



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

**TESIS:**

**EL JUEGO COMO TÁCTICA EDUCATIVA Y EL  
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS DE CUATRO  
AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
“HUATAPI” DE YURIMAGUAS, ALTO AMAZONAS, LORETO,  
2018**

**PRESENTADA POR:**

**DEL ÁGUILA CURITIMA, PEPITA**

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

**LORETO - PERÚ**

**2019**

## **DEDICATORIA**

A Dios y mi familia, por todo lo bueno que me han dado.

## **AGRADECIMIENTO**

A mis profesores, por su benevolencia en todos los actos de enseñanza que me han dado.

## RESUMEN

En el presente estudio se planteó como problema general: ¿De qué manera el juego como táctica educativa se relaciona con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto, año 2018?; para lo cual se tuvo como propósito: Determinar la relación del juego como táctica educativa con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel inicial.

La metodología se desarrolló dentro de un enfoque cuantitativo, diseño no experimental de corte transversal, tipo básico, nivel descriptivo correlacional, método hipotético deductivo; la población estuvo conformada por 22 niños y niñas de 4 años del nivel inicial, la muestra es igual a la población de estudio. Para el proceso de recolección de datos se utilizó como técnica la observación, como instrumentos se aplicaron una ficha de observación sobre el juego como táctica educativa con un total de 10 ítems y una ficha de observación de aprendizaje significativo con un total de 12 ítems formulados, ambos con una valoración escala de Likert.

El proceso estadístico se realizó mediante la elaboración de las tablas de distribución de frecuencias, gráfico de barras y su análisis e interpretación. Para la validación se aplicó el coeficiente de correlación de Spearman con un valor de  $r_s = 0,913$ , la cual nos muestra una correlación muy alta positiva, con un  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ . Se concluye que el juego como táctica educativa se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel inicial.

**Palabras Claves:** Juego, táctica educativa, aprendizaje significativo.

## ABSTRACT

In the present study, the general problem was raised: ¿How does the game as an educational tactica relates to the significant learning of the 4-year-old children of the initial level of the Educational Institution “Huatapi” in Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto, year 2018?; for which purpose was: Determine the relationship of the game as an educational strategy with meaningful learning of 4 year old children of the initial level.

The methodology was developed within a quantitative approach, non-experimental cross-sectional design, basic type, correlational descriptive level, hypothetical deductive method; the population consisted of 22 children of 4 years of the initial level, the sample is equal to the study population. For the data collection process, the observation technique was used, as instruments an observation sheet about the game was applied as an educational tactic with a total of 10 items and a significant learning observation card with a total of 12 items formulated, both with a Likert scale rating.

The statistical process was carried out through the elaboration of frequency distribution tables, bar charts and their analysis and interpretation. For the validation, the Spearman correlation coefficient was applied with a value of  $r_s = 0.913$ , which shows a very positive high correlation, with  $p\_value = 0.000 < 0.05$ . It is concluded that the game as a educational tactic is significantly related to the significant learning of the children of 4 years of the initial level.

**Key words:** Game, educational tactic, meaningful learning.

## Tabla de contenido

DEDICATORIA .....	2
AGRADECIMIENTO .....	3
RESUMEN .....	4
ABSTRACT.....	5
INTRODUCCIÓN.....	10
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO .....	12
1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	12
1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	15
1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL.....	15
1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL .....	15
1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL .....	15
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	15
1.3.1. PROBLEMA GENERAL .....	15
1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS .....	15
1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	16
1.4.1. OBJETIVO GENERAL.....	16
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	16
1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN .....	16
1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL .....	16
1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS .....	17
1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES .....	18
1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	18
1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	18
1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN .....	19
1.6.3. MÉTODO .....	19
1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN .....	19
1.7.1. POBLACIÓN .....	19
1.7.2. MUESTRA.....	20
1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS.....	20
1.8.1. TÉCNICAS .....	20
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 .....	23
<b>CAPÍTULO 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 .....	29
2.2.1. JUEGOS COMO TÁCTICA EDUCATIVA.....	29
2.2.2. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO .....	47
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS .....	59
<b>CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....</b>	<b>62</b>
3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS .....	62
3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.....	71
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>75</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>77</b>
<b>FUENTES DE INFORMACIÓN .....</b>	<b>78</b>
<b>A N E X O S.....</b>	<b>82</b>
Anexo 1 .....	83
Anexo 2: .....	85
Anexo 3 .....	88

## INTRODUCCIÓN

En el siguiente estudio denominado El juego como táctica educativa y el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto, año 2018; se ha determinado el demostrar la importancia del juego bajo los procesos de enseñanza y aprendizaje a modo de técnica educativa, esto para obtener aprendizaje significativo, ya que mediante esto se desarrollan importantes habilidades y destrezas.

Para esto, utilizo planteamientos y teorías expuestas por distintos investigadores que aportan al sistema con sus estudios, pues son imprescindibles para que esta labor se realiza. De estos, debe destacarse Bruner (1984), quien ha descubierto que, a través del juego, los niños obtienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que guardan correspondencia a la cultura en la cual viven. El ambiente le brinda al menor el poder desarrollar sus capacidades individuales por medio del juego, utilizando el “como si”, esto facilita la conversión de cualquier actividad en un juego.

En la actualidad, se ha observado en los salones de clases que los estudiantes se desmotivan. Mientras superan los grados escolares, es mayor el desinterés hacia el aprendizaje por parte de los estudiantes de varias instituciones públicas y privadas. Por tal motivo, en este estudio se pretende utilizar el juego como herramienta para generar entusiasmo y disposición en los niños y niñas, que a la vez cumplirá un rol como facilitadora del aprendizaje significativo.

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 de acuerdo a las variables el juego como táctica educativa y aprendizaje significativo.

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

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 educación preescolar se ha institucionalizado y los docentes, con el afán de categorizarse en la enseñanza, se han dedicado, en su gran mayoría, a desplegar destrezas exclusivamente cognitivas descuidando, en gran parte, el juego como didáctica para desarrollar mejor los conocimientos previos (UNESCO, 2013).

De la misma manera, hay cada vez mayor conciencia acerca del rol del juego en el desarrollo saludable de los niños desde las primeras fases de su vida. La comunidad como las familias distinguen al juego como una actividad de vital relevancia para favorecer el desarrollo del aprendizaje del menor, una herramienta de carácter expresivo y madurativo, hablando física, cognitiva, psicológica y socialmente.

La importancia del juego en el aprendizaje escolar toma valor cuando se reconoce que es la fuente del desarrollo, tanto socioemocional como cognoscitivo. Los diferentes tipos de juego favorecen diferentes ámbitos del desarrollo y el aprendizaje; por ende, los juegos que se sugieran deben estar determinados con los objetivos que los docentes propongan. El rol que se plantea es predominante en la etapa inicial de

educación, pero suele desaparecer posteriormente, en educación básica primaria y secundaria. No obstante, incluso durante estos años, el juego representaría una gran ayuda hacia los procesos de enseñanza-aprendizaje, aunque su manera de presentarse debe modificarse conforme al crecimiento de los niños, pues sus necesidades se modifican, como también la exigencia de los programas educativos.

Las investigaciones acerca del juego comprenden el valor de este en el desarrollo socioemocional infantil. Por medio del juego, los niños logran interactuar con sus semejantes fácilmente utilizando estrategias como el intercambio de ideas o la negociación. La convivencia social precisa que los integrantes acaten las normas que establezca la sociedad. Con el juego, los niños entienden este concepto, porque en todo juego existen reglas necesarias para su desenvolvimiento.

A nivel nacional, el Ministerio de Educación, en las Rutas de Aprendizaje refiere que los juegos en general, y en particular los juegos de contenido matemático, se presentan como un excelente recurso didáctico para plantear situaciones problemáticas a los niños. Tales estrategias permiten articular por ejemplo la actividad matemática y la actividad lúdica en contextos de interacción grupal (MINEDU, 2015).

Por otra parte, el aprendizaje significativo se da solamente si una serie de condiciones son satisfechas: que el menor pueda relacionar de forma no arbitraria y sustancial, la información novedosa con sus conocimientos y experiencias previas o familiares que alberga en su esquema de conocimientos y, por el cual, se muestre dispuesto a aprender significativamente que los materiales y contenidos de aprendizaje contienen un gran significado potencial o lógico.

El aprendizaje significativo facilita que el niño/a logre su propio aprendizaje y pueda abastecerlo de significado. Por ello, el aprendizaje que se logra mantener y no es fácilmente olvidado. Por tal motivo, es nuestro deber procurar que los niños logren desarrollar este tipo de aprendizaje. Los estudiantes se vuelven los responsables de su propio proceso para aprender, ejercen un rol activo y participan de todo el proceso.

Existen varias estrategias que se dan por el aprendizaje significativo y que se pueden aplicar en estudiantes de distintos niveles y edades. Se precisa, solamente, de un maestro con interés el aprendizaje y la aplicación de las técnicas adecuadas para su posterior empleo en el aula, todo en provecho de los alumnos.

Teniendo en consideración lo mencionado anteriormente, se observa que en la Institución Educativa “Huatapi” en Alto Amazonas – Loreto, no existen zonas adecuadas de juegos para que los niños(as) trabajen de una forma adecuada, no existe desarrollo de la motricidad gruesa, los niños presentan dificultades para saltar, correr con libertad, o desarrollar habilidades motoras, destrezas. Aparte, no desarrollan de manera óptima sus conocimientos previos, manifiestan deficiencias en el aprendizaje grupal y la retención de conocimientos no es duradera.

Por otra parte, los niños presentan muchas carencias económicas, afectivas, etc. son niños tímidos, cohibidos, inseguros, con miedo y no logran expresar lo que sienten. Fuera de ello, en Lagunas existe mucha pobreza, su población es de escasos recursos económicos y sus viviendas son de espacios muy reducidos, impidiendo el libre juego de los menores.

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

### **1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL**

El grupo social de estudio ha sido comprendido en los niños y niñas de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” - Loreto.

### **1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL**

El presente estudio ha sido realizado en el año escolar 2018.

### **1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL**

El estudio ha sido desarrollado en la Institución Educativa “Huatapi”, ubicado en Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto.

## **1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.3.1. PROBLEMA GENERAL**

¿De qué manera el juego como táctica educativa se relaciona con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto, año 2018?

### **1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

- ¿De qué manera el uso del juego se relaciona con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto?
  
- ¿De qué manera las funciones del juego se relacionan con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto?

- ¿De qué manera el juego simbólico se relaciona con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto?

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

##### **1.4.1. OBJETIVO GENERAL**

Determinar la relación del juego como táctica educativa con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto, año 2018.

##### **1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Establecer la relación del uso del juego con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto.
- Identificar la relación de las funciones del juego con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto.
- Señalar la relación del juego simbólico con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto.

#### **1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN**

##### **1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL**

El juego como táctica educativa se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto, año 2018.

### **1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

- El uso del juego se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto.
- Las funciones del juego se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto.
- El juego simbólico se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto.

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

Tabla 1. Operacionalización de las Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>Variable Relacional 1 (X):</b>  Juego como táctica educativa	El juego es el actuar libre, que alcanza su desarrollo bajo límites temporales y espaciales determinados, con reglas obligatorias, libremente acatadas, acción con fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.	Uso del juego	- Comunicar sus ideas - Fuente de alegría - Interactúa con sus compañeros - Mejora su aprendizaje	1 2 3 4	<b>Ordinal</b>  <b>Escala de Likert:</b> Siempre..... (3) A veces..... (2) Nunca ..... (1)  <b>Niveles:</b> Alto 24 - 30 Medio 17 - 23 Bajo 10 - 16
		Funciones del juego	- Creatividad e imaginación - Habilidades intelectuales - Comprende procedimientos - Identifica estructuras	5 6 7 8	
		Juego simbólico	- Expresa características - Responde preguntas	9 10	
<b>Variable Relacional 2 (Y):</b>  Aprendizaje significativo	Resulta de interacciones de conocimientos previos y conocimientos nuevos para la adaptación al contexto, que además será funcional en determinado momento de la vida del individuo.	Experiencias previas	- Experiencias - Saberes previos	1, 2 3, 4	<b>Ordinal</b>  <b>Escala de Likert:</b> Siempre..... (3) A veces..... (2) Nunca .....(1)  <b>Niveles:</b> Alto 29 - 36 Medio 21 - 28 Bajo 12 - 20
		Nuevos conocimientos	- Nuevas experiencias - Confrontación de ideas	5, 6 7, 8	
		Relación entre nuevos y antiguos conocimientos	- Integración - Nuevo sistema de integración	9, 10 11, 12	

Fuente: Elaboración propia.

