencias del modelo tradicional, al tener en cuenta el punto de partida de los estudiantes y la estructura y jerarquía de los conceptos.

Ausubel (1987), refiere que “lo fundamental, es conocer las ideas previas de los alumnos” (p. 244), es decir, que propone la técnica de los mapas conceptuales que es capaz de detectar las relaciones que los alumnos establecen entre los conceptos. Por medio de la enseñanza se van produciendo variaciones en las estructuras conceptuales a través de dos procesos denominados diferenciación progresiva y reconciliación integradora. La diferenciación progresiva significa que a lo largo del tiempo los conceptos van ampliando su significado así como su ámbito de aplicación. Con la reconciliación integradora se establecen progresivamente nuevas relaciones entre conjuntos de conceptos. Las personas inteligentes parecen caracterizarse por tener más conceptos integrados en sus estructuras y poseer mayor número de vínculos y jerarquías entre ellos.

Ausubel planteó que las tres condiciones necesarias para que se produzca un aprendizaje significativo son:

- Los materiales de enseñanza estén estructurados lógicamente con una jerarquía conceptual, situándose en la parte superior los más generales, inclusivos y poco diferenciados.
- Se organice la enseñanza respetando la estructura psicológica de alumno, es decir, sus conocimientos previos y sus estilos de aprendizaje.
- Los alumnos estén motivados para aprender.

Ausubel (1997), “señalan tres tipos de aprendizajes, que pueden darse en forma significativa, aprendizaje por representaciones, de conceptos y de proposiciones” (p. 92).

- **Aprendizaje de Representación:** Es el aprendizaje más elemental, que se da cuando el niño obtiene el vocabulario. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos al igualarlos con sus referentes (objetos, por ejemplo). El niño aprende primero palabras que representan objetos reales con significado para él aunque no los identifica como categorías.
- **Aprendizaje de Conceptos:** Se definen como objetos, eventos, contextos o propiedades que se designan mediante algún símbolo o signos. El niño, a partir de experiencias específicas, alcanza que la palabra pelota puedan utilizarla otras personas refiriéndose a objetos similares. Los conceptos alcanzan a través del progreso de formación (las características del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, por ejemplo, el niño aprenda el concepto de pelota a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños) y de asimilación (se produce a medida que el niño usa las combinaciones disponibles en su estructura cognitiva, por ejemplo, el niño podrá

distinguir distintos colores, tamaños y texturas y reconocer que se trata de una pelota).

- **Aprendizaje de Proposiciones:** Demanda fascinar el contenido de los conocimientos expresados de manera de proposiciones, las cuales se obtienen cuando el niño forma frases que contienen dos o más conceptos, este nuevo concepto es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos. El aprovechamiento puede darse mediante: diferencia progresiva, mediante reconciliación integradora y por combinación.

#### **2.2.2.2. DEFINICIONES DE APRENDIZAJE**

Vigotsky (1995), define el aprendizaje como “un proceso socio histórico cultural, que tiene como fundamento la construcción del conocimiento a partir del medio social, cultural donde se desenvuelve la niña y el niño a partir de sus conocimientos previos” (p. 115).

Coll (2010), señala que el aprendizaje “es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación” (p. 21).

Para Capella y Sánchez (2009), en relación al aprendizaje manifiestan lo siguiente: “El niño al realizar una serie de actividades, construye conceptos, conocimientos, en donde su autoaprendizaje es mediante el descubrimiento”. (p. 18)

Méndez (2013), lo define como “el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia” (p. 18).

En síntesis, el aprendizaje requiere de un clima emocional positivo, que ayude a generar confianza y, por lo tanto, apertura mental y emocional



en las personas a la experiencia que se le propone. Si la experiencia despierta en los estudiantes curiosidad e interés en un clima de seguridad y confianza, despertará a su vez necesidad y motivación para aprender, así como una elevada concentración en la tarea.

### **2.2.2.3. CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE**

Coll (2010), nos dice que podemos reconocer en el aprendizaje las siguientes características:

- El aprendizaje requiere la presencia de un objeto de conocimiento y un sujeto dispuesto a conocerlo, motivado intrínseca y/o extrínsecamente, que participe activamente en la incorporación del contenido, pues nadie puede aprender si no lo desea.
- Requiere de esfuerzo mental, para acercarse al objeto a conocer, observarlo, analizarlo, sintetizarlo, comprenderlo, y de condiciones óptimas del entorno (que no exista un alto nivel de ruido o factores distractivos, por ejemplo).
- Necesita de tiempo suficiente según cada conocimiento.
- El nuevo conocimiento será mejor aprendido si se respetan los estilos cognitivos de quien aprende, su inteligencia predominante dentro de las inteligencias múltiples y las características de lo que se desea aprender, no se aplicarán las mismas estrategias para aprender a andar en bicicleta, para aprender a sumar, para aprender un hecho histórico o para ubicarse geográficamente.
- Se necesita en principio, a alguien que contribuya al aprendizaje, guiando al aprendiente y brindándole las herramientas necesarias, para que luego pueda realizar un aprendizaje autónomo.

- Significa la integración de un nuevo contenido (conceptual, actitudinal o procedimental) en la estructura cognitiva.
- Ese objeto conocido y aprehendido debe ser integrado con otros conocimientos previos para que se logre un aprendizaje significativo.
- El nuevo conocimiento así adquirido se aloja en la memoria a largo plazo y es susceptible de ser recuperado para ser usado en la resolución de situaciones problemáticas, iguales, similares o diferentes a las que motivaron el aprendizaje.
- El que aprende debe ser capaz de juzgar cuánto aprendió o no aprendió (metacognición) para saber si debe seguir en la construcción del conocimiento o éste ya se ha arraigado en forma suficiente (p. 37).

#### **2.2.2.4. LOS APRENDIZAJES FUNDAMENTALES**

El Ministerio de Educación (2013), de acuerdo a los desafíos que la situación del país plantea a la educación, se puede deducir ocho aprendizajes fundamentales. El sistema escolar tiene como objetivo que todos los estudiantes sean capaces de:

- a. Actuar e interactuar con seguridad y ética, y cuidando su cuerpo:** Esto supone que todos los estudiantes se desenvuelven en la vida cotidiana con seguridad y confianza en sí mismos, cuidando y cultivando su cuerpo, y planteándose posibilidades continuas de desarrollo personal, sabiendo asimismo crear vínculos sanos con los demás y afrontar desafíos de manera ética.
- b. Aprovechar oportunidades y utilizar recursos para encarar desafíos o metas:** Esto supone que todos los estudiantes se plantean metas y elaboran respuestas pertinentes para alcanzarlas, aprovechando las oportunidades en contextos favorables o adversos,

afrontando riesgos, gestionando los recursos con los que cuentan, trabajando en equipo y actuando de manera emprendedora, con iniciativa, confianza y perseverancia.

- c. **Ejercer plenamente su ciudadanía:** Esto supone que todos los estudiantes se reconocen y actúan como sujetos de derechos y comprometidos con el bien común, cumplen sus responsabilidades en la vida social con conciencia histórica y ambiental y con apertura intercultural, conviven y participan democráticamente y deliberan sobre los asuntos públicos.
  
- d. **Comunicarse con eficacia para su desarrollo personal y la convivencia social:** Esto supone que todos los estudiantes se comunican eficazmente, desde el diálogo intercultural, oralmente y por escrito, empleando códigos y medios tanto digitales como audiovisuales, en lengua originaria, en castellano y a un estándar básico en inglés, para la construcción del conocimiento, la creación y el goce estético y la interrelación social.
  
