

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN HUACHO
FACULTAD DE EDUCACIÓN**



TESIS:

**JUEGO COMO ESTRATEGIA FORMATIVA EN EL NIVEL INICIAL DE LA
I.E.P. MAGISTER – DISTRITO SAN JUAN DE LURIGANCHO 2018**

Presentada por:

Bach. PARIONA LIÑAN, Elizabeth

Asesora:

Dra. Padilla Delgadillo; Bernardita Ruth

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
INICIAL Y ARTE**

HUACHO – PERÚ

2018

**JUEGO COMO ESTRATEGIA FORMATIVA EN EL NIVEL INICIAL DE LA
I.E.P. MAGISTER – DISTRITO SAN JUAN DE LURIGANCHO 2018**

ASESORA:

.....

Dra. Padilla Delgadillo; Bernardita Ruth

MIEMBROS DEL JURADO

.....

PRESIDENTE : Mg. DE LA CRUZ DURAN ;Ricardo

.....

SECRETARIO : Mg. VILCHEZ JAIME ;Rosa Mercedes

.....

VOCAL : Mg. FLORES CARBAJAL ;Zilda Julissa

DEDICATORIA

A mis padres y mis hijos, por terminar mi carrera a pesar de dificultades de mi vida de ser madre y padre de mis tesoros preciados.

La Autora.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a dios por la dicha de seguir creciendo y construyendo peldaños a enseñar como maestra en las aulas de inicial, que son como semillitas que irán formando para la sociedad.

La Autora.

RESUMEN

La investigación propone describir la presente investigación titulada el juego como estrategia formativa en el nivel inicial de la I.E.P. Magister - Distrito San Juan de Lurigancho 2018; Se investigó las variables juego y estrategia formativa, tipo de investigación descriptivo explicativo, no experimental ;la población, objeto de estudio, está constituido por 100 niños del nivel inicial; la muestra está conformada por 42 niños ,cuestionarios aplicados a los docentes y padres de familias se empleó programa Microsoft office Excel 2013.Los resultados evidencian en relación de la **variable juegos**; De la fig. 1, un 40,5% de los niños, alcanzaron una participación de grupos de **juegos coordinando movimiento corporal** un nivel medio, un 35,7% lograron un nivel baja y un 23,8% nivel elevada; De la fig. 2, un 40,5% de los niños; alcanzaron un **nivel medio en las participaciones de juegos de roles**, un 35,7% consiguieron un nivel bajo y un 23,8% obtuvieron un nivel alto; De la fig. 3, un 52,4% de los niños, alcanzaron un **nivel medio en Construye torres con diversos materiales con sus compañeros**, un 23,8% consiguieron un nivel bajo y otro 23,8% obtuvieron un nivel alto; De la fig. 4, un 35,7% de los niños, alcanzaron **un nivel medio en la Arma figuras con bloques lógicos en trabajos grupales**, otro 35,7% consiguieron un nivel bajo y un 28,6% obtuvieron un nivel alto; De la fig. 5, un 54,8% de los niños , alcanzaron un nivel **medio en comparte los instrumentos musicales con sus compañeros**, un 28,6% consiguieron un nivel bajo y un 16,7% obtuvieron un nivel alto.

PALABRAS CLAVES: Juegos, niños y estrategias.

SUMMARY

The research proposes to describe the present research entitled the game as a training strategy at the initial level of the I.E.P. Magister - District San Juan de Lurigancho 2018; We investigated the variables game and training strategy, type of descriptive, non-experimental descriptive research, the population, object of study, is constituted by 100 children of the initial level; the sample is made up of 42 children, questionnaires applied to teachers and parents of families Microsoft Excel 2013 program was used. The results show in relation to the variable games; From fig. 1, 40.5% of the children, reached a participation of groups of games coordinating body movement a medium level, 35.7% achieved a low level and 23.8% high level; From fig. 2, 40.5% of children; they reached a medium level in the participation of role-plays, 35.7% achieved a low level and 23.8% obtained a high level; From fig. 3, 52.4% of the children, reached a medium level in Construye towers with various materials with their peers, 23.8% achieved a low level and another 23.8% obtained a high level; From fig. 4, 35.7% of the children, reached a medium level in the weapon figures with logical blocks in group work, another 35.7% achieved a low level and 28.6% obtained a high level; From fig. 5, 54.8% of the children, reached a medium level in shared musical instruments with their peers, 28.6% achieved a low level and 16.7% obtained a high level.

KEYWORDS: Games, children and strategies.