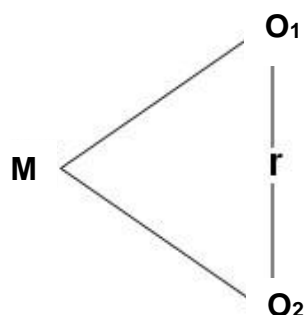


## 1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de investigación se enmarca dentro del no experimental de corte transversal. 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).

Los diseños de investigación transeccional o transversal recolectan la información o los datos en un solo momento, en un tiempo único. Tiene como propósito describir variables, y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado.

Presenta el siguiente esquema:



**Donde:**

M: Muestra

O<sub>1</sub>: Juego educativo como táctica educativa

O<sub>2</sub>: Aprendizaje significativo

r: Relación entre O<sub>1</sub> y O<sub>2</sub>

### 1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es básica; se busca el descubrimiento de leyes o principios básicos que constituyen el punto de apoyo en la solución de alternativas sociales. Se orienta a la profundización y clarificación de la información conceptual de una ciencia.

El enfoque de la investigación es cuantitativo, es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables. Debe haber claridad entre los elementos de investigación desde donde se inicia hasta donde termina, el abordaje de los datos es estático, se le asigna significado numérico.

### **1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

De acuerdo a Hernández, et al (2014), se ha planteado como niveles el descriptivo y correlacional. Es una investigación descriptiva, ya que 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. Es una investigación correlacional, porque determina si dos variables están correlacionadas o no. Esto significa analizar si un aumento o disminución en una variable coincide con un aumento o disminución en la otra variable.

### **1.6.3. MÉTODO**

El método utilizado en la presente investigación es el hipotético – deductivo; este método consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos, método y metodología en la investigación científica.

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

### **1.7.1. POBLACIÓN**

Carrasco (2009), lo define como “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 22 niños y niñas de 4 años del nivel inicial, de la Institución Educativa “Huatapi” en Alto Amazonas – Loreto.

### **1.7.2. MUESTRA**

La muestra es de tipo No Probabilístico, dado que la población no es significativa, se considera que la muestra es igual a la población de estudio, es decir 22 niños y niñas de 4 años del nivel inicial.

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

### **1.8.1. TÉCNICAS**

Se ha utilizado la técnica de la observación en la presente investigación. Hernández, et al. (2014) refieren que consiste en “el registro sistemático, válido y confiable del comportamiento o de la conducta presentada, la cual puede utilizarse en muy diversas circunstancias” (p. 501). Con los métodos o técnicas de observación el investigador participa mirando, registrando y analizando los hechos de interés.

La docente del aula es la evaluadora, quien ha observado las características de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial, respecto a las fichas de observación de las variables de estudio.

### **1.8.2. INSTRUMENTOS**

Se ha empleado como instrumento a la ficha de observación. Son 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.

**Ficha de observación del juego como táctica educativa:** Dirigido a los niños(as) de 4 años del nivel inicial, se formulan 10 ítems, aplicando la

escala de Likert, para ser contestadas en un tiempo aproximado de 10 minutos, la evaluadora fue la docente de aula.

**FICHA TÉCNICA:**

**Técnica:** Observación

**Instrumento:** Ficha de observación del juego como táctica educativa

**Autoras:** Lina Rojas, Irina Iguaran y María del Pilar Viviescas

**Año:** 2011

**Procedencia:** Bogotá - Colombia

**Aplicación:** Individual

**Ámbito de aplicación:** Desde los 2 años hasta los 8 años.

**Tiempo:** 10 a 15 minutos.

**Dimensiones:**

Uso del juego: Se formularon 4 ítems (1, 2, 3, 4)

Funciones del juego: Se formularon 4 ítems (5, 6, 7, 8)

Juego simbólico: Se formularon 2 ítems (9, 10)

**Valoración:** Escala de Likert:

Siempre..... (3)

A veces..... (2)

Nunca ..... (1)

**Niveles:**

Alto 24 - 30

Medio 17 - 23

Bajo 10 - 16

**Ficha de observación de aprendizaje significativo:** Dirigido a los niños(as) de 5 años del nivel inicial, se formularon 12 ítems aplicando la escala de Likert, para ser contestadas en un tiempo aproximado de 10 minutos, la evaluadora fue la docente de aula.

## **FICHA TÉCNICA**

**Técnica:** Observación

**Instrumento:** Ficha de observación de aprendizaje significativo

**Autor:** Guisella Cervantes Gómez Foster (Lima: Universidad Particular San Martín de Porres)

**Año:** 2013

**Tiempo:** 10 a 15 minutos.

**Validez:** Sometido a juicio de expertos por tres especialistas.

**Confiabilidad:** Alfa de Cronbach = 0,769 (Alta confiabilidad)

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

**Forma de Administración:** Individual

### **Dimensiones:**

Experiencias previas: Se formularon 4 preguntas (Ítems 1, 2, 3, 4)

Nuevos conocimientos: Se formularon 4 preguntas (Ítems 5, 6, 7, 8)

Relación entre nuevos y antiguos conocimientos: Se formularon 4 preguntas (Ítems 9, 10, 11, 12)

### **Calificación:**

Siempre.....(3)

A veces..... (2)

Nunca..... (1 )

### **Niveles:**

Alto 29 - 36

Medio 21 - 28

Bajo 12 – 20

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

### **1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA**

La investigación guarda importancia y se justifica teóricamente porque enfatiza en el juego como estrategia educativa y el aprendizaje significativo en los niños de 4 años del nivel inicial, esto bajo los lineamientos de la Teoría del Juego de Jean Piaget y la Teoría del

Aprendizaje Significativo de David Ausubel como principales exponentes de las variables de la investigación.

### **1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA**

La investigación se justifica en la práctica porque es logrado el aprendizaje por descubrimiento, a través del cual, el niño hace propio su conocimiento y aprende por medio de la experiencia, o sea, en la vida cotidiana.

Se procura que el profesor considere aspectos teóricos y prácticos que estén relacionados al juego, pues existen tácticas por las cuales se mezclan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del estudiante; deben dirigirse monitorearse por el profesor para enarbolar el grado de aprovechamiento del estudiante, así, optimizar su sociabilidad y creatividad, y propiciar su formación científica, tecnológica y social.

### **1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL**

La investigación guarda relevancia social en la medida de que beneficiará al profesorado y en especial a los estudiantes de 4 años. El ambiente ofrece al niño el poder desarrollar sus capacidades individuales con el juego, mediante el “como si”, que faculta la conversión de cualquier actividad en juego. Por su parte, Piaget resalta la importancia lúdica en los procesos de desarrollo y relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica.

### **1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL**

La investigación se sustenta en los siguientes fundamentos jurídicos:

#### **Constitución Política del Perú (1993)**

Artículo 13º: La educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana. El estado reconoce y garantiza la libertad de la enseñanza.

**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.

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

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

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

Arias y García (2016), en su artículo científico titulado “Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué – 2015”, Lima. Se tuvo como objetivo determinar de qué manera los juegos didácticos influyen en el pensamiento lógico matemático, en los niños de preescolar; además, pretende brindar a los docentes de este nivel, alternativas diferentes en el uso de juegos didácticos, de tal forma, que se fomente la formulación de planes y tácticas educativas innovadoras y que propicien aprendizajes significativos. La población son 60 estudiantes del grado preescolar, con características socioeconómicas similares. La muestra es censal. Es una investigación aplicada y su nivel es explicativo. El diseño de la investigación es experimental, utilizando un instrumento de observación diseñado por los investigadores, que fue aplicado al grupo control y experimental. Una vez recogidos los datos, se realizó la prueba de hipótesis, utilizando la prueba estadística U de Mann – Whitney, con la que se concluyó que efectivamente los juegos didácticos



influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Campos, Chacc y Gálvez (2016), en su artículo científico titulado “El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa. Santiago, Chile”, Chile. Tuvo como objetivo proponer elementos del juego como 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. La investigación es de diseño no experimental transeccional descriptivo, La muestra estuvo conformada por 39 educandos. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron los Registros de observación semi-estructurada y Lista de Cotejo. Conclusiones: El juego se valoriza como una táctica de enseñanza-aprendizaje efectiva para aplicarse en los ambientes educativos. El juego representa una táctica pedagógica vital (hablando de educación), para apreciar virtudes, diseñando, implementando, aplicando y validando una propuesta pedagógica en la realidad educativa formal.

### **2.1.2. TESIS NACIONALES**

Montero (2015), en su tesis titulada “El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial”, Lima. Se tuvo como objetivo proponer una táctica educativa orientado a la contribución y mejora de las competencias matemáticas en los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial. La investigación se fundamenta en el enfoque cualitativo educacional de diseño aplicado proyectiva con métodos teóricos empíricos y estadísticos. La muestra estuvo conformada por 16 estudiantes, 03 docentes, seleccionados mediante la técnica del muestreo intencional criterial. El recojo de información se procedió con test de evaluación matemática temprana y cuestionario a las docentes, el diagnostico como resultado se obtuvo que, los niños y niñas de cinco años de edad, presentan limitaciones para desarrollar competencias matemáticas de:

comparación, clasificación, correspondencia, comparación y para resolver problemas matemáticos sencillos que corrobora al problema de investigación. El resultado toma como base la propuesta de juegos tradicionales como una táctica efectiva que da orientación al profesor y estudiantes considerando la contextualización en el desarrollo de resolución de conflictos. Por ende, se concluye que el estudio objeta una perspectiva formativa sólida que podrá enriquecer y transformar la práctica didáctica y pedagógica en el aula.

Vera (2015), en su tesis titulada “El juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años de educación inicial”, Lima. Se tuvo como objetivo proponer mejorar la psicomotricidad en niños de cuatro años de Educación Inicial. Metodológicamente corresponde al enfoque cualitativo educacional de tipo aplicada proyectiva con métodos teóricos, empíricos y estadísticos. La muestra estuvo conformada por 25 niños seleccionados mediante la técnica de muestreo intencional criterio. El recojo de información se procedió con la ficha de observación al niño, guía de entrevista al docente y cuestionario a padres de familia que corroboraron el problema de investigación deficiente niveles de psicomotricidad. Desde los fundamentos teóricos, socio formativo y humanista en interacción con los resultados del diagnóstico, se diseñó la propuesta de intervención que busca revertir el problema y contribuir con la formación integral desarrolladora de niños acorde a las demandas de la sociedad actual.

Zea (2013), en su tesis titulada “El juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje en el área de lógico matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 608 Mercurio Puente Piedra 2013”, Lima. Se tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre el juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje de las capacidades del área lógico matemática en los niños y niñas de 5 años. La investigación se desarrolló bajo un diseño descriptivo correlacional con enfoque cuantitativo. Se utilizó el método

descriptivo y la muestra lo conformaron. 25 niños y niñas de 5 años. Para mejorar la información requerida, previamente a los instrumentos se validaron y se demostró la validez y confiabilidad, mediante la técnica de opinión de expertos y el KR-20. Se utilizó la técnica de la observación y su instrumento lista de cotejo. Se llegó a la conclusión de que existe una correlación positiva entre el juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje de las capacidades del área de matemática. (Rho de Spearman, 0,793). Por ende, se coligió la hipótesis y el objetivo general de la investigación.

### **2.1.3. TESIS INTERNACIONALES**

Arévalo y Carreazo (2016), en su tesis titulada “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos”, Colombia. Se tuvo como objetivo analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del aula Jardín “A” muestran un desinterés por las actividades académicas. Es una investigación de enfoque cualitativo de tipo descriptivo, la población lo conforman 150 estudiantes de los cuales 80 son niños y 70 corresponden a las niñas. Para concluir, las investigaciones actuales solo manejan información del estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera fase de la Educación Básica, sin embargo, se debe considerar y recuperar la energía del juego rescatando la importancia de este en el niño. De ello la valía que guarda el juego para la educación. Es por este motivo que se inventaron los juegos didácticos o educativos, que se elaboraron para la provocación y ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular.

Pancho (2016), 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. Se 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 aumentar actividades para que exista un apoyo pedagógico que pueda mejorar la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes investigados Se conceptualizó al juego como estrategia educativa que lleva al desarrollo de la motricidad gruesa.

Garnica (2014), en su tesis titulada “Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de edad”. Ecuador. Tuvo como objetivo diseñar un manual que contenga orientaciones metodológicas para aplicarlas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la pre- matemática mediante actividades lúdicas. La presente investigación es de diseño descriptivo, y se utilizó el método inductivo. La muestra estuvo conformada por 50 maestras. Se aplicó un cuestionario de 14 preguntas dirigidas a las docentes. Resultados: El 36% de los docentes investigados siempre planifican actividades lúdicas; el 50% manifiestan que a veces lo realizan; mientras el 14% no realizan. Conclusiones: El juego es una táctica fundamental en proceso de enseñanza y aprendizaje fundamentalmente para desarrollar funciones básicas infantiles cuando se inician en el mundo de las matemáticas.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. JUEGOS COMO TÁCTICA EDUCATIVA**

#### **2.2.1.1. TEORÍA DEL JUEGO DE JEAN PIAGET**

La teoría de Jean Piaget (1973) desde una perspectiva psicológica, su interés reside en la visión que aporta del niño, en cuanto a la naturaleza de su pensamiento y en cuanto a las etapas de su desarrollo. El psicólogo que estudia el desarrollo del niño encuentra útil

esta teoría para responder a preguntas tales como ¿Cómo piensa un niño?, ¿Cómo piensa un niño en cada una de las diferentes etapas? Sin embargo, el interés de Piaget no está en el niño en sí, sino en la epistemología. Como epistemólogo, preguntas a las que él trataba de responder eran ¿Qué es el conocimiento? y ¿Cómo aprendemos?