- e. **Plantearse y resolver problemas usando estrategias y procedimientos matemáticos:** Esto supone que todos los estudiantes plantean y resuelven diversas situaciones problemáticas de contexto real, matemático y/o científico que implican la construcción y el uso de saberes matemáticos, empleando diversas estrategias, argumentando y valorando sus procedimientos y resultados.
  
- f. **Usar la ciencia y la tecnología para mejorar la calidad de vida:** Esto supone que todos los estudiantes producen y hacen uso de conocimientos científicos y tecnológicos para tomar decisiones informadas y dar respuesta a desafíos en diversos contextos, reflexionando críticamente con el mismo fin sobre la ciencia y la

tecnología, sus métodos y sus procedimientos, en diálogo con los conocimientos locales y de los pueblos originarios.

- g. Expresarse artísticamente y apreciar el arte en sus diversas formas:** Esto supone que todos los estudiantes crean, interpretan, aprecian y disfrutan diferentes manifestaciones artísticas, desarrollando imaginación, creatividad, sensibilidad y sentido estético para poder expresar sus propias ideas, sentimientos y emociones a través de los distintos lenguajes del arte.
  
- h. Gestionar su aprendizaje:** Esto supone que todos los estudiantes son capaces de aprender de manera cada vez más autónoma, eficaz y perseverante, evaluando de manera continua las formas en que aprende y autorregulándolas, así como utilizando recursos y estrategias apropiadas tanto a los fines como al contexto y a sus posibilidades (p. 13).

#### **2.2.2.5. FACTORES DEL APRENDIZAJE**

Méndez (2013), sostiene que “en el proceso de aprendizaje intervienen muchos factores, de los cuales algunos son intrapersonales y otros socioambientales” (p. 51). En el proceso de enseñar-aprender intervienen todos globalmente, con una interconexión dinámica.

### **Factores intrapersonales.-**

En primer lugar, podemos considerar los cambios evolutivos que tienen lugar durante el aprendizaje. Estos cambios pueden ser cognitivos (producidos por maduración biológica y por entrenamiento intelectual como la capacidad de formulación de hipótesis, deducir, sacar conclusiones, etc.), emocionales, (alteraciones del equilibrio afectivo determinadas por modificaciones hormonales y por los conflictos y tensiones que producen las relaciones sociales), y corporales (modificaciones fisiológicas como el tamaño, la forma corporal, la voz, etc.).

Otro factor es la competencia instrumental pertinente (para un ciclo, curso o área), entendida como el conjunto de conocimientos que el sujeto posee que son “llave” para afrontar nuevas tareas (comprensión y expresión suficiente de la lengua oral y escrita, dominio de otros lenguajes: gráfico, icónico, simbólico... cálculo matemático, etc.). Así mismo, son necesarios conocimientos previos específicos, es decir, que la persona que aprende pueda partir de explicaciones adecuadas de determinados fenómenos y relacionar estas explicaciones con los nuevos contenidos.

Son relevantes también como factores de aprendizaje intrapersonal las estrategias de aprendizaje y memoria (las distintas secuencias de técnicas de trabajo intelectual, como estudio o investigación, que el sujeto utiliza en función de la finalidad del aprendizaje, y el estilo de aprendizaje (como puede ser, un distinto rendimiento ante las tareas y los refuerzos o diferente atribución de éxitos y fracasos). Así mismo, la motivación para aprender es necesaria para que se puedan producir nuevos aprendizajes.

Se debe incluir un factor de aprendizaje más relacionado con el mundo afectivo, que es el autoconcepto (un concepto amplio de representaciones mentales que la persona tiene de sí misma y que

engloban sus distintos aspectos corporales, psicológicos, sociales y morales.

### **Factores socio-ambientales.-**

Los factores ambientales que rodean a cada persona: familia, barrio, situación socio-económica, etc., y sobre todo, la situación concreta de aprendizaje, tienen una especial relevancia para la consecución de aprendizajes en conexión con los factores intrapersonales.

Entre los factores de “situación”, y refiriéndonos a un contexto educativo formal, se podrían destacar: el centro escolar, el grupo de clase, el reglamento del régimen interno, las programaciones de las materias, el proceso de enseñanza de cada docente..., etc.

### **2.2.2.6. ROL DEL DOCENTE EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

Las características intereses y necesidades de los niños(as) involucra ser mediadores, acompañantes de los procesos de aprendizaje y de maduración en los niños. La acogida, la escucha, la comprensión, la tolerancia, el sostén, la confianza, la aceptación, la seguridad, la autoridad y la empatía deben ser actitudes que debemos trabajar en nosotros mismos permanentemente, las que deben tener coherencia con nuestro sistema de valores.

El Ministerio de Educación (2014), “resalta tres aspectos fundamentales relacionados al rol mediador del educador en el ámbito pedagógico: la confianza, la aceptación, la seguridad, la autoridad y la empatía deben ser valores que debemos trabajar en nosotros mismos permanentemente” (p. 29). Tal como se detalla a continuación:

- El adulto como organizador de los momentos pedagógicos.- Se organiza un espacio y un tiempo para el desarrollo de la niña (o). Los

momentos de sueño, vigilia, alimentación, higiene, juego y exploración motriz deben ser previstos de manera que puedan satisfacer sus necesidades de manera calma y armoniosa.

- El adulto como referente afectivo.- La relación afectiva entre el adulto y el niño por medio de los cuidados, los momentos de juego y las relaciones que establecen con su entorno (que son parte de la rutina pedagógica), resultan fundamentales para el establecimiento de un vínculo seguro y garantizan un proceso de apego adecuado.
- El adulto como promotor de la iniciativa y la autonomía.- Estos son procesos que se construyen de manera paulatina a lo largo de la existencia del niño. La posibilidad de dejar al niño dominar una postura, relacionarse con su entorno de manera libre, encontrar las posibilidades de coordinación y equilibrio desde aquello que puede hacer, desde sus competencias y capacidades propias y no forzadas, será la base segura de su aprendizaje y maduración.

Por lo tanto, como educadores deberíamos tener presente las necesidades que niños (as) presentan a lo largo de su desarrollo, para promover con mayor interés, la participación y expresividad de los niños. Asimismo, organizar los materiales considerando no sólo la mejor organización posible sino también una previa selección de los mismos acorde a la realidad en la que nos desenvolvemos.

#### **2.2.2.7. ÁREA DE COMUNICACIÓN DEL II CICLO DE EDUCACIÓN INICIAL**

El Ministerio de Educación (2015), en las Rutas de Aprendizaje remarca que el área de comunicación tiene como objetivo “comprender que el lenguaje es entendido como un instrumento de poder para el sujeto, pues le permite adquirir un mayor dominio de sí y la apropiación del mundo que lo rodea” (p. 10).

A continuación se explica las competencias y capacidades que evidencian el desarrollo en el Nivel inicial:

## **COMPETENCIAS:**

### **Competencia 1: Comprende textos orales**

Consiste en que el estudiante debe comprender a partir de una escucha activa, textos orales de diverso tipo y complejidad en variadas situaciones comunicativas. Para ello, es importante que interprete críticamente las distintas intenciones del interlocutor, discierne las relaciones de poder y los intereses que están detrás de su discurso; es decir, de manera reflexiva los evalúa y asume una posición personal sobre lo que escucha.