Piaget investigó el desarrollo infantil porque se encontraba inclinado a la idea de que era la mejor manera de responder a los asuntos epistemológicos sobre de la naturaleza del conocimiento en adultos y sobre la historia del conocimiento humano.

El juego y los juguetes que fueron considerados como materiales útiles que favorecen al desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, impulsaron a Piaget hacia la investigación de una Teoría estructuralista del juego, en base a sus estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales infantiles.

Piaget incluyó mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget (1973) el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación.

### **Principios teóricos de la Teoría de Piaget**

Cuando el bebé se chupa el pulgar, desde el segundo mes, o agarra los objetos, en torno a los cuatro o cinco meses, cuando después los agita o aprende a lanzarlos, está poniendo en marcha dos tipos de mecanismos.

- Acomodación. - Consiste en el ajuste de los movimientos y de las percepciones a las cosas.
- Asimilación. - Es la comprensión de su propia actividad. Hay pues una asimilación de lo real a sus incipientes esquemas sensorio-motores bajo dos aspectos, tales como:

- Asimilación funcional o reproductora: repetición activa que consolida determinadas acciones.
- Asimilación mental del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible. Cada objeto es asimilado como "algo para"...chupar, agarrar, sacudir...etc.

Se debe recalcar que esta asimilación se haya sobre el sujeto concreto, no es objetiva, es de carácter egocéntrico; pues mientras el niño repita sus conductas, las acciones repiten en su asimilación, luego se esquematizan como esquemas de acción, en donde se logra una verdadera revolución cognitiva a través de la cual los esquemas se convierten en ideas o conceptos.

### **El juego y su clasificación a partir de los principios teóricos de Piaget**

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como elemento asimilador a la imaginación creadora.

Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero "placer funcional".

### **El juego de ejercicio**

En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 5 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así "el objeto símbolo", que no sólo lo representa

sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada.

Se produce entonces un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo.

### **El juego simbólico**

Piaget (1973), nos dice que es el juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora" (p. 222)

El juego simbólico es una esquematización propia del pensamiento de los niños y si, dentro de la representación cognitiva, la asimilación guarda equilibrio con la acomodación, para el juego simbólico la asimilación surgirá en las relaciones del niño con el significado de las cosas e incluso en la conceptualización de lo significa una cosa. Entonces, el niño no solo entiende su entorno, sino que la incorpora mentalmente para poder revivirla, dominarla o compensarla.

Desde que se conoce el concepto de socialización, el juego propio se debilita en la edad infantil, dando lugar al juego exclusivamente preescolar, donde la integración de los demás representa un colectivo lúdico para los jugadores que deben cumplir un cierto modelo organizativo, sin el cual el juego no podría desenvolverse.

### **El juego de reglas**

Los juegos sensorio-motores comienzan desde los primeros meses y cómo a partir del segundo año hace su aparición el juego simbólico, será a partir de los cuatro años y hasta los seis, en un primer período, y de los seis a los once, en un segundo período más complejo, cuando se desarrollan los juegos de reglas.

Es así como el símbolo reemplaza al ejercicio, cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo. Es

decir, que estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.,) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.

#### **2.2.1.2. DEFINICIONES DE TÁCTICA EDUCATIVA**

Se definen como acciones planificadas por el profesor con el objetivo de que el estudiante desarrolle la construcción del aprendizaje y logre los objetivos propuestos. Como estrategia, existe un procedimiento organizado, formalizado y orientado a obtener a través de una meta explícitamente establecida. El perfeccionamiento de los procedimientos permitirá su práctica, cuya elección minuciosa y diseño son responsabilidad del profesor.

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 táctica educativa 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 de su curso.



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

Berger y Thompson (2007), señalan que “el juego es uno de los medios más importantes que tiene el ser humano para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones” (p. 50). Es decir, se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo.

De otro lado, 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.

Por su parte, 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).

En resumen, el juego es un acto innato y básico en el que se logra, dentro del proceso integral del niño, cualquier aprendizaje lúdico, siendo placentero y duradero, por ser una acción espontánea y satisfactoria en la que el niño explora y modifica su realidad.

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

Bruner (1984), sostiene que el juego presenta una serie de características como:

- Pérdida de vínculo entre los medios y los fines. Una de las características del juego es que no está excesivamente vinculado a sus resultados. Se juega porque sí.
- El juego no sucede al azar o por casualidad. Al contrario, se desarrolla más bien en función de algo a lo que se ha llamado un escenario (un ambiente, un espacio, unos objetos, unos compañeros).
- Es una proyección hacia el mundo exterior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo.
- Es una fuente de placer
- Es espontáneo y voluntario

Lo más destacable del juego es la libertad. Se juega cuando se quiere y se deja cuando el gusto pasa. Esta es la característica que se debe considerar cuando se piensa en el juego como táctica pedagógica.

Los profesores pueden sugerir a un estudiante a que juegue a alguna cosa, también a que juegue con los demás, pero cuando este estímulo es agresivo y el niño juega sin ánimo, el juego deja de ser educativo e incluso puede tornarse como un elemento negativo.

La actividad fundamental de los niños es el juego; es necesario para un óptimo desarrollo, pues los niños deben guardar el tiempo y espacio suficientes según la edad y la necesidad del juego.

#### **2.2.1.5. DIMENSIONES DEL JUEGO**

De acuerdo al propósito de la investigación se han considerado las siguientes dimensiones del juego:

## **Dimensión 1: Uso del juego**

Taylor (2012), nos señala que “el juego no es sólo juego infantil, sino es jugar, para el niño y para el adulto es una forma de utilizar la mente” (p. 116).

El pensamiento lateral se concibe como un pensamiento creativo, una forma de escapar a las ideas fijas. Es una habilidad mental adquirida que busca una solución mediante métodos no ortodoxos, que normalmente serían ignorados por el pensamiento lógico.

Las ventajas que ofrece el uso del juego como técnica de aprendizaje son las siguientes:

- Genera placer.
- Moviliza al sujeto.
- Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- Activa el pensamiento divergente.
- Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.
- Facilita la convivencia, etc.

La clase, como una manera fundamental de organización de la enseñanza, se debe plantear como un espacio en el cual el niño pueda desarrollarse integralmente ejerciendo un papel activo en ella. Una manera de lograrlo es el utilizar métodos que den curso a procesos creativos y motiven una enseñanza para que los alumnos resuelvan problemas, organicen ideas, etc., alcanzando la profundidad del aprendizaje deseado.

Los juegos educativos facilitan a los niños el explorar distintas facetas de su imaginación, idear incontables alternativas para un determinado conflicto, desarrollar diferentes estrategias y estilos de pensamiento, y favorecer el cambio conductual que se engrandece y diversifica en el intercambio grupal. El juego toma la fantasía y el espíritu infantil que es frecuente en la niñez. Por ello, estos juegos sugieren un

retorno al ayer; faculta el reencuentro de uno con la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

## **Dimensión 2: Funciones del juego**

Durante los distintos periodos de su desarrollo, el niño tiene diferentes intereses. A veces se habla, por ejemplo, que el niño tiene periodos críticos en su desarrollo, siendo de vital importancia considerar los intereses espontáneos de cada periodo para lograr un desarrollo íntegro.

Díaz (2012), nos manifiesta que “a través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro” (p. 99).

- El juego estimula todos los sentidos.
- El juego enriquece la creatividad y la imaginación.
- El juego ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas

El juego es divertido, y los niños tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo, por esto el juego facilita el desarrollo de:

- Habilidades físicas: agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
- Habla y lenguaje: desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes.
- Destrezas sociales: cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- Inteligencia racional: comparar, categorizar, contar, memorizar.
- Inteligencia emocional: autoestima, compartir sentimientos con otros.

También, el juego facilita el aprendizaje sobre:

- Su cuerpo: habilidades, limitaciones.
- Su personalidad: intereses, preferencias.
- Otras personas: expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.

- El medio ambiente: explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- La sociedad y la cultura: roles, tradiciones, valores.
- Dominio propio: esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
- Solución de problemas: considerar e implementar estrategias.
- Toma de decisiones: reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

**Desarrollo cognitivo:** El área cognitiva hace referencia a cómo el niño va tomando conciencia de sí mismo y de su entorno, como entidades separadas. A medida que se desarrolla, sus relaciones con los objetos o las personas que le rodean se van haciendo más complejas. Por ello, el objetivo principal de esta área es que el niño elabore estrategias cognitivas que le permitan adaptarse a los problemas con los que se va encontrando en los primeros años.

**Desarrollo motor:** Se ve potenciado desde el juego, en la medida que los patrones motrices son explorados con amplia gama de posibilidades y sin restricciones desde éste; por ejemplo, partiendo de una de las bases como lo es la coordinación que es estimulada desde los juegos que involucren los movimientos tanto finos como gruesos; es decir, si al niño le proponemos que camine sobre una línea o corra repetidamente, muy posiblemente él desarrolle las acciones; más si se lo proponemos desde el juego, se mejorarán las oportunidades de hacerlo técnicamente a partir de la repetición y la corrección jugada; es así como el juego también hace parte importante para el aprendizaje de los deportes a temprana edad sin separar al niño de las alternativas que más le atraen como lo es el juego.

**Desarrollo social:** Es fundamental para que los niños interactúen entre sí en diferentes grados. A medida que un niño va creciendo, su juego tiende a ser más social y cooperativo. En un principio juegan solos,

después lo hacen al lado de otros niños hasta que finalmente incluyen a los otros en su juego. El ambiente es un factor importante para el desarrollo del juego social, es decir, si el niño pasa mucho tiempo solo, tiene pocos o ningún hermano, ve mucha televisión o cuenta con juguetes más elaborados o complicados, tenderá a jugar solo durante más tiempo, ya que su medio lo habrá hecho más pasivo y estará acostumbrado en menor grado a la interacción con otros.

**Desarrollo afectivo y emocional:** Se da en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

**Valor del juguete:** A través del juguete el niño puede expresar su mundo interior. Jugando con muñecos podrá simular situaciones vividas en el mundo real como conflictivas y reproducirlas y modificarlas a su antojo, exteriorizando y aprendiendo a controlar sus miedos y sus ansiedades.

### **Dimensión 3: Juego simbólico**

El juego simbólico está estrechamente asociado al desarrollo del pensamiento y al lenguaje, ya que es una actividad donde el niño representa una realidad con objetos y juguetes a su alcance. En otras palabras, el juego simbólico es una manifestación del lenguaje y del pensamiento del niño. Al jugar simbólicamente, el niño busca transformar los objetos para adecuarlos a la realidad que quiere recrear en su mente. Es así que al manipular objetos va conociendo sus propiedades y al combinarlos pone en marcha su coordinación motora fina y el manejo del espacio. Por ejemplo, al usar cubos para armar un

puede calcular distancias, pesos, dimensiones. En este caso, su pensamiento matemático entra en acción.

Es decir, cuando el niño juega se ubica en el aquí y ahora, en el tiempo presente. Sin embargo, juega a manejar el tiempo incorporando nociones como “ayer”, “mañana” o “futuro”. También se relaciona de una manera activa con el espacio.

Silva (2013), nos refiere se ha encontrado que “las habilidades de comprensión lógica y de relaciones espaciales se correlacionan con niveles superiores de juego simbólico” (p. 4), que aumentan el reconocimiento de números y la facultad de entender la teoría de los conjuntos, como también la ejecución de la memoria, la secuencia, la habilidad de planificación, el razonamiento hipotético, la comprensión de símbolos abstractos y transformaciones lógicas.

#### **2.2.1.6. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS**

La clasificación nos permite tener un esquema mental que nos hace entender mejor los juegos que los niños realizan y nos ayuda a seleccionar las propuestas de juego que los educadores pueden hacer.

Los juegos pueden ser clasificados en base a:

##### **a) Espacio en el que se realizan: Los juegos de interior y juegos de exterior**

Correr, perseguirse, esconderse, montar en triciclo, correr empujando la cámara de una rueda, subir por estructuras, trepar por una red, columpiarse, tirarse por un tobogán o montar en un balancín son actividades que requieren espacio suficiente para poder realizarlas y se consideran propias del espacio exterior.

Los juegos manipulativos, los de imitación, la mayoría de los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de memoria son juegos adecuados para realizar en espacios interiores.

**b) Papel que desempeña el adulto: Juego libre, juego dirigido y juego presenciado.**

Los niños juegan espontáneamente. Siempre que se dé un medio – físico y humano- adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente surgirá el juego libre y espontáneo. La que toma la iniciativa y –dirige- el juego.

En todos ellos los educadores tienen un papel de, -enseñar- y de – dirigir- el juego por lo que se entienden como juegos dirigidos.

Por otra parte, cuando el niño juega sólo, con su cuerpo o con los objetos, pero necesita que el educador esté presente dándole confianza y seguridad, aunque no intervenga directamente en el juego se denomina juego presenciado.

**c) Juego según el número de participantes: Juego individual, Juego paralelo. Juego de pareja, Juego de grupo.**

Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño, aunque esté en compañía de los otros. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo -juego motor- también explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance.

Llenar y vaciar recipientes, muchos juegos motores, algunos juegos simbólicos, y gran parte de los juegos de razonamiento lógico son juegos en los que el niño juega sólo.

Llamamos juego paralelo al juego que realiza el niño individualmente, pero en compañía de otros niños. Los niños pueden aparentar estar jugando juntos pero una observación detenida nos hará ver que



aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no hay interacción entre ellos y que simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego.

En los juegos de grupo podemos diferenciar tres niveles de relación: asociativa, competitiva y cooperativa.

**d) Juegos según la actividad que promueve en el niño:**

**Juegos sensoriales:** Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

**Los juegos motores:** Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o

tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

**El juego manipulativo:** Intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

**Los juegos de imitación:** En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de -palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

**El juego simbólico:** Es el juego de ficción, el de -hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos -transforma un palo en caballo- a las personas -convierte a su hermana en su hija- o a los acontecimientos -pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

**Los juegos verbales:** Favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras

hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

**Los juegos de razonamiento lógico:** Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático. Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio.

**Juegos de relaciones espaciales:** Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas – rompecabezas o puzzles- exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

**Juegos de relaciones temporales:** También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales – como las viñetas de los tebeos- para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

**Juegos de memoria:** Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.

**Juegos de fantasía:** Permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

**e) Según el momento en que se encuentra el grupo:**

Los juegos relacionados con la vida del grupo no son estrictamente necesarios en Educación Infantil, aunque pueden utilizarse sin dificultad con los niños del segundo ciclo de la etapa.

La utilización del juego para –animar- la vida de un grupo y facilitar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o bien resolver los conflictos que aparecen en cualquier grupo humano es un recurso relativamente nuevo pero que tiene la ventaja de ser muy divertido y sencillo de plantear. Tenemos: Juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, de distensión.

**2.2.1.7. EL JUEGO Y LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA**

El docente no se limitará a tolerar o incluso estimular el juego; facilitará en ocasiones su entrada en la clase, cuidando de que se respeten las condiciones ecológicas y el equilibrio y la salud del cuerpo.

En tal caso, el docente podrá, cuando lo estime necesario, destacar más una actividad dada, partiendo de un juego en el que ésta esté muy presente, sin perjuicio de modificar (simplificar, aclarar o, por el contrario, complejificar) las condiciones del juego. El hecho de partir del juego para utilizarlo con fines educativos no supone que vaya a perder sus características propias, ni que hayan de ser esclavos de los caracteres absolutamente específicos de un determinado juego, simplemente porque existe como tal. Será en el plano local, en cada cultura, donde se podrán buscar las estructuras subyacentes a los juegos, y que se refieren a las actividades que los niños llevan a cabo durante su desarrollo.

La única condición imperativa que existe en esta utilización pedagógica del juego es que no debe imponerse, incluso si es necesario conducir u orientar la actividad lúdica transfiriéndola o generalizándola.

De cualquier forma, es necesario partir de juegos y juguetes que pertenezcan al repertorio del grupo de referencia del niño. El uso de juegos y objetos lúdicos es económicamente menos grave que el importar juegos o juguetes que no puedan acoplarse necesariamente al caso. De hecho, estos materiales se pueden encontrar o fabricar de objetos naturales o artificiales de la localidad y motivando la competencia en el grupo. A parte, optar por juegos endógenos significa una mayor eficacia psicopedagógica. Sólo excepcionalmente y con mucho cuidado se recurrirá a juegos exógenos.

No obstante, la consideración de los juegos y juguetes endógenos debería alejarse del fetichismo que se observa en algunas ocasiones. Se debe considerar también la velocidad con la que los infantes digieren nuevos elementos y admiten que algunos juegos adoptados o adaptados pueden convertirse en juegos tan suyos como los tradicionales. Se debe cuidar el mantener el juego que se practica en el colegio con algunos elementos como la segregación sexual, hecho practicado en actividades lúdicas infantiles de numerosos países.

El profesor debe realizar un censo sistemático enfocado al estudio de los elementos lúdicos, juegos y juguetes, existentes en la localidad, de los cuales se agrupan en cinco tipos:

- Conjunto de ejercicios, actitudes y comportamientos físicos: carrera, salto, persecución, etc.
- Conjunto de expresiones verbales: cantilenas, relatos, cuentos, adivinanzas, juegos lógicos y de razonamiento.
- Conjunto de objetos concretos, figurativos y simbólicos: muñecos y muñecas, máscaras y otros objetos significantes.
- Conjunto de comportamientos plásticos: coreografía, teatro, transformación de las apariencias, dibujo, modelado.

- Conjunto de objetos que no tienen ningún destino lúdico preciso, pero que pueden adquirirlo por la atracción que ejercen y el servicio que pueden prestar al sujeto.

## **2.2.2. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

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

La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, es una de las teorías cognitivas elaboradas desde posiciones organicistas. Según Pozo (2010), la propuesta de Ausubel “está centrada en el aprendizaje producido en un contexto educativo, es decir en el marco de una situación de interiorización o asimilación a través de la instrucción” (p.209). Con base en lo anterior, se reconoce la importancia de la teoría en el ámbito de la educación.

El autor llevó a cabo una teoría acerca de la interiorización o asimilación, mediante la instrucción, de conceptos verdaderos que se esquematizan partiendo de ideas formadas o descubiertas previamente por la persona en su ambiente. Como vertientes distintivas de esta teoría se encuentra la estructuración de conocimientos y las reestructuraciones producidas por causa de la interacción de las estructuras anteriores en el sujeto y la información novedosa. Ausubel investigó que para que la reestructuración se produzca se necesita de una tutela establecida formalmente, que organice precisamente la información que se debe desequilibrar las estructuras existentes. La teoría se basa en la diferenciación entre el aprendizaje y la enseñanza.

La Teoría del Aprendizaje Significativo, es una teoría psicológica porque se encarga del proceso que las personas deben realizar para desarrollar su aprendizaje. Enfatiza en ese aprendizaje, en las premisas requeridas para producirse y en los resultados. Esta teoría aborda cada uno de los elementos, factores y condiciones que

garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que se ofrece a los estudiantes, de modo que adquiriera significado para ellos. Pozo (2010), la considera una teoría constructivista, ya que es el propio individuo el que genera y construye su aprendizaje.

El aprendizaje significativo es el desarrollo de la relación de un nuevo conocimiento con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Este contacto con la estructura cognitiva no se efectúa creyéndola un todo, sino enfocándose en ámbitos relevantes que estén presentes en la misma; estos se denominan ideas de anclaje. Los elementos para estudiar y la información exógena se contactan, relacionan e interactúan con esquemas de conocimientos previos y las características personales del estudiante.

Se puede aprehender algo nuevo, solamente, si existe algún conocimiento anterior relacionado con el que se pretende aprender, sobre se produce un anclaje de ideas, entre el anterior y la novedad. Entonces, se refiere a inclusores previos que permiten renovar el significado a los saberes adquiridos.

### **Aprendizaje memorístico y significativo**

Ausubel considera que toda situación de aprendizaje contiene dos dimensiones, que pueden ubicarse en los ejes vertical y horizontal.

La dimensión representada en el eje vertical hace referencia al tipo de aprendizaje realizado por el alumno, es decir, los procesos mediante los que codifica, transforman y retiene la información e iría del aprendizaje meramente memorístico o repetitivo al aprendizaje plenamente significativo. Y la dimensión representada en el eje horizontal hace referencia a la estrategia de instrucción planificada para fomentar ese aprendizaje, que iría de la enseñanza puramente receptiva, en la que el profesor o instructor expone de modo explícito lo que el

alumno debe aprender a la enseñanza basada en el descubrimiento espontáneo por parte del alumno.

Según Pozo (2010), la distinción entre los dos ejes mencionados es uno de los aportes más relevantes de Ausubel, que serían bastante independientes uno del otro. Así mismo, nos dice que “al concebir el aprendizaje y la enseñanza como continuos y no como variables dicotómicas, Ausubel evita reduccionismos y establece la posibilidad de interacciones entre asociación y reestructuración en el aprendizaje” (p.210).

Según ello, Ausubel demuestra que, aunque el aprendizaje y la instrucción se relacionan, relativamente son independientes, de modo que ciertas maneras de enseñanza conllevan forzosamente a un tipo específico de aprendizaje. En pocas palabras, el aprendizaje significativo como el de tipo memorístico se dan en ambos tipos de enseñanza, la receptiva o expositiva y la enseñanza por descubrimiento o investigación.

### **Las condiciones del aprendizaje significativo**

Según Ausubel para que se produzca un aprendizaje significativo es preciso que tanto el material que debe aprenderse como el sujeto que debe aprenderlo cumplan ciertas condiciones. En cuanto al material, es preciso que posea significado en sí mismo, es decir, que sus elementos están organizados en una estructura. Pero no siempre los materiales estructurados con lógica se aprenden significativamente, para ello, es necesario además que se cumplan otras condiciones en la persona que debe aprenderlos. En primer lugar, es necesaria una predisposición para el aprendizaje significativo, por lo que la persona debe tener algún motivo para aprender.



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

Ausubel (1983), lo define como “los nuevos conocimientos que se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno” (p. 61). Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

Sánchez (2010), sostiene que el aprendizaje significativo “es el resultado de las interacciones de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo” (p.71)

Por su parte, Rivera (2010), manifiesta que “para que una persona pueda aprender significativamente, es necesario que el material que debe aprender se preste a ello, que sea potencialmente significativo” (p. 15). Es decir, se trata de que la información, el contenido que se le propone, sea significativo desde el punto de vista de su estructura interna, que sea coherente, claro y organizado, no arbitrario ni confuso.

Díaz-Barriga (2010), manifiesta que el aprendizaje significativo “es aquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas de los estudiantes” (p. 48).

El aprendizaje significativo supone un proceso en el que la persona recoge la información, la selecciona, organiza y establece relaciones con el conocimiento que ya tenía previamente. Así, este aprendizaje se da cuando el nuevo contenido se relaciona con nuestras experiencias vividas y otros conocimientos adquiridos con el tiempo teniendo la motivación y las creencias personales sobre lo que es importante aprender un papel muy relevante. Esto conlleva dotar al

nuevo conocimiento de un sentido único para cada persona, ya que cada uno tenemos nuestra historia vital.

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

David Ausubel recalca la expresión aprendizaje significativo para contrastarla con el aprendizaje memorístico.

Ausubel (1983), afirma que las características del aprendizaje significativo son (p. 45):

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.
- Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso.

En contraste el Aprendizaje Memorístico se caracteriza por:

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma arbitraria en la estructura cognitiva del alumno.
- El alumno no realiza un esfuerzo para integrar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- El alumno no quiere aprender, pues no concede valor a los contenidos presentados por el profesor.

### **2.2.2.4. DIMENSIONES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

Cervantes (2013), nos hace mención de las siguientes dimensiones de aprendizaje significativo:

### **Dimensión 1: Experiencias y conocimientos previos**

Son las experiencias y conocimientos previos que les ocurren a los alumnos en su vida cotidiana y son aprendidos mediante la interacción con su entorno social.

### **Dimensión 2: Nuevos conocimientos y experiencias**

Son los nuevos saberes y experiencias que los alumnos aprenden en la escuela a través de diferentes estrategias de aprendizaje.

### **Dimensión 3: Relación entre nuevos y antiguos conocimientos**

Es el momento en el cual los alumnos relacionan sus conocimientos y experiencias previas con los nuevos conocimientos y experiencias que aprenden en la escuela. Para ello tiene que responder preguntas que generan el conflicto cognitivo (momento en el cual se relaciona lo que el alumno ya sabe con el nuevo conocimiento que debe aprender), la metacognición (el ser conscientes de cómo aprende y qué le falta por aprender), la autoevaluación (qué otras estrategias puedo usar para mejorar mi aprendizaje), la transferencia (relacionar su nuevo conocimiento con su vida cotidiana) (p. 51).