### **Capacidades:**

- **Escucha activamente diversos textos orales.-** El estudiante muestra disposición para entender lo que expresa el hablante. Escucha activamente con apertura y ganas de comprender, se muestra empático (es receptivo a lo que las otras personas dicen y a cómo se expresan).
- **Recupera y organiza información de diversos textos orales.-** El estudiante identifica la información más importante expuesta por el hablante y escoge lo que le parezca relevante según el tema, su propósito y el de su interlocutor. También agrupa y reordena la información en unidades coherentes y significativas, relacionando lo que escucha con lo que ya conoce (saberes previos).
- **Infiere el significado de los textos orales.-** El estudiante asigna significado al texto oral a partir de la información brindada y de la interrelación de esa información con sus saberes previos. Deduce hechos, ideas, sentidos figurados, ironías, falacias, etcétera. Para



interpretar lo escuchado, asigna sentido a lo que se dijo explícitamente o a lo inferido, de acuerdo con la intencionalidad del hablante y el contexto cultural.

- **Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales.**- El estudiante reflexiona mientras escucha: extrae, descubre o identifica los puntos de vista, las actitudes, los valores e ideologías subyacentes en los mensajes y evalúa valorativamente la forma cómo se expresan estos discursos. Asume una postura fundamentada y logra ser crítico, respetando siempre las ideas del emisor, aunque discrepe de ellas, y valorando su cultura.

## **Competencia 2: Se expresa oralmente**

En esta competencia el estudiante se expresa oralmente de forma eficaz en variadas situaciones comunicativas; interactúa con diversos interlocutores en diferentes situaciones comunicativas y logra expresar, según su propósito, sus ideas con claridad y coherencia. Esto implica adaptar su texto al destinatario y usar recursos expresivos diversos.

### **Capacidades:**

- **Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa.**- El estudiante, a partir de su propósito, adecúa su texto oral a la situación comunicativa. Para ello, adapta la forma y el contenido de su discurso a las circunstancias, según convenciones culturales.
- **Expresa con claridad sus ideas.**- El estudiante se expresa con coherencia: desarrolla un tema relacionado con un asunto cotidiano o especializado, evitando las contradicciones y los vacíos de información. Cohesiona sus ideas relacionándolas mediante conectores y referentes pertinentes, según el tipo de texto oral. Emplea un vocabulario apropiado, usa las palabras con precisión y propiedad de acuerdo con el tema.

- **Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.-** El estudiante usa pertinentemente, según convenciones sociales y culturales, los diferentes recursos expresivos verbales, no verbales y para verbales. Para ello, selecciona y combina recursos de acuerdo con su propósito y situación comunicativa.
- **Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos orales.-** El estudiante autoevalúa lo que dice mientras lo dice, y también al final del proceso de comunicación. A partir de ello, regula sus expresiones, gestos, miradas, posturas, tono de voz, orden de las ideas o tema, según lo requiera la situación comunicativa. Así, incrementa y mejora el empleo de recursos expresivos de manera progresiva.
- **Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.-** El estudiante intercambia roles fluidamente a medida que hace uso de su comprensión y expresión oral: envía y recibe diversos mensajes, alternada y dinámicamente manteniendo la coherencia de la situación comunicativa. Muestra disposición para colaborar y aportar a la interacción oral.

### **Competencia 3: Comprende textos escritos**

El estudiante comprende críticamente textos escritos de diverso tipo y complejidad en variadas situaciones comunicativas. Para ello, debe construir el significado de diversos textos escritos basándose en el propósito con que lo hace, en sus conocimientos, en sus experiencias previas y en el uso de estrategias específicas. Además, a partir de la recuperación de información explícita e inferida, y según la intención del emisor, evalúa y reflexiona para tomar una postura personal sobre lo leído.

### **Capacidades:**

- **Se apropia del sistema de escritura.-** El estudiante diferencia el dibujo de la escritura y hace lecturas globales de los textos, a partir de los indicios que estos les ofrecen (colores, tipos de letras, lugar, etc.). Interpreta el material gráfico a partir de la hipótesis de cantidad mínima de caracteres y la hipótesis de variedad de caracteres.
  
- **Recupera información de diversos textos escritos.-** El estudiante localiza e identifica información que se presenta en el texto de manera explícita sin necesidad de hacer inferencias. A partir de esta, discrimina la que requiere según su interés y propósito.
  
- **Reorganiza información de diversos textos escritos.-** El estudiante establece una nueva organización de las ideas o de otros elementos del texto, mediante procesos de clasificación y síntesis. Para ello, parafrasea, representa la información de otras formas, reconstruye el contenido del texto leído, establece semejanzas y diferencias, y resume.
  
- **Infiere e interpreta el significado de los textos escritos.-** El estudiante asigna significado a los textos. Formula inferencias a partir de sus saberes previos, de los indicios que le ofrece el texto y del contexto en el que este se produce. Mientras va leyendo, verifica o reformula sus hipótesis de lectura.
  
- **Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de los textos escritos.-** El estudiante toma distancia de las ideas propuestas en el texto, o de los recursos utilizados para transmitir ese significado, y juzga si son adecuados o no. Para ello, considera objetivamente el contenido y la forma, evalúa su calidad y adecuación con una perspectiva crítica.

#### **Competencia 4: Produce textos escritos**

El estudiante, con un propósito y de manera autónoma, produce textos escritos de diverso tipo y complejidad en variadas situaciones comunicativas. Para ello, recurre a su experiencia previa y a diversas fuentes de información. Desarrolla habilidades metalingüísticas que le permiten ser consciente del uso de las convenciones del lenguaje necesarias para producir textos adecuadamente (gramática, coherencia, cohesión, adecuación, uso de vocabulario, normativa).

#### **Capacidades:**

- **Se apropia del sistema de escritura.-** El estudiante diferencia el dibujo de la escritura y hace lecturas globales de los textos, a partir de los indicios que estos les ofrecen. Interpreta el material gráfico a partir de la hipótesis de cantidad mínima de caracteres y la hipótesis de variedad de caracteres.
  
- **Planifica la producción de diversos textos escritos.-** El estudiante decide estratégicamente el destinatario, el tema, el tipo de texto, los recursos textuales e, incluso, las fuentes de consulta. Además, prevé el uso de cierto tipo de vocabulario y de una determinada estructura del texto.
  
- **Textualiza sus ideas según las convenciones de la escritura.-** El estudiante convierte en texto -palabras, frases y oraciones completas- el conjunto de sensaciones e ideas que ocurren en su mente. Para ello, pone en juego un conjunto de saberes: el conocimiento de los modelos textuales, la organización de sus ideas, el empleo del vocabulario adecuado a la situación, el mantener el hilo temático, el establecer una secuencia lógica, el relacionar sus enunciados a través de diversos recursos cohesivos y el ajustar su producción a las convenciones ortográficas.

- **Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos escritos.**- El estudiante reflexiona sobre lo que escribe. La reflexión está presente durante todo el proceso. Esto quiere decir que revisa permanentemente cada aspecto del escrito mientras lo va elaborando, para mejorar así su práctica como escritor.

### 2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

**Aprendizaje:** Es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

**Capacidad.** Habilidad general o conjunto de destrezas que utiliza o puede utilizar una persona para aprender.

**Docente:** Es un profesional especializado en la enseñanza y el aprendizaje sobre determinado conocimiento del campo de la ciencia, la humanística o el arte.

**Dominio de estrategias didácticas:** Se refiere, a la correcta administración del alto desempeño en la aplicación de los procesos administrativos totales para lograr el pleno florecimiento de las potencialidades humanas integrales (conceptual, procedimental y actitudinal) dentro de las empresas u organizaciones.

**Educación:** Es un proceso que permite que una persona asimile y aprenda conocimientos. Las nuevas generaciones logran adquirir los modos de ser de las generaciones anteriores y se produce una concienciación cultural y conductual. Con la educación, el sujeto adquiere habilidades y valores.