#### **2.2.2.5. TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

Es necesario remarcar que el aprendizaje significativo no representa una "conexión simplista" de la información nueva con la existente dentro de la estructura cognoscitiva del estudiante, sino, exclusivamente el aprendizaje mecánico es la "conexión simplista", aleatoria y no sustantiva; el aprendizaje significativo tiene que ver con la modificación y evolución información que se aprende, así como de la estructura cognoscitiva ligada al aprendizaje.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones conceptos y de proposiciones.

### **a) Aprendizaje de representaciones**

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto Ausubel (1983), dice que "ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan" (p. 46).

Esta forma de aprendizaje es presentada normalmente a los niños. Por ejemplo, el aprender la palabra "Pelota", sucede si el significado de esa palabra representa, o se convierte en un equivalente para el objeto (pelota) que el niño en cuestión puede percibir, por tal motivo, su significado sería el mismo; no es simplemente una asociación significado-objeto, sino que el niño logra relacionarlos sustantiva y no arbitrariamente, como una equivalencia representacional con los conocimientos relevantes que existen dentro de su estructura cognitiva.

### **b) Aprendizaje de conceptos**

Para Ausubel (1983), los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (p. 61), partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior podemos decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota", ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de

criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños.

La aprehensión de ideas por asimilación se efectúa cuando el niño logra una ampliación de su léxico, pues los atributos de criterio de las ideas pueden definirse con el uso de combinaciones disponibles en la estructura cognitiva, por esto, el niño puede diferenciar distintos colores, tamaños y afirmar que es una "Pelota", si ve alguna en cualquier momento.

### **c) Aprendizaje de proposiciones**

Esta forma de aprendizaje trasciende la asimilación de la representación de palabras, combinadas o aisladas, pues supone encontrar el significado de los conceptos expresados a modo de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones necesita que las palabras se relacionen con cada una de las cuales entabla un referente unitario, después se unen para que la idea resultante sea más que adición de los significados de las palabras que componen la idea, produciéndose un nuevo significado que se asimila en la estructura cognoscitiva. Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

#### **2.2.2.6. REQUISITOS PARA LOGRAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

Ausubel (1983) citado por Gonzáles (2010), nos señala que para que se puedan lograr aprendizajes significativos es necesario que se cumplan tres condiciones:

- **Significatividad psicológica del material.** - Se refiere a la posibilidad de que el niño(a) conecte el conocimiento presentado con los conocimientos previos, ya incluidos en su estructura cognitiva. Los contenidos son comprensibles para el niño(a). El niño(a) debe contener ideas innovadoras en su estructura cognitiva, si esto no es así, el niño(a) guardará en memoria a corto plazo la información para contestar un examen memorista, y olvidará después, y para siempre, ese contenido.
- **Significatividad lógica del material.** - El material presentado debe tener una estructura interna organizada, que sea susceptible de dar lugar a la construcción de significados. Los conceptos que el docente presenta, siguen una secuencia lógica y ordenada. Es decir, importa no sólo el contenido, sino la forma en que éste es presentado.
- **Actitud favorable del niño(a).** El niño(a) que no quiera aprender no basta para que se dé el aprendizaje significativo, pues también es necesario que pueda aprender (significación lógica y psicológica del material). Sin embargo, el aprendizaje no puede darse si el niño(a) no quiere aprender. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en el que el maestro sólo puede influir a través de la motivación (p. 95).

#### **2.2.2.7. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

Bernardo (2014), nos señala que las estrategias de aprendizaje significativo para el trabajo con niños de 5 años son los siguientes:

### **a) Estrategias de aprender a aprender**

Una de las metas más buscadas en el ámbito de la educación a lo largo de la historia, es el enseñar a que los niños crezcan autónomos, independientes y autorregulados, capaces de aprender a aprender.

No obstante, actualmente los planes de estudio en todos los niveles educativos promueven aprendices peligrosamente dependientes de la instruccional constante, con escasos conocimientos sobre distintos temas disciplinares, y con pocos instrumentos o tácticas cognitivas que los sostengan para enfrentar situaciones nuevas de aprendizaje en distintos aspectos y útiles frente a cualquier circunstancia.

Aprender a aprender conlleva poder reflexionar sobre la manera en que se aprende y se actúa en consecuencia, interviniendo el propio proceso de aprendizaje a través de la utilización de tácticas flexibles que puedan adaptarse a nuevas situaciones. En consecuencia, que las estrategias de aprender a aprender se encuentren relacionadas con el individuo próximo a aprender, aplicando diferentes estrategias de estudio como pueden ser: Subrayado, Mapas conceptuales y Resúmenes.

En el contexto de un estudiante del II ciclo de inicial, la estrategia de aprender a aprender se lleva a cabo a través del juego en el que existen sus respectivas normas:

- Cantos
- Actividad física
- Brindar material vistoso, de colores y llamativo
- Evaluación por parte del niño de los resultados obtenidos
- Incentivo por cada actividad bien realizada

- Refuerzo de las actividades que faltó su culminación o demuestra cierto tipo de error.
- Lectura de cuentos
- Taller de pintura
- Taller al aire libre
- Refuerzo de hábitos.

### **b) Estrategias de recirculación de la información**

Las estrategias de recirculación de la información se consideran como las más primitivas utilizadas por cualquier estudiante, estas estrategias suponen un procesamiento de carácter superficial y son utilizadas para conseguir un aprendizaje al pie de la letra de la información.

La estrategia básica es el repaso de la información que se ha de aprender en la memoria de trabajo, hasta lograr establecer una asociación para luego integrarla en la memoria a largo plazo. Las estrategias de repaso simple y complejo son útiles especialmente cuando los materiales que se ha de aprender no poseen o tienen escasa significatividad lógica, o cuando tienen poca significatividad psicológica para el estudiante; de hecho, puede decirse que son las estrategias básicas para el logro de aprendizajes repetitivos o memorísticos.

Para que la información recircule en los niños de 4 años, se parte del juego, canciones o actividad física para que el estudiante centre la atención progresivamente memorice con agrado los significados fundamentales como los números, letras, colores, y otros que durante el transcurso de su vida continuará usando.

### **c) Estrategias de elaboración**

Las estrategias de elaboración suponen básicamente integrar y relacionar la nueva información que ha de aprenderse con los conocimientos previos pertinentes.



Pueden ser básicamente de dos tipos: simple y compleja; la distinción entre ambas radica en el nivel de profundidad con que se establezca la integración. También puede distinguirse entre elaboración visual (imágenes visuales simples y complejas) y verbal-semántica (estrategia de "parafraseo", elaboración inferencial o temática).

Para enseñar a niños de 4 años, las tácticas de elaboración surgen de lo que el niño aprende desde su casa y de la educación inicial como conocimiento previo para progresivamente inculcarle el nuevo aprendizaje.

La elaboración se puede ejecutar explicándole al profesor sobre procedimientos para una determinada elaboración, posteriormente el estudiante se vuelve elaborador del objeto o nuevo conocimiento, por ejemplo, enseñarle cómo se hace un avión de papel.

#### **d) Estrategias de organización**

Las estrategias de organización de la información facultan la reorganización constructiva de la información que está por aprenderse. A través de estas tácticas se hace posible el organizar, agrupar o clasificar la información, teniendo intención de alcanzar una representación precisa de la información, empleando las posibles relaciones entre diferentes fuentes de información o relaciones entre la información que se aprenderán y las formas de organización esquemática internalizadas por el estudiante.

Se hace fundamental aclarar que estas estrategias solo pueden aplicarse si el material proporcionado al estudiante reserva un mínimo de significatividad lógica y psicológica.

Para enseñarle al niño estrategias de organización es necesario.

- Aseo. - Cada actividad que se va a realizar, primero es necesario que el aula o el lugar donde se encuentra el niño está limpia.
- Orden. - Todos los objetos deben estar en su lugar, para evitar la distracción del niño en el momento de buscar donde se encuentra.
- Motivación. - Cada actividad antes de realizarla se deben inducir al niño gusto por realizar.
- Actividad. - Es la ejecución.
- Evaluación. - Es la medición de los resultados, se lo realiza con el niño para que se sienta satisfecho de lo que realizó, o de volver a realizarlo de mejor forma (p. 56).

### 2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

**Aprender:** Es incorporar significados valiosos, útiles, comprensibles que permitan a los sujetos adaptarse a la realidad y transformarla.

**Aprendizaje significativo:** Es un tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. Este concepto y teoría están enmarcados en el marco de la psicología constructivista.

**Aprendizaje:** Es el proceso de adquirir cambios relativamente permanentes en la comprensión, actitud, conocimiento, información, capacidad y habilidad, por medio de la experiencia.

**Conocimiento:** Es una acción sobre el objeto, del sujeto sobre lo real. Consiste en construir y reconstruir el objeto, de modo que se debe captar el mecanismo de dicha construcción.

**Educador:** Se dice que el docente actúa como educador cuando se preocupa por la formación integral del estudiante (desarrollo personal, social, profesional), no sólo de que asimile contenidos teóricos.

**Enseñanza-aprendizaje:** Como enseñanza - aprendizaje se define al proceso mediante el cual el movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo.

**Estrategia:** Serie de acciones muy meditadas, encaminadas hacia un fin determinado

**Táctica educativa:** Hace referencia al conjunto de acciones que el personal docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje específicos.

**Habilidad:** Capacidad relacionada con la posibilidad de realizar una acción o actividad concretas. Supone un saber hacer relacionado con una tarea, una meta o un objetivo.

**Juego:** Es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas

**Lúdica:** La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de

azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

**Motivación:** Conjunto de procesos que desarrolla un facilitador (docente u otra persona, un recurso) para activar, dirigir y mantener determinada conducta en otra persona (por ejemplo, un alumno) o en un grupo.

## CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

### 3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

#### RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL JUEGO COMO TÁCTICA EDUCATIVA

Tabla 2. *Niveles del juego como táctica educativa*

<b>Niveles</b>	<b>Rangos</b>	<b>fi</b>	<b>F%</b>
Alto	24 - 30	7	31.8
Medio	17 - 23	9	40.9
Bajo	10 - 16	6	27.3
<b>Total</b>		<b>22</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

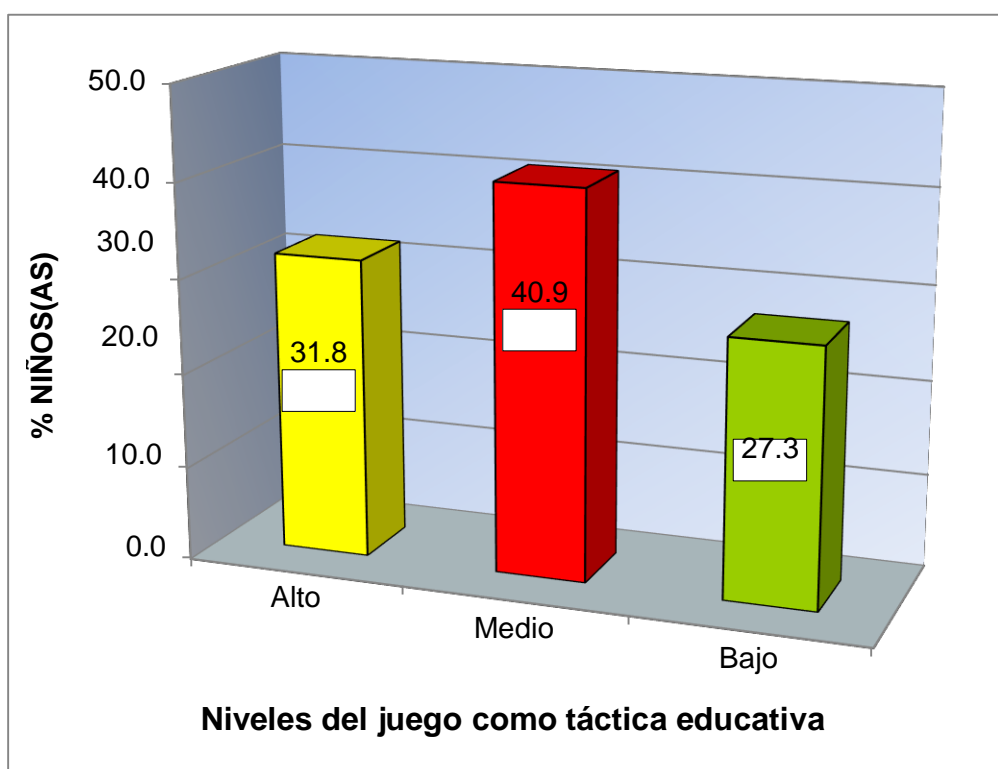


Gráfico 1. Niveles del juego como táctica educativa

En el gráfico 1, se puede apreciar que el 31,8% de niños(as) de 4 años han alcanzado niveles altos, el 40,9% niveles medios y el 27,3% niveles bajos; lo que nos indica que la mayor parte de niños presentan niveles medios en la ficha de observación sobre el juego como táctica educativa.

Tabla 3. *Dimensión uso del juego*

<b>Niveles</b>	<b>Rangos</b>	<b>fi</b>	<b>F%</b>
Alto	10 - 12	7	31.8
Medio	7 - 9	11	50.0
Bajo	4 - 6	4	18.2
<b>Total</b>		<b>22</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

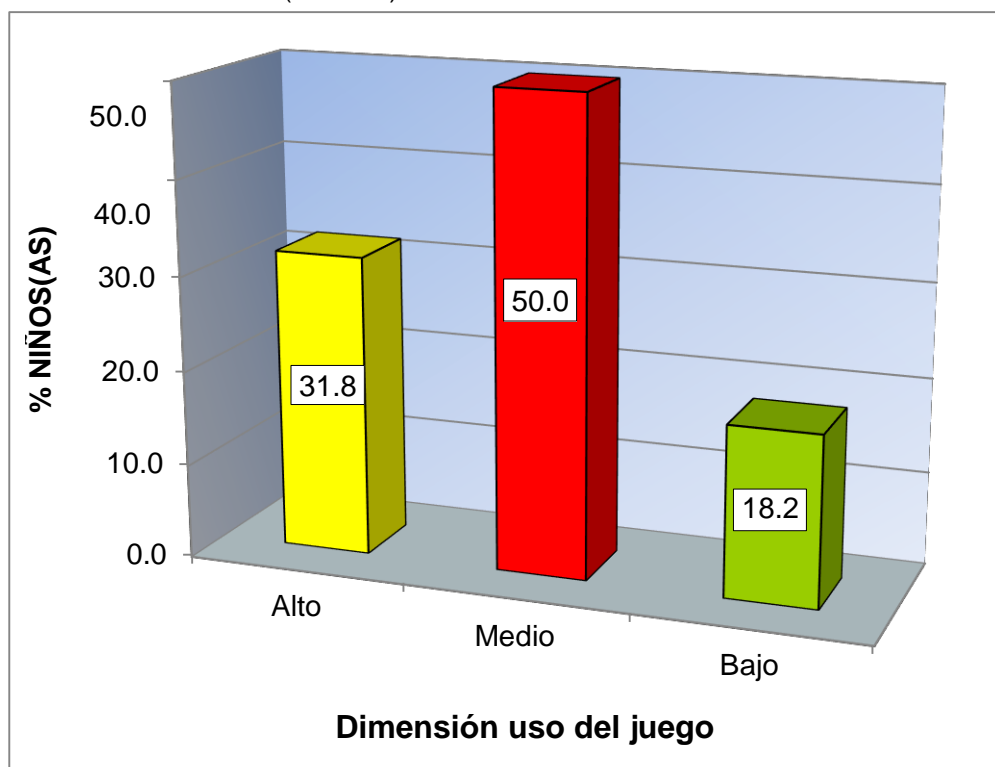


Gráfico 2. Dimensión uso del juego

En el gráfico 2, se puede apreciar que el 31,8% de niños(as) de 4 años han alcanzado niveles altos, el 50,0% niveles medios y el 18,2% niveles bajos; lo que nos indica que la mayor parte de niños presentan niveles medios en la ficha de observación sobre el juego como táctica educativa en su dimensión uso del juego.

Tabla 4. *Dimensión funciones del juego*

<b>Niveles</b>	<b>Rangos</b>	<b>fi</b>	<b>F%</b>
Alto	10 - 12	7	31.8
Medio	7 - 9	9	40.9
Bajo	4 - 6	6	27.3
<b>Total</b>		<b>22</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

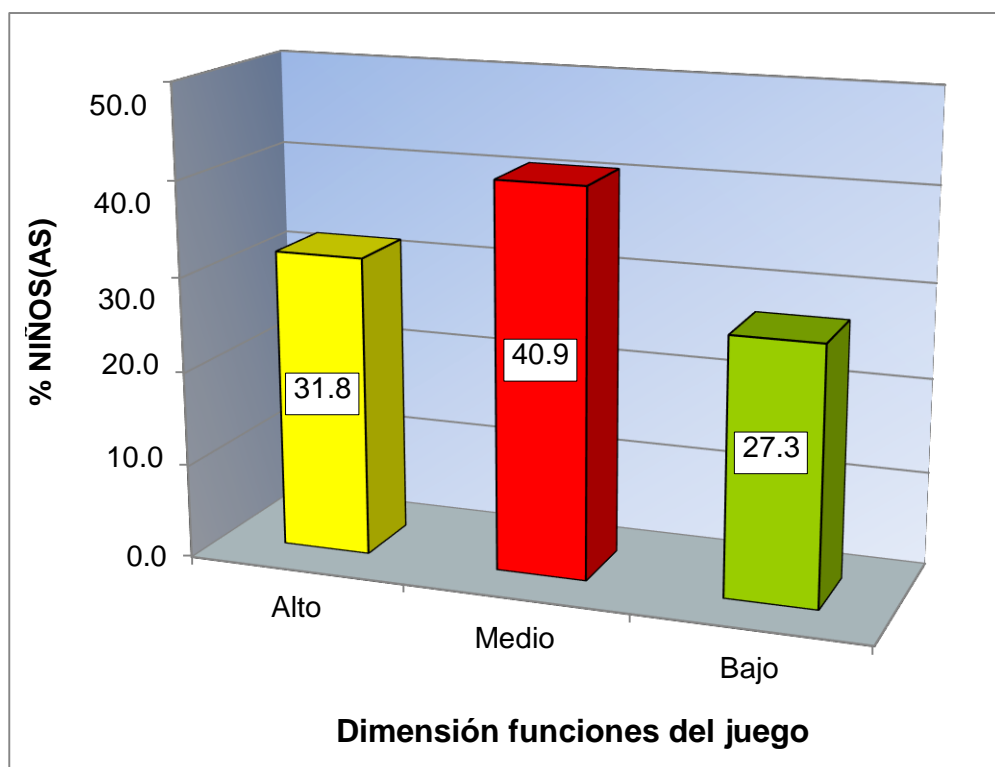


Gráfico 3. *Dimensión funciones del juego*

En el gráfico 3, se puede apreciar que el 31,8% de niños(as) de 4 años han alcanzado niveles altos, el 40,9% niveles medios y el 27,3% niveles bajos; lo que nos indica que la mayor parte de niños presentan niveles medios en la ficha de observación sobre el juego como táctica educativa en su dimensión funciones del juego.



Tabla 5. Dimensión juego simbólico

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	6	4	18.2
Medio	4 - 5	12	54.5
Bajo	2 - 3	6	27.3
<b>Total</b>		<b>22</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

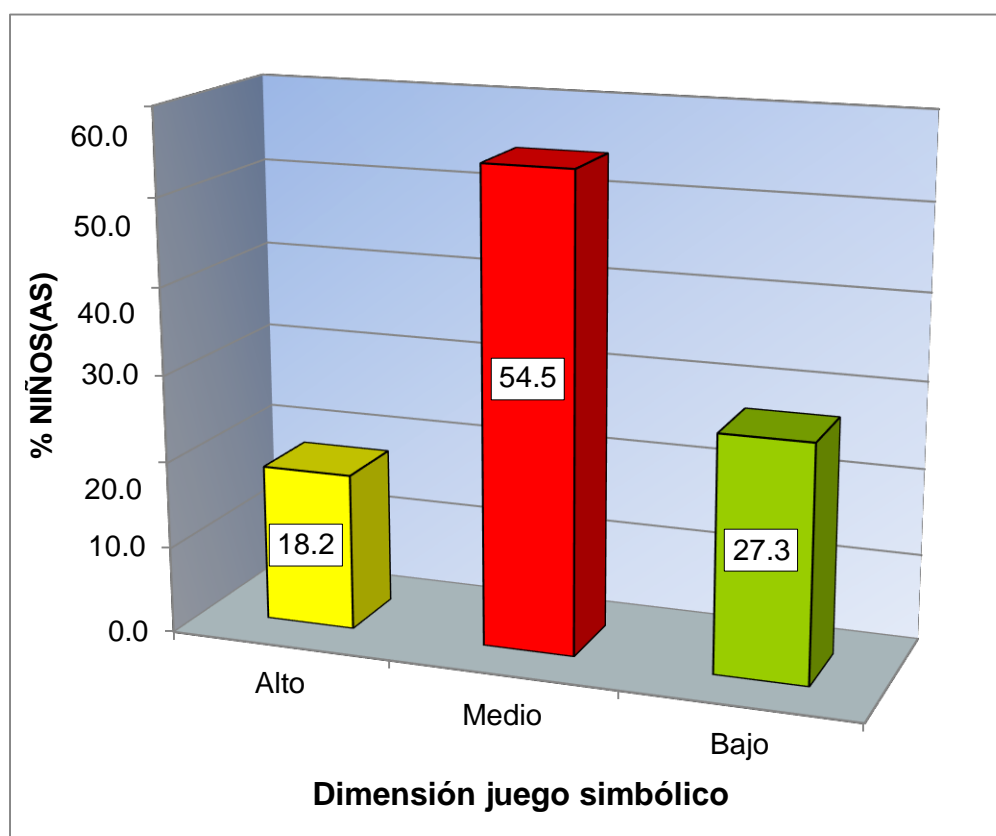


Gráfico 4. Dimensión juego simbólico

En el gráfico 4, se puede apreciar que el 18,2% de niños(as) de 4 años han alcanzado niveles altos, el 54,5% niveles medios y el 27,3% niveles bajos; lo que nos indica que la mayor parte de niños presentan niveles medios en la ficha de observación sobre el juego como táctica educativa en su dimensión funciones del juego.

## RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Tabla 6. Niveles de aprendizaje significativo

Niveles	Rangos	fi	F%
Alto	29 - 36	6	27.3
Medio	21 - 28	10	45.5
Bajo	12 - 20	6	27.3
<b>Total</b>		<b>22</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

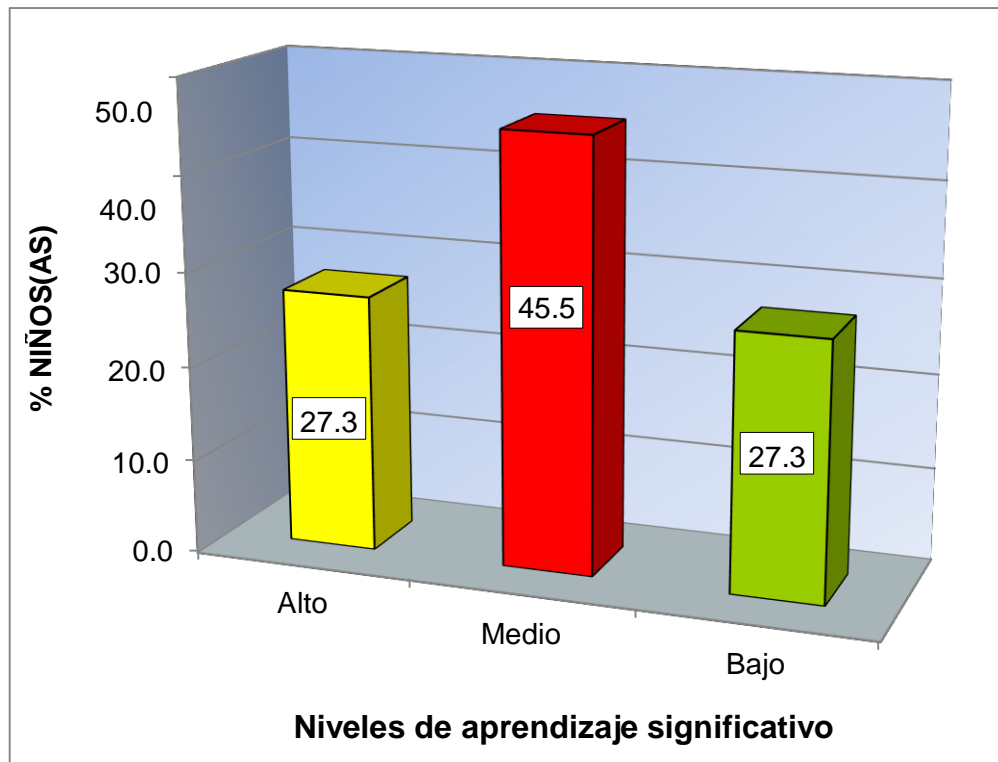


Gráfico 5. Niveles de aprendizaje significativo

En el gráfico 5, se puede apreciar que el 27,3% de niños(as) de 4 años han alcanzado niveles altos, el 45,5% niveles medios y el 27,3% niveles bajos; lo que nos indica que la mayor parte de niños presentan niveles medios en la ficha de observación de aprendizaje significativo.