**Estrategia didáctica:** Se conciben como estructuras de actividad en las que se hacen reales los objetivos y contenidos. En este sentido, pueden considerarse análogas a las técnicas. Incluyen tanto las estrategias de aprendizaje (perspectiva del alumno) como las estrategias de enseñanza (perspectiva del docente).

**Estrategias cognitivas:** Son destrezas independientes e interdependientes, que se pueden aprender y mejorar con la práctica; tienen un origen “cognitivo” o sea que forman parte de un proceso del pensamiento; y pueden ser controlados cognitivamente; son necesarias para un acontecimiento más global, a saber, el aprendizaje efectivo.

**Juego:** Son actividades o instancias donde una o más personas se recrean. El objetivo principal es divertirse, por lo que se puede recurrir a distintos tipos de juegos. Unos con reglas o bien otros improvisados donde se llegan a acuerdos espontáneamente para seguir un relativo orden.

**Método:** Es un conjunto de procedimientos lógicos, pedagógicos y psicológicamente estructurados, de los que se vale el docente para dirigir el aprendizaje del educando, a fin de que adquiera y elabore conocimientos, habilidades destrezas y muestre actitudes

**Motivación:** Es predisponer al alumno hacia lo que se quiere enseñar, es llevarlo a participar activamente y que se empeñe en aprender, el propósito es despertar el interés.

**Orientación del aprendizaje:** Cuando el proceso de orientación se fija como meta principal optimizar el aprendizaje de los estudiantes.

**Proceso de enseñanza - aprendizaje:** Conjunto de las fases sucesivas del fenómeno en que intervienen como elementos un alumno, un contenido (conocimiento, actitud, destreza por aprender) y un guía, que en los sistemas tradicionales está representado por el profesor.

**Técnicas:** Se considera al conjunto de procedimientos lógicos, que hacen efectivo el propósito del método. Un método puede hacer uso de una serie de técnicas.

## CAPÍTULO III

### PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

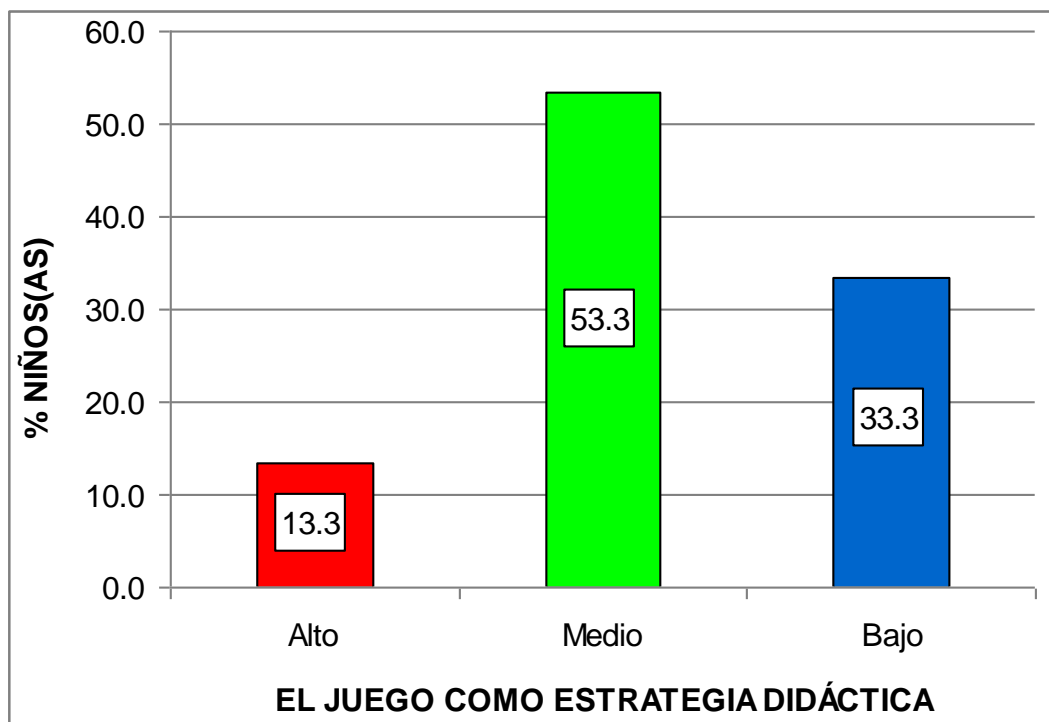
##### RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Tabla 2. *Puntaje total de la ficha de observación del juego como estrategia didáctica*

<b>Niveles</b>	<b>Rangos</b>	<b>fi</b>	<b>F%</b>
Alto	31 - 48	2	13.3
Medio	21 - 30	8	53.3
Bajo	12 - 20	5	33.3
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos (Anexo 3).





*Gráfico 1.* Puntaje total de la ficha de observación del juego como estrategia didáctica

En el gráfico 1, de una muestra de 15 niños(as) de 5 años del nivel inicial, se observa que el 13,3% tienen un nivel alto, el 53,3% un nivel medio y el 33,3% un nivel bajo; es decir, de acuerdo a los observado los niños de manera regular juegan con otros niños cooperando y disfrutando, disfrutan jugar libremente en los diferentes sectores del aula y participan con sus compañeros en dinámicas grupales.

Tabla 3. *Dimensión afectiva - emocional*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	16 - 20	2	13.3
Medio	11 - 15	7	46.7
Bajo	5 - 10	6	40.0
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

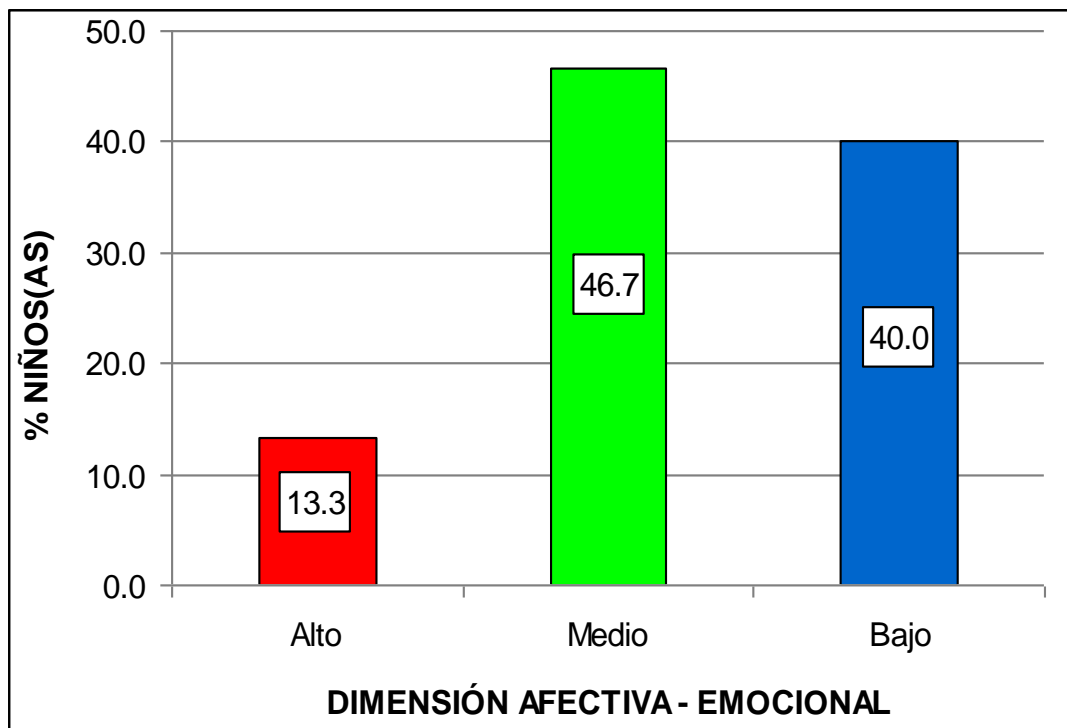


Gráfico 2. Dimensión afectiva - emocional

En el gráfico 2, de una muestra de 15 niños(as) de 5 años del nivel inicial, se observa que el 13,3% tienen un nivel alto, el 46,7% un nivel medio y el 40,0% un nivel bajo; donde los niños de manera regular aceptan jugar con otros niños, se sociabilizan con sus compañeros espontáneamente, inician un juego de manera autónoma y siguen las normas y reglas del juego que se les indica.