Tabla 7. *Dimensión experiencias previas*

<b>Niveles</b>	<b>Rangos</b>	<b>fi</b>	<b>F%</b>
Alto	10 - 12	7	31.8
Medio	7 - 9	9	40.9
Bajo	4 - 6	6	27.3
<b>Total</b>		<b>22</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

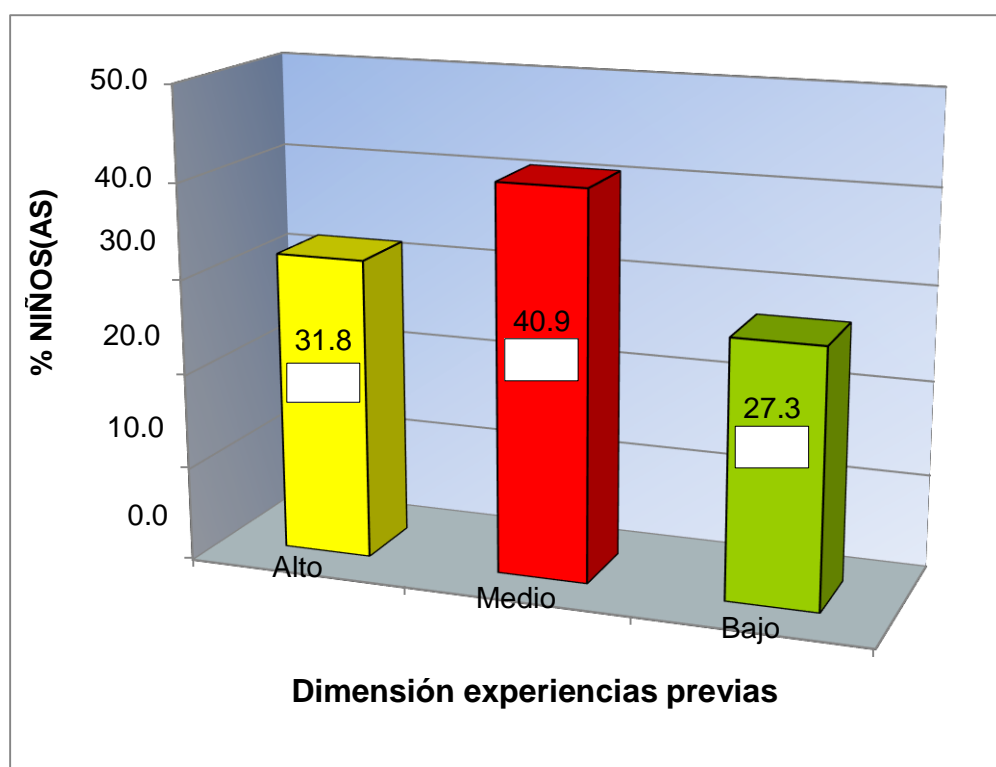


Gráfico 6. Dimensión experiencias previas

En el gráfico 6, se puede apreciar que el 31,8% de niños(as) de 4 años han alcanzado niveles altos, el 40,9% niveles medios y el 27,3% niveles bajos; lo que nos indica que la mayor parte de niños presentan niveles medios en la ficha de observación de aprendizaje significativo en su dimensión experiencias previas.

Tabla 8. *Dimensión nuevos conocimientos*

<b>Niveles</b>	<b>Rangos</b>	<b>fi</b>	<b>F%</b>
Alto	10 - 12	7	31.8
Medio	7 - 9	9	40.9
Bajo	4 - 6	6	27.3
<b>Total</b>		<b>22</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

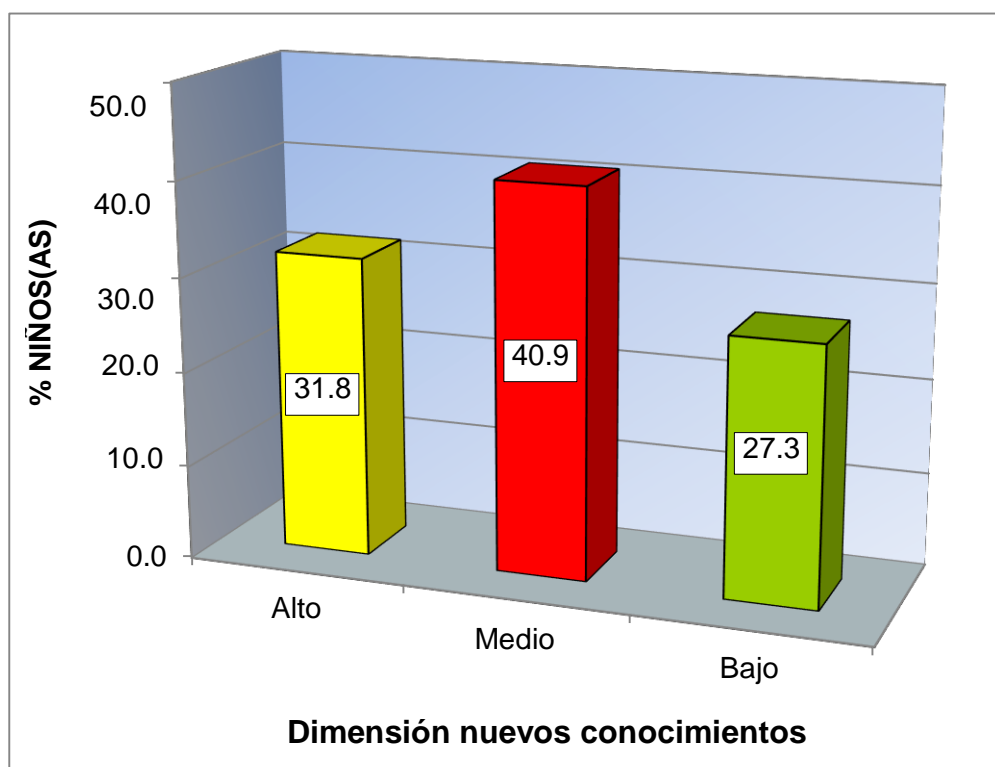


Gráfico 7. Dimensión nuevos conocimientos

En el gráfico 7, se puede apreciar que el 31,8% de niños(as) de 4 años han alcanzado niveles altos, el 40,9% niveles medios y el 27,3% niveles bajos; lo que nos indica que la mayor parte de niños presentan niveles medios en la ficha de observación de aprendizaje significativo en su dimensión nuevos conocimientos.

Tabla 9. *Dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos*

<b>Niveles</b>	<b>Rangos</b>	<b>fi</b>	<b>F%</b>
Alto	10 - 12	6	27.3
Medio	7 - 9	11	50.0
Bajo	4 - 6	5	22.7
<b>Total</b>		<b>22</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Base de Datos (Anexo 3).

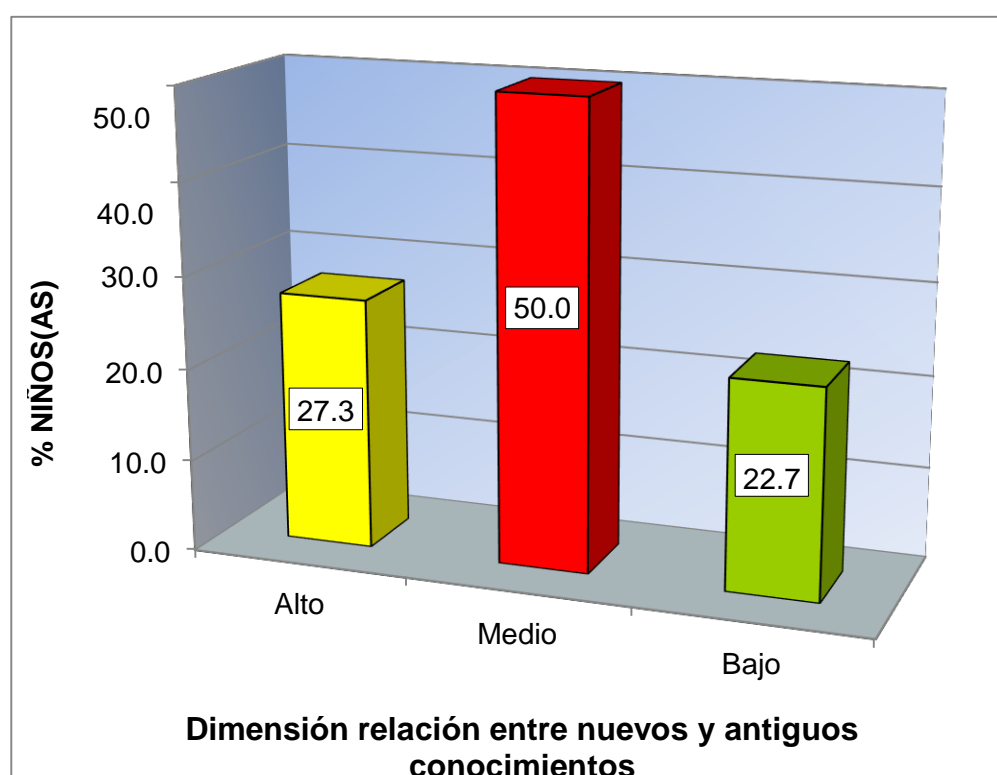


Gráfico 8. *Dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos*

En el gráfico 8, se puede apreciar que el 27,3% de niños(as) de 4 años han alcanzado niveles altos, el 50,0% niveles medios y el 22,7% niveles bajos; lo que nos indica que la mayor parte de niños presentan niveles medios en la ficha de observación de aprendizaje significativo en su dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos.

### 3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

#### a) Hipótesis General

Ho El juego como estrategia didáctica no se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto, año 2018.

H<sub>1</sub> El juego como táctica educativa se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto, año 2018.

Tabla 10. *Correlación de las variables juego como táctica educativa y aprendizaje significativo*

			Juego como táctica educativa	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Juego como táctica educativa	Coefficiente de correlación	1,000	,913**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	22	22
	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	,913**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

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

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 10, se observa que el coeficiente de correlación *de Spearman* existente entre las variables muestran una relación muy alta positiva, estadísticamente significativa ( $r = 0,913$ ,  $p_{\text{valor}} = 0,000 < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el juego como táctica educativa se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel inicial.

**b) Hipótesis Específica 1**

Ho El uso del juego no se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto.

H<sub>1</sub> El uso del juego se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto.

Tabla 11. *Correlación de las variables uso del juego y aprendizaje significativo*

		Uso del juego	Aprendizaje significativo	
Rho de Spearman	Uso del juego	Coeficiente de correlación	1,000	
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	22	
	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,881**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

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

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 11, se observa que el coeficiente de correlación *de Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente significativa ( $r = 0,881$ ,  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el uso del juego se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel inicial.

### c) Hipótesis Específica 2

Ho Las funciones del juego no se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto.

H<sub>1</sub> Las funciones del juego se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto.

Tabla 12. *Correlación de las variables funciones del juego y aprendizaje significativo*

			Funciones del juego	Aprendizaje significativo
Rho de	Funciones del juego	Coefficiente de correlación	1,000	,894**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	22	22
Spearman	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	,894**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

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

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 12, se observa que el coeficiente de correlación *de Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente significativa ( $r = 0,894$ ,  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que las funciones del juego se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel inicial.



### d) Hipótesis Específica 3

Ho El juego simbólico no se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto.

H<sub>1</sub> El juego simbólico se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto.

Tabla 13. *Correlación de las variables juego simbólico y aprendizaje significativo*

			Juego simbólico	Aprendizaje significativo
Rho de	Juego simbólico	Coefficiente de correlación	1,000	,881**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	22	22
Spearman	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	,881**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

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

Fuente: Programa SPSS Versión 23.

En la tabla 13, se observa que el coeficiente de correlación *de Spearman* existente entre las variables muestran una relación alta positiva, estadísticamente significativa ( $r = 0,881$ ,  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ ). Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se concluye que el juego simbólico se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel inicial.

## CONCLUSIONES

- Primera.-** El juego, como táctica educativa, se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto, año 2018; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación muy alta positiva  $r = 0,913$  con un  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ ; es decir prevalece los niveles medios en los niños en la ficha de observación sobre el juego como táctica educativa y en la ficha de observación de aprendizaje significativo.
- Segunda. -** El uso del juego se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación alta positiva  $r = 0,881$  con un  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ ; es decir prevalece los niveles medios en los niños en la ficha de observación sobre el juego como táctica educativa en su dimensión uso del juego.

- Tercera. -** Las funciones del juego se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación alta positiva  $r = 0,894$  con un  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ ; es decir prevalece los niveles medios en los niños en la ficha de observación sobre el juego como táctica educativa en su dimensión funciones del juego.
- Cuarta. -** El juego simbólico se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto; el coeficiente de correlación de Spearman muestra una relación alta positiva  $r = 0,881$  con un  $p\_valor = 0,000 < 0,05$ ; es decir prevalece los niveles medios en los niños en la ficha de observación sobre el juego como táctica educativa en su dimensión juego simbólico.