Tabla 4. *Dimensión creatividad*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	10 - 12	1	6.7
Medio	7 - 9	9	60.0
Bajo	4 - 6	5	33.3
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

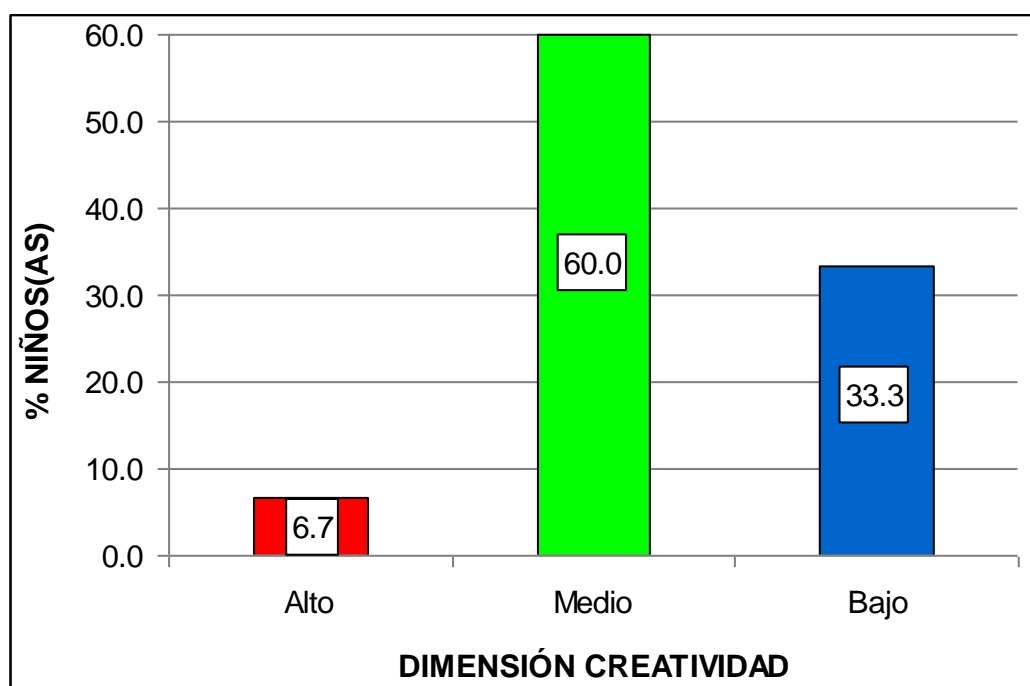


Gráfico 3. Dimensión creatividad

En el gráfico 3, de una muestra de 15 niños(as) de 5 años del nivel inicial, se observa que el 6,7% tienen un nivel alto, el 60,0% un nivel medio y el 33,3% un nivel bajo; es decir, de acuerdo a lo observado los niños de manera regular manipulan títeres creando nuevas historias, e incrementan su vocabulario cuando participan en el juego de roles.

Tabla 5. *Dimensión motora*

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	13 - 16	2	13.3
Medio	9 - 12	8	53.3
Bajo	4 - 8	5	33.3
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

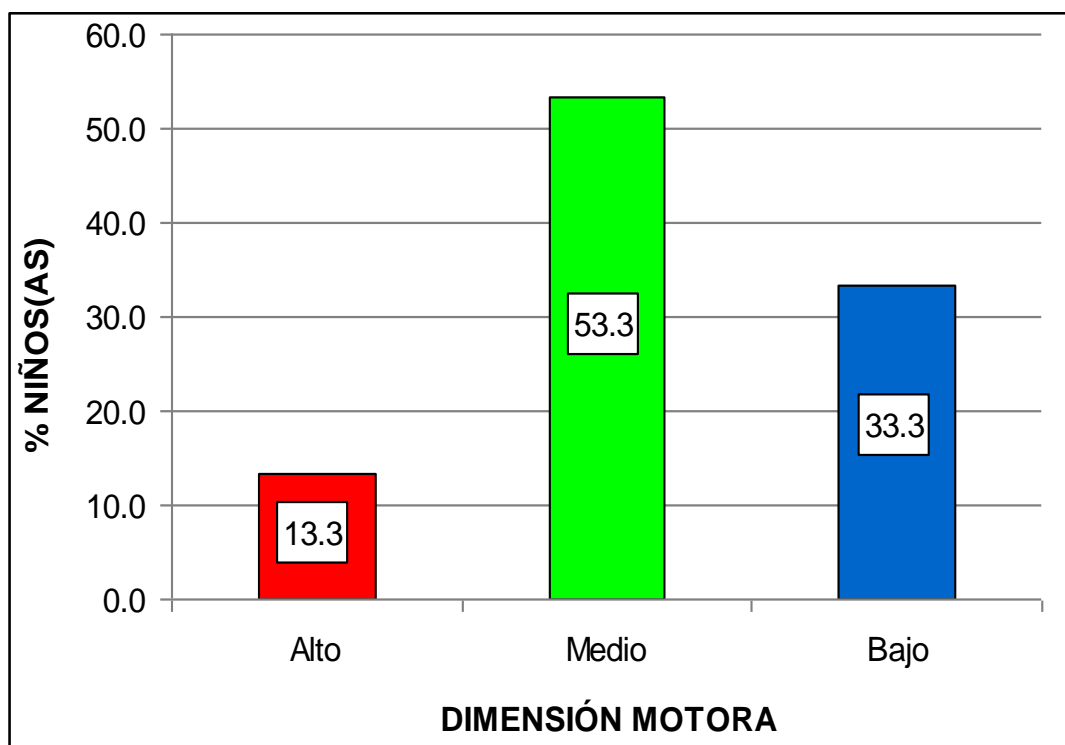


Gráfico 4. Dimensión motora

En el gráfico 4, de una muestra de 15 niños(as) de 5 años del nivel inicial, se observa que el 13,3% tienen un nivel alto, el 53,3% un nivel medio y el 33,3% un nivel bajo; donde los niños de manera regular señalan las partes de su cuerpo, realizan movimientos en actividades dirigidas y realizan diferentes desplazamientos utilizando brazos y piernas.

## RESULTADOS DE LA LISTA DE COTEJO DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN

Tabla 6. Puntaje total de la lista de cotejo del área de comunicación

Niveles	Rangos	fi	F%
"A" Logrado	17 - 20	3	20.0
"B" En proceso	11 - 16	8	53.3
"C" En inicio	0 - 10	4	26.7
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: Base de datos (Anexo 3).