## RECOMENDACIONES

- Primera.** - Los directivos de la Institución Educativa deben monitorear la praxis docente para el asesoramiento y orientación acerca de la importancia del juego como estrategia educativa y dirigir a su plana docente hacia objetivos y metas que faciliten la mejora y alcance de los logros de aprendizaje de los niños, para que todos aprendan de una forma divertida.
- Segunda.** - A la directora de la institución, planificar un espacio lúdico con fin educacional y recreativo, con materiales educativos que favorezcan el desarrollo social, afectivo y cognitivo de los estudiantes.
- Tercera.** - Se recomienda la directora de la institución que supervise la plana docente a la hora del ejercicio de actividades lúdicas, tanto dentro como fuera del salón, para controlar las estrategias aplicadas y juzgar si son las correctas.
- Cuarta.** - Los profesores deben considerar la personalidad de los estudiantes: si se muestra tímido(a), aplicar juegos de socialización (diversos jugadores); para un estudiante hiperactivo(a) enfocarse en juegos que favorezcan la atención y la percepción.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

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

Arévalo, M. y Carreazo, Y. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín "A" del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos*. (Tesis de Licenciatura). Cartagena: Universidad de Cartagena. Recuperado de: <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TESIS%20DE%20GRADO.pdf>

Arias, C. y García, L. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué – 2015*. (Tesis de Maestría). Lima: Universidad Privada Norbert Wiener. Recuperado de: <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/649/MAESTRO%20-%20GARC%C3%8DA%20MENDOZA%20LISANDRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. (2° Ed.). México D.F.: Trillas.

- Ausubel, D. (1987). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós.
- Beltrán, J. (2003). *Estrategias de aprendizaje*. Revista de educación. Madrid: Universidad Complutense.
- Berger, S. y Thompson, K. (2007). *Psicología del desarrollo. Infancia y Adolescencia*. (7º Ed). Madrid: Panamericana.
- Bernardo, J. (2014). *Estrategias de aprendizaje: Para aprender más y mejor*. Madrid: RIALP.
- Bisquerra, R. (2014). *Metodología de la Investigación Educativa*. Madrid: Muralla.
- Bruner, J. (1984). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza Editorial.
- Campos, M. Chacc, I. y Gálvez, P. (2016). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Santiago de Chile: Universidad de Chile.
- 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.
- Cervantes, G. (2013). *El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos*. Lima: Universidad San Martín de Porres.
- Constitución Política del Perú (1993). Disponible en: <http://portal.jne.gob.pe/informacionlegal/Constitucion%20y%20Leyes1/CONSTITUCION%20POLITICA%20DEL%20PERU.pdf>
- Díaz Barriga, F. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México D.F.: McGraw Hill.

Díaz, J. (2012). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. Editoriales trillas.

México 2002

Fagoaga, J. (2014). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.

Garnica, G. (2014). *Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de edad*. Quito: Universidad Tecnológica Equinoccial.

González, D. (2010). *La importancia de promover en el aula estrategias de aprendizaje para elevar el nivel escolar*. Cuba: Centro Universitario José Martí Pérez.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6º Ed.). México D.F.: Mc. Graw-Hill Interamericana.

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

Montero, G. (2015). *El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial*. (Tesis de Maestría). Lima: Universidad San Ignacio De Loyola. Recuperado de: [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2202/2/2015\\_Montero.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2202/2/2015_Montero.pdf)

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2013). *El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París: UNESCO. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

- Pancho, M. (2016). *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.
- Piaget, J. (1973). *La formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Pozo, J. (2010). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. 10ª Edición. Madrid: Ediciones Morata.
- Rivera, I. (2010). *Aprendizaje significativo y ayuda pedagógica*. Madrid: Pearson.
- Sánchez, M. (2010). *El aprendizaje significativo psicopedagógico*. México D.F.: Alfaomega.
- Silva, G. (2013). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. Lima: GRADE.
- Taylor, D. (2012). *Designing and planning for play*. Londres: CABE.
- Vera, N. (2015). *El juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años de educación inicial*. (Tesis de Maestría). Lima: Universidad San Ignacio De Loyola. Recuperado de: [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/1971/2/2015\\_Vera.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/1971/2/2015_Vera.pdf)
- Zea, L. (2013). *El juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje en el área de lógico matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 608 Mercurio Puente Piedra 2013*. (Tesis de Maestría). Lima; Universidad César Vallejo. Recuperado de: [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/13133/Zea\\_TLP.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/13133/Zea_TLP.pdf?sequence=1&isAllowed=y)



# **A N E X O S**

## Anexo 1

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL JUEGO COMO TÁCTICA EDUCATIVA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “HUATAPI” DE YURIMAGUAS, ALTO AMAZONAS, LORETO, AÑO 2018.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema General:</b> ¿De qué manera el juego como táctica educativa se relaciona con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto, año 2018?</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar la relación del juego como táctica educativa con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto, año 2018.</p>	<p><b>Hipótesis General:</b> El juego como táctica educativa se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa “Huatapi” Alto Amazonas – Loreto, año 2018.</p>	<p><b>Variable Relacional 1 (X):</b>  Juego como táctica educativa</p> <p><b>Dimensiones:</b></p>	<p><b>Diseño de Investigación:</b> No experimental, transversal</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>Población:</b> Conformada por 22 niños y niñas de 4 años del nivel inicial (Sección Huellitas del Saber).</p> <p><b>Muestra:</b> La muestra es igual a la población. N = n</p> <p><b>Técnica:</b> - Observación</p> <p><b>Instrumentos:</b> - Ficha de observación del juego como táctica educativa - Ficha de observación de aprendizaje significativo.</p>
<p><b>Problemas Específicos:</b> ¿De qué manera el uso del juego se relaciona con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto?</p> <p>¿De qué manera las funciones del juego se relacionan con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto?</p> <p>¿De qué manera el juego simbólico se relaciona con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto?</p>	<p><b>Objetivos Específicos:</b> Establecer la relación del uso del juego con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto.</p> <p>Identificar la relación de las funciones del juego con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto.</p> <p>Señalar la relación del juego simbólico con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto.</p>	<p><b>Hipótesis Específicas:</b> El uso del juego se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto.</p> <p>Las funciones del juego se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto.</p> <p>El juego simbólico se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Huatapi” De Yurimaguas, Alto Amazonas, Loreto.</p>	<p>- Uso del juego - Funciones del juego - Juego simbólico</p> <p><b>Variable Relacional 2 (Y):</b>  Aprendizaje significativo</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <p>- Experiencias previas - Nuevos conocimientos - Relación entre nuevos y antiguos conocimientos</p>	

**Anexo 2:  
INSTRUMENTOS**

**FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO  
COMO TÁCTICA EDUCATIVA**

Nombre del niño(a): .....

Aula: ..... Fecha: .....

Evaluadora: .....

**Indicaciones:** La evaluadora debe marcar con un aspa (X) la escala correspondiente según lo observado en los niños.

N°	ÍTEMS	Siempre	A veces	Nunca
<b>Dimensión 1: Uso del juego</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
1	Utiliza un lenguaje adecuado para dar a conocer sus ideas o pensamientos.			
2	Interactúa con sus compañeros sin riñas.			
3	Utiliza el juego como fuente de alegría.			
4	Manifiesta una mejora en su aprendizaje con el uso del juego.			
<b>Dimensión 2: Funciones del juego</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
5	Afianza sus habilidades intelectuales.			
6	Enriquece su creatividad e imaginación.			
7	Identifica la estructura del juego y se adapta a ella.			
8	Comprende las reglas del juego que realiza.			
<b>Dimensión 3: Juego simbólico</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
9	Puede expresar las características de los objetos durante el juego.			
10	Responde a todo tipo de preguntas cuando juega, por ejemplo: ¿Quién es el personaje?, ¿Qué características tiene?, etc.			

## FICHA DE OBSERVACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Nombre del niño(a): .....

Aula: .....

Fecha: .....

Evaluador(a):.....

**Indicaciones:** La evaluadora debe marcar con un aspa (X) la escala correspondiente según lo observado en los niños.

Nº	ITEMS	Siempre	A veces	Nunca
<b>Dimensión 1: Experiencias previas</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
1	Responde preguntas sobre sus experiencias anteriores al inicio de clase.			
2	Es partícipe de dinámicas para responder sobre sus experiencias anteriores.			
3	Responde preguntas sobre sus conocimientos previos al inicio clase.			
4	Es partícipe de dinámicas para responder sobre sus conocimientos previos.			
<b>Dimensión 2: Nuevos conocimientos</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
5	Aprende nuevas experiencias que le permitan realizar trabajos en equipo.			
6	Aprende nuevas experiencias que le permiten realizar trabajos individuales (esquematisaciones, exposiciones, etc.).			
7	Comprende con facilidad los nuevos conocimientos brindados en clase.			
8	Aplica estrategias para aprender nuevos conocimientos.			
<b>Dimensión 3: Relación entre nuevos y antiguos conocimientos</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
9	Responde preguntas para saber lo nuevo que ha aprendido.			

10	Responde a preguntas para relacionar sus conocimientos previos con el nuevo conocimiento.			
11	Considera lo aprendido como útil e importante.			
12	Realiza actividades en el aula para utilizar lo aprendido y solucionar problemas de su vida cotidiana.			

Anexo 3

BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO COMO TÁCTICA EDUCATIVA

Niños de 4 años

Evaluadora: Del Águila, Curitima, Pepita.

Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)	ITEMS										Puntaje	Nivel	D1	D2	D3
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10					
1	ANÓNIO	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	27	Alto	10	11	6
2	ANÓNIO	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	Alto	12	12	6
3	ANÓNIO	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	28	Alto	12	11	5
4	ANÓNIO	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	16	Bajo	6	6	4
5	ANÓNIO	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	26	Alto	9	11	6
6	ANÓNIO	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	Alto	12	11	6
7	ANÓNIO	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	26	Alto	10	11	5
8	ANÓNIO	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	23	Medio	10	9	4
9	ANÓNIO	3	1	2	3	1	2	2	2	1	3	20	Medio	9	7	4
10	ANÓNIO	3	2	2	2	3	2	1	3	2	2	22	Medio	9	9	4
11	ANÓNIO	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Bajo	6	6	3
12	ANÓNIO	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	16	Bajo	7	6	3
13	ANÓNIO	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	23	Medio	9	9	5
14	ANÓNIO	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	22	Medio	9	9	4
15	ANÓNIO	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	13	Bajo	5	6	2
16	ANÓNIO	3	3	1	2	3	2	2	2	3	2	23	Medio	9	9	5

17	ANÓNIO	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	21	Medio	8	9	4
18	ANÓNIO	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	15	Bajo	6	6	3
19	ANÓNIO	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	16	Bajo	7	6	3
20	ANÓNIO	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	23	Medio	9	9	5
21	ANÓNIO	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	22	Medio	9	9	4
22	ANÓNIO	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	13	Bajo	5	6	2

## FICHA DE OBSERVACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Niños de 4 años

Evaluadora: Del Águila, Curitima, Pepita

Nº	NOMBRE DEL NIÑO(A)	ITEMS												Puntaje	Nivel	D1	D2	D3
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
1	ANÓNIMO	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	33	Alto	11	10	12
2	ANÓNIMO	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	34	Alto	11	11	12
3	ANÓNIMO	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	33	Alto	11	11	11
4	ANÓNIMO	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	18	Bajo	6	5	7
5	ANÓNIMO	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	31	Alto	9	11	11
6	ANÓNIMO	3	2	1	2	3	3	3	2	3	1	2	3	28	Medio	8	11	9
7	ANÓNIMO	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	33	Alto	11	11	11
8	ANÓNIMO	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	26	Medio	10	8	8
9	ANÓNIMO	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	27	Medio	10	8	9
10	ANÓNIMO	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	26	Medio	8	9	9
11	ANÓNIMO	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	17	Bajo	6	5	6
12	ANÓNIMO	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	18	Bajo	6	6	6
13	ANÓNIMO	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	27	Medio	9	9	9
14	ANÓNIMO	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	27	Medio	9	9	9
15	ANÓNIMO	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	16	Bajo	5	6	5
16	ANÓNIMO	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	27	Medio	9	9	9
17	ANÓNIMO	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	18	Bajo	6	6	6
18	ANÓNIMO	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	17	Bajo	6	5	6
19	ANÓNIMO	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	26	Medio	9	8	9
20	ANÓNIMO	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	32	Alto	10	11	11



21	ANÓNIMO	2	1	3	2	2	1	2	2	2	3	2	1	<b>23</b>	Medio	8	7	8
22	ANÓNIMO	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	<b>26</b>	Medio	9	8	9