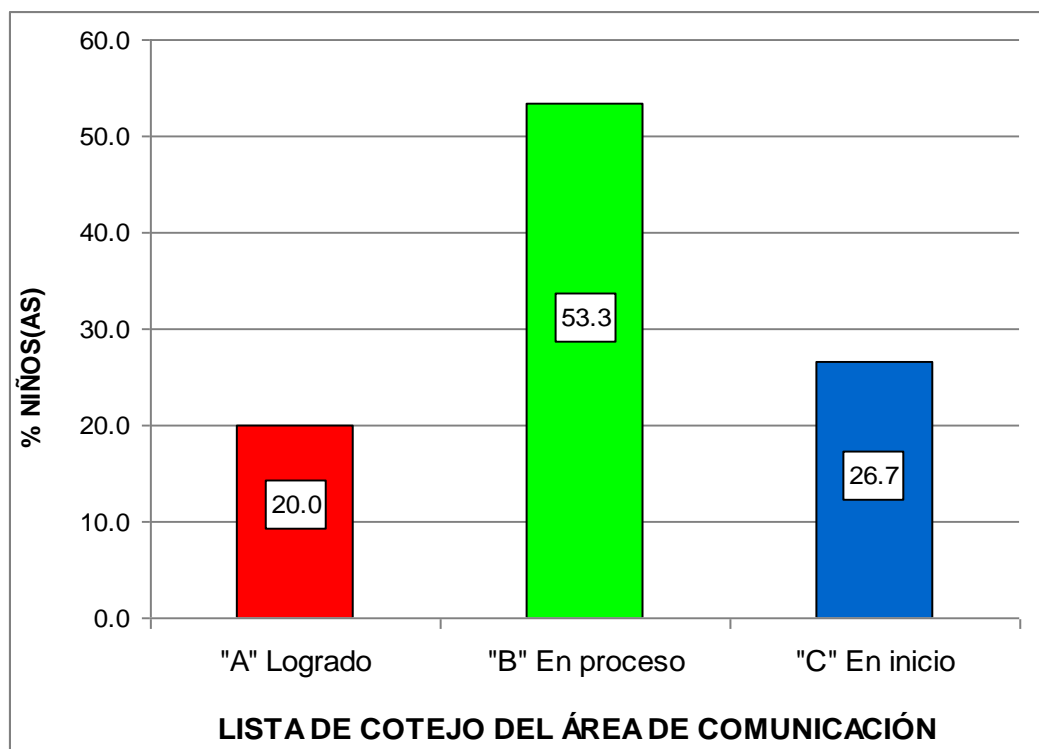


Gráfico 5. Puntaje total de la lista de cotejo del área de comunicación

En el gráfico 5, de una muestra de 15 niños(as) de 5 años del nivel inicial, se observa que el 20,0% han alcanzado un nivel "A" Logrado, el 53,3% un nivel "B" En proceso y el 26,7% un nivel "C" En inicio; lo que nos indica que la mayoría de niños(as) presentan un nivel en proceso como rendimiento escolar del área de comunicación.

### 3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

#### a) Hipótesis General

Ho No existe relación directa entre el juego como estrategia didáctica con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba, Condesuyos – Arequipa, año 2020.

H<sub>1</sub> Existe relación directa entre el juego como estrategia didáctica con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba, Condesuyos – Arequipa, año 2020.

Tabla 7. *Correlación de las variables juego como estrategia didáctica con el aprendizaje del área de comunicación*

		Juego como estrategia didáctica	Aprendizaje del área de comunicación
Juego como estrategia didáctica	Correlación de Pearson	1	,868**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	15	15
Aprendizaje del área de comunicación	Correlación de Pearson	,868**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	15	15

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 7, se observa que el coeficiente de correlación de Pearson existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente directa ( $r = 0,868$ ,  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación directa entre el juego como estrategia didáctica con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años.

## b) Hipótesis Específica 1

H<sub>0</sub> No existe relación directa entre el juego en su dimensión afectiva - emocional con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba.

H<sub>1</sub> Existe relación directa entre el juego en su dimensión afectiva - emocional con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba.

Tabla 8. *Correlación de las variables juego en su dimensión afectiva emocional con el aprendizaje del área de comunicación*

		Afectiva - emocional	Aprendizaje del área de comunicación
Afectiva - emocional	Correlación de Pearson	1	,843**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	15	15
Aprendizaje del área de comunicación	Correlación de Pearson	,843**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	15	15

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 8, se observa que el coeficiente de correlación de Pearson existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente directa ( $r = 0,843$ ,  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación directa entre el juego en su dimensión afectiva - emocional con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años.

### c) Hipótesis Específica 2

H<sub>0</sub> No existe relación directa entre el juego en su dimensión creatividad con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba.

H<sub>1</sub> Existe relación directa entre el juego en su dimensión creatividad con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba.

Tabla 9. *Correlación de las variables juego en su dimensión creatividad con el aprendizaje del área de comunicación*

		Creatividad	Aprendizaje del área de comunicación
Creatividad	Correlación de Pearson	1	,836**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	15	15
Aprendizaje del área de comunicación	Correlación de Pearson	,836**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	15	15

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 9, se observa que el coeficiente de correlación de Pearson existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente directa ( $r = 0,836$ ,  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación directa entre el juego en su dimensión creatividad con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años.



### d) Hipótesis Específica 3

H<sub>0</sub> No existe relación directa entre el juego en su dimensión motora con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba.

H<sub>1</sub> Existe relación directa entre el juego en su dimensión motora con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba.

Tabla 10. *Correlación de las variables juego en su dimensión motora con el aprendizaje del área de comunicación*

		Motora	Aprendizaje del área de comunicación
Motora	Correlación de Pearson	1	,866**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	15	15
Aprendizaje del área de comunicación	Correlación de Pearson	,866**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	15	15

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Programa SPSS Versión 22.

En la tabla 10, se observa que el coeficiente de correlación de Pearson existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente directa ( $r = 0,866$ ,  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe relación directa entre el juego en su dimensión motora con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años.

## CONCLUSIONES

- Primera.-** Existe relación directa entre el juego como estrategia didáctica con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba, Condesuyos – Arequipa, año 2020; el coeficiente de correlación de Pearson muestra una relación alta positiva  $r = 0,868$  con un  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ , de acuerdo a los observado los niños de manera regular juegan con otros niños cooperando y disfrutando, disfrutan jugar libremente en los diferentes sectores del aula y participan con sus compañeros en dinámicas grupales.
- Segunda.-** Existe relación directa entre el juego en su dimensión afectiva - emocional con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años; el coeficiente de correlación de Pearson muestra una relación alta positiva  $r = 0,843$  con un  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ , donde los niños de manera regular aceptan jugar con otros niños, se sociabilizan con sus compañeros espontáneamente, inician un juego de manera autónoma y siguen las normas y reglas del juego que se les indica.

- Tercera.-** Existe relación directa entre el juego en su dimensión creatividad con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años; el coeficiente de correlación de Pearson muestra una relación alta positiva  $r = 0,836$  con un  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ , de acuerdo a lo observado los niños de manera regular manipulan títeres creando nuevas historias, e incrementan su vocabulario cuando participan en el juego de roles.
- Cuarta.-** Existe relación directa entre el juego en su dimensión motora con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años; el coeficiente de correlación de Pearson muestra una relación alta positiva  $r = 0,866$  con un  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ , donde los niños de manera regular señalan las partes de su cuerpo, realizan movimientos en actividades dirigidas y realizan diferentes desplazamientos utilizando brazos y piernas.

## RECOMENDACIONES

- Primera.-** Se recomienda a la Dirección de la institución, implementar acciones pedagógicas y brindar talleres de capacitación para concientizar a los docentes sobre la importancia del juego como estrategia didáctica y ponerlo en práctica en su quehacer pedagógico para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, transformando y reestructurando su tarea docente.
- Segunda.-** Los docentes deben de informar y de sensibilizar a los padres de familia, que el juego como estrategia es una puerta de entrada a un cambio de actitudes en los niños(as) en el ámbito afectivo y emocional, lo cual ayudará a favorecer y enriquecer los procesos de aprendizaje.
- Tercera.-** La institución educativa y los docentes deben de organizar concursos de creación de cuentos, dibujo y pintura, adivinanzas, trabalenguas para desarrollar en los niños(as) mediante el juego la creatividad, que permita motivarlos y poder elevar el nivel de aprendizaje en el área de comunicación de acuerdo con la programación y con las capacidades que se propone desarrollar en los niños(as) de 5 años.

**Cuarta.-** Dirigir acciones donde se involucre y se haga partícipe a los padres de familia, mediante paseos familiares para orientar los procesos de los niño(as), ofreciendo herramientas pedagógicas y posibilitando escenarios de participación donde se evidencie el uso del juego para potenciar la educación que ofrecen a sus hijos desde el hogar.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

Abad, J. (2008). *Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Ángeles, L. (2015). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años*. Lima: Universidad San Ignacio De Loyola.

Ausubel, D. (1987). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Ed. Paidós.

Beltrán, J. (2003). Estrategias de aprendizaje. *Revista de educación*. Madrid: Universidad Complutense.

Bisquerra, R. (2009). *Metodología de la Investigación Educativa*. Madrid: Muralla.

Buendía, E. (2015). *El juego como estrategia didáctica para desarrollar la noción de número en niños de 5 años*. Lima: Universidad San Ignacio De Loyola.

- Campos, M. Chacc, I. y Gálvez, P. (2016). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Santiago de Chile: Universidad de Chile.
- Capella, J. y Sánchez, G. (2009). *Aprendizaje y constructivismo*. Lima: Ediciones Massey and Vanier.
- Carabús, O., Freiría, J. y Scaglia, A. (2009). *Creatividad, actitudes y educación*. Buenos Aires: Biblos.
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la Investigación Científica*. Lima: San Marcos.
- Castro, M. (2010). *El proyecto de investigación y su esquema de elaboración*. 4<sup>o</sup> edición. Caracas: Uyapal.
- Coll, C. (2010). *Desarrollo, aprendizaje y enseñanza en la educación*. Barcelona: Edit. Graó.
- Coronel, L. (2014). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas en la educación inicial*. Revista educativa. Investigaciones Interactivas COBAIND; Vol. 4, No 24. Lara: Consejo Barinés de Investigación y Desarrollo.
- Delgado, I. (2011). *El juego y su metodología*. Asturias: paraninfo S.A.
- Fagoaga, J. (2014). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Gimeno, J. y Pérez, A. (2008). *Comprender y transformar la enseñanza*. Madrid: Morata.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. 6<sup>o</sup> Edición. México, D. F.: McGraw-Hill Interamericana.

Huizinga, J. (2008). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.

López, E. y Delgado, A. (2013). *El juego como generador de aprendizaje en preescolar*. Nariño: Universidad Mariana.

López, N. y Bautista, J. (2012). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. Disponible en: [http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf\\_4/03.PDF](http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF)

Méndez, Z. (2013). *Aprendizaje y Cognición*. Buenos Aires: Noveduc Libros.

Ministerio de Educación (2000). *Código de los Niños y Adolescentes. Ley N° 27337*. (21 de julio del 2000). Disponible en: [http://www.mimp.gob.pe/yachay/files/Ley\\_27337.pdf](http://www.mimp.gob.pe/yachay/files/Ley_27337.pdf)

Ministerio de Educación (2003). *Ley General de Educación N° 28044*. (17 de julio del 2003). Disponible en: [http://www.minedu.gob.pe/p/ley\\_general\\_de\\_educacion\\_28044.pdf](http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf)

Ministerio de Educación (2013). *Marco Curricular Nacional. Propuesta para el diálogo*. Lima: MINEDU

Ministerio de Educación (2014). *La organización de los niños y niñas*. Lima: MINEDU.

Ministerio de Educación (2015). *Rutas del Aprendizaje del II Ciclo del Área Curricular de Comunicación*. Lima: MINEDU.

Ministerio de Educación (2016). *Comunidad de docentes innovadores*. Lima: MINEDU. Disponible en: <http://docentesinnovadores.perueduca.pe/el-juego-como-estrategia-para-aprender/>



- Pancho, M. (2015). *El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela “nueve de octubre” de la comunidad de Sanjapamba, Cantón Guano, provincia de Chimborazo año 2014 – 2015*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Parlebás, P. (2013). *Estructuras y conductas motrices*. Paría: Revista Education Physique et Sport.
- Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Sabino, C. (2012). *El proceso de investigación*. Buenos Aires: Lumen.
- Tamayo y Tamayo, M. (2008). *El Proceso de la Investigación científica*. México D.F.: Editorial Limusa S.A.
- UNESCO (2015). *Informe Nacional sobre Docentes para la Educación de la Primera Infancia, Perú*. Lima: MINEDU.
- Vigotsky, L. (1995). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: Ediciones Fausto.
- Yarasca, P. (2015). *Estrategias metodológicas utilizadas para trabajar el área Lógico Matemática con niños de 3 años en dos instituciones de Surquillo y Surco*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

# **A N E X O S**

## Anexo 1

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “LOS 3 ERRANTES DEL DISTRITO DE CHUQUIBAMBA, CONDESUYOS – AREQUIPA, AÑO 2020.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema General:</b> ¿Cuál es la relación que existe entre el juego como estrategia didáctica con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba, Condesuyos – Arequipa, año 2020?</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Establecer la relación entre el juego como estrategia didáctica con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba, Condesuyos – Arequipa, año 2020.</p>	<p><b>Hipótesis General:</b> Existe relación directa entre el juego como estrategia didáctica con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba, Condesuyos – Arequipa, año 2020.</p>	<p><b>Variable Relacional 1 (X):</b>  El juego como estrategia didáctica</p> <p><b>Dimensiones:</b>  - Afectiva – emocional - Creatividad - Motora</p>	<p><b>Diseño:</b> No experimental, transeccional</p> <p><b>Tipo de Investigación:</b> Básica Cuantitativo</p> <p><b>Nivel de Investigación:</b> Descriptivo Correlacional</p> <p><b>Método:</b> Hipotético - Deductivo</p>
<p><b>Problemas Específicos:</b> ¿Cuál es la relación que existe entre el juego en su dimensión afectiva - emocional con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el juego en su dimensión creatividad con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 347 “Huancho Bajo”, Huancané?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el juego en su dimensión motora con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba?</p>	<p><b>Objetivos Específicos:</b> Determinar la relación entre el juego en su dimensión afectiva - emocional con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba.</p> <p>Demostrar la relación entre el juego en su dimensión creatividad con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba.</p> <p>Señalar la relación entre el juego en su dimensión motora con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba.</p>	<p><b>Hipótesis Específicas:</b> Existe relación directa entre el juego en su dimensión afectiva - emocional con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 347 “Huancho Bajo”, Huancané.</p> <p>Existe relación directa entre el juego en su dimensión creatividad con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba.</p> <p>Existe relación directa entre el juego en su dimensión motora con el aprendizaje del área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Los 3 Errantes” del distrito de Chuquibamba.</p>	<p><b>Variable Relacional 2 (Y):</b>  Aprendizaje del área de comunicación</p> <p><b>Dimensiones:</b>  - Comprende textos orales - Se expresa oralmente - Comprende textos escritos - Produce textos escritos</p>	<p><b>Población:</b> Estuvo constituida por 15 niños(as) de 5 años del nivel inicial.</p> <p><b>Muestra:</b> La muestra es igual a la población de estudio. N = n.</p> <p><b>Técnica:</b> - Observación</p> <p><b>Instrumentos:</b> - Ficha de observación del juego como estrategia didáctica  - Lista de cotejo del área de comunicación</p>

**Anexo 2**  
**INSTRUMENTOS**

**FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO**  
**COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

Nombre del niño(a): .....

Edad: 5 años

Fecha: .....

Evaluadora:.....

N°	ÍTEMS	Siempre ( 4 )	Casi siempre ( 3 )	A veces ( 2 )	Nunca ( 1 )
<b>DIMENSIÓN AFECTIVO – EMOCIONAL</b>					
1	Juega con otros niños cooperando y disfrutando.				
2	Acepta jugar con otros niños.				
3	Se sociabiliza con sus compañeros espontáneamente.				
4	Inicia un juego de manera autónoma.				
5	Sigue las normas y reglas del juego que se le indica.				
<b>DIMENSIÓN CREATIVA</b>					
6	Disfruta jugar libremente en los diferentes sectores del aula.				
7	Manipula títeres creando nuevas historias.				
8	Incrementa su vocabulario cuando participa en el juego de roles.				
<b>DIMENSIÓN MOTORA</b>					
9	Participa con sus compañeros en dinámicas grupales.				
10	Señala partes de su cuerpo: cabeza, tronco y extremidades.				

11	Realiza movimientos en actividades dirigidas: trepa, salta y mantiene el equilibrio.				
12	Realiza diferentes desplazamientos utilizando brazos y piernas.				

## LISTA DE COTEJO DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN

Edad: 5 años

Evaluadora: \_\_\_\_\_

N°	Nombres	COMPRENDE TEXTOS ORALES			SE EXPRESA ORALMENTE		COMPRENDE TEXTOS ESCRITOS			PRODUCE TEXTOS ESCRITOS		Puntaje	Nivel de logro
		Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.	Dice con sus propias palabras lo que entendió del texto escuchado.	Interpreta el texto oral a partir de los gestos, expresiones corporales y el mensaje del interlocutor.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.	Incorpora a su expresión normas de cortesía.	Explica para qué se usan los textos socialmente en su entorno.	Localiza información en textos que combinan imágenes y palabras.	Explica las relaciones de causa – efecto entre ideas que escucha del texto que le leen.	Menciona, con ayuda del adulto, el destinatario, el tema y el propósito de los textos que va a producir.	Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir un mensaje.		

### Anexo 3

## BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS

### FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Evaluadora: CASTRO CHACON, IRENE CRISTEL

5 AÑOS

Nº	Nombres	ITEMS												PUNTAJE	NIVEL	D1	D2	D3
		p. 1	p. 2	p. 3	p. 4	p. 5	p. 6	p. 7	p. 8	p. 9	p. 10	p. 11	p. 12					
1	Alumno 1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	30	Medio	12	7	11
2	Alumno 2	3	4	4	3	3	2	4	3	4	3	4	3	40	Alto	17	9	14
3	Alumno 3	3	2	1	2	2	3	3	2	2	2	3	2	27	Medio	10	8	9
4	Alumno 4	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	18	Bajo	7	5	6
5	Alumno 5	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	15	Bajo	6	4	5
6	Alumno 6	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	29	Medio	12	7	10
7	Alumno 7	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	16	Bajo	7	4	5
8	Alumno 8	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	28	Medio	11	7	10
9	Alumno 9	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	29	Medio	13	7	9
10	Alumno 10	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	18	Bajo	8	4	6
11	Alumno 11	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	20	Bajo	8	5	7
12	Alumno 12	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	29	Medio	12	8	9
13	Alumno 13	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	41	Alto	17	10	14
14	Alumno 14	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	29	Medio	12	8	9
15	Alumno 15	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	28	Medio	12	7	9

0.46	0.89	0.67	0.43	0.78	0.36	0.69	0.78	0.60	0.38	0.86	0.83
<b>VARIANZA DE LOS ÍTEMS</b>											

57.58222
VAR. DE LA SUMA

7.7244444
-----------

### SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ITEMS

CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

$$\alpha = \frac{K}{K-1} * \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

$K$  : Número de ítems

$\sum S_i^2$  : Sumatoria de Varianzas de los ítems

$S_T^2$  : Varianza de la sumatoria de las valoraciones por ítem

$\alpha$  : Coeficiente Alfa de Cronbach

$$K = 12$$

$$K - 1 = 11$$

$$\sum S_i^2 = 7.72$$

$$S_T^2 = 57.58$$

$$\alpha = 0.945$$



## LISTA DE COTEJO DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN

Evaluadora: CASTRO CHACON, IRENE CRISTEL

5 AÑOS

Nº	Nombres	Comprende textos orales			Se expresa oralmente		Comprende textos escritos			Produce textos escritos		PUNTAJE	NIVEL DE LOGRO
		Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.	Dice con sus propias palabras lo que entendió del texto escuchado.	Interpreta el texto oral a partir de los gestos, expresiones corporales y el mensaje del interlocutor.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.	Incorpora a su expresión normas de cortesía.	Explica para qué se usan los textos socialmente en su entorno.	Localiza información en textos que combinan imágenes y palabras.	Explica las relaciones de causa – efecto entre ideas que escucha del texto que le leen.	Menciona, con ayuda del adulto, el destinatario, el tema y el propósito de los textos que va a producir.	Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir un mensaje.		
1	Alumno 1	2	2	0	2	0	0	2	2	2	2	14	En proceso
2	Alumno 2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	18	Logrado
3	Alumno 3	2	2	0	2	0	2	2	2	0	2	14	En proceso
4	Alumno 4	2	0	0	2	0	2	0	2	0	2	10	En inicio
5	Alumno 5	2	0	0	0	2	0	2	2	0	2	10	En inicio
6	Alumno 6	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	En proceso
7	Alumno 7	2	0	0	2	2	0	0	2	0	2	10	En inicio
8	Alumno 8	0	2	0	2	2	2	0	2	2	2	14	En proceso
9	Alumno 9	2	2	0	0	2	0	2	2	2	0	12	En proceso
10	Alumno 10	2	0	2	2	0	2	0	2	0	2	12	En proceso
11	Alumno 11	2	2	0	2	0	0	0	2	0	2	10	En inicio
12	Alumno 12	2	0	2	2	2	2	0	2	2	2	16	En proceso
13	Alumno 13	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	18	Logrado

14	Alumno 14	2	0	2	2	2	0	2	2	0	2	<b>14</b>	En proceso
15	Alumno 15	0	2	2	0	2	0	2	0	2	2	<b>12</b>	En proceso

**Anexo 4**  
**PRUEBA DE NORMALIDAD**

**Pruebas de normalidad**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Aprendizaje del área de comunicación	,162	15	,200*	,878	15	,052

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Hipótesis nula: La distribución de los puntajes de la variable aprendizaje, siguen una distribución normal.

Hipótesis alterna: La distribución de los puntajes de la variable aprendizaje, difieren de una distribución normal.

**Decisión y conclusión:**

El nivel de significancia es mayor a 0,05 en ambas pruebas, lo que nos indica que es una medida paramétrica, siguen una distribución normal, motivo por el cual se ha utilizado el coeficiente correlacional de Pearson.

## Anexo 5

### CRITERIOS DE VALORACIÓN DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN

Cuando el valor es positivo o negativo:

Valores	Interpretación
De 0 a 0,20	Correlación prácticamente nula
De 0,21 a 0,39	Correlación baja
De 0,40 a 0,69	Correlación moderada
De 0,70 a 0,90	Correlación alta
De 0,91 a 1	Correlación muy alta

Fuente: Bisquerra, R. (2009). Metodología de la Investigación Educativa. Madrid: Muralla. p. 212.