ÍNDICE GENERAL

Dedicatoria.....	04
Agradecimiento.....	05
Resumen	06
Summary.....	07
Indice General.....	08
Introducción.....	10

TÍTULO PRIMERO: ASPECTOS TEÓRICOS DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática	15
1.2. Formulación del Problema	15
1.2.1. Problema General	15
1.2.2. Problemas Específicos.....	15
1.3. Formulación de Objetivos.....	15
1.3.1. Objetivo General.....	15
1.3.2. Objetivos Específicos	15
1.4. Justificación.....	16

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación	17
2.2. Bases Teóricas Científicas.....	24
2.3. Definición de Términos Básicos	31
2.4. Formulación de Hipótesis.....	34

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño Metodológico	35
---------------------------------------	-----------

<u>3.1.1. Tipo de Estudio</u>	35
<u>3.2. Población y Muestra</u>	35
<u>3.3. Operacionalización de variables</u>	36
<u>3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos</u>	37
<u>3.4.1. Técnica a emplear</u>	37
<u>3.4.2. Descripción de los Instrumentos</u>	37
<u>3.4.3. Validez</u>	37
<u>3.5. Técnicas para el procesamiento de la información</u>	38
<u>3.5.1. Procesamiento Manual</u>	39
<u>3.5.2. Procesamiento Electrónico</u>	40

TÍTULO SEGUNDO: ASPECTOS PRÁCTICOS DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

<u>4.1. Analisis descriptivo de la variable autoestima</u>	43
--	----

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

<u>5.1 Conclusiones</u>	49
<u>5.2. Recomendaciones</u>	50

FUENTES DE INFORMACIÓN

<u>Fuentes de Información</u>	51
<u>Anexo 01</u>	53
<u>Anexo 02</u>	54

INTRODUCCION

La presente investigación denominada el juego como estrategia formativa en el nivel inicial de la I.E.P. Magister - Distrito San Juan de Lurigancho 2018; es un estudio de tipo descriptivo correlacional.

El juego es considerado como un aprendizaje para los niños del nivel inicial, en la cual aprenden jugando a través de rondas, de pasamanos y canciones de motivaciones y entusiasmo para los niños y de esa forma los docentes consideran como una estrategia de fortalecimiento para que aprendan y se desenvuelvan mejor.

Influye bastante en la etapa de su niñez de formarlos bien a los niños, es como una base elemental que los docentes generen estrategias de portafolios, cubos, laminas para que aprendan mejor mediante la observación se generan la etapa formativa de su niñez.

Calmels (2004) Según considera “los juegos de crianza se transmiten generacionalmente y fueron creados a partir de un encuentro, de una necesidad. Tienen una extensa variedad de formas y de nombres, variaciones del tema con contenidos similares. El contenido de los juegos corporales (son considerados también así, ya que estos ocurren desde los primeros años de vida) constituye el matiz desde la cual se organizan los juegos de la niñez, la adolescencia y la vida adulta” (p.14)

Hace mención en su investigación la importancia de los juegos y la expresión de movimientos corporales y las variedades de juegos que aprenden los niños que se forma de su niñez para recordar en su adolescencia.

Esta investigación está dividida en dos aspectos, el primero está relacionada a la teoría de la investigación y esta formulado en tres capítulos:

El primer capítulo se aborda de los puntos relacionados al planteamiento del problema:

Descripción, formulación, objetivos y justificación de la investigación.

El Segundo capítulo comprende el marco teórico de la investigación, con sus antecedentes, bases teóricas, definiciones de términos y por último la formulación de la hipótesis.

El tercer capítulo se explica la metodología de la investigación: tipo de estudio, diseño, población y muestra, operacionalización de variables, técnicas a emplear y método de análisis de datos.

El cuarto capítulo está relacionado con los aspectos prácticos de la investigación y está comprendida de en dos capítulos:

Los capítulos cuartos se dan a conocer los resultados obtenidos a través del análisis estadístico, Y por último, en el capítulo quinto aborda las conclusiones y recomendaciones de la investigación. Al finalizar se consideran las fuentes bibliográficas y los anexos

La aurora.

TÍTULO PRIMERO

ASPECTOS TEÓRICOS DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

El juego como estrategia formativa muy importante un elemento imprescindible en la formación de los niños, es la forma donde aprenden a través de los juegos que los maestros generan sus materiales didácticos para enseñarles a los alumnos, para obtener una serie de conocimientos, al largo de su vida.

El infante a través de la observación explora y va conociendo a sus compañeros de estudio y sus padres que cumplen una función de orientarlos y guiarlos en su etapa de niño

Según Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007) afirman que el juego es: “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p. 128).

Considera en sus investigaciones los autores que el juego es lo importante para los niños que juegan por placer se relajan además interactúan entre ellos, el docente lo considera como es una estrategia como parte de enseñanza.

Según (Bañeres et al. 2008,) “el juego popular y el tradicional, son aquellos juegos que hace muchos años que se juega, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado. Se transmiten de generación en generación. Cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores y jugadoras, normalmente con objetos de la naturaleza o materiales comunes

– pueden ser reciclados-. No tienen unas reglas fijas, interviene el consenso entre las personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego” (p.116).

Los juegos son estrategias que permiten formar a los niños y elevar el nivel de conocimiento donde aprenden a través de los juegos, de la ronda, los círculos y triángulos, generando un aprendizaje cooperativo.

Calmels (2004) Según el autor expresa “los juegos de crianza se transmiten generacionalmente y fueron creados a partir de un encuentro, de una necesidad. Tienen una extensa variedad de formas y de nombres, variaciones del tema con contenidos similares. El contenido de los juegos corporales (son considerados también así, ya que estos ocurren desde los primeros años de vida) constituye el matiz desde la cual se organizan los juegos de la niñez, la adolescencia y la vida adulta” (p.14)

Los juegos y las estregáis permite la formación de elevar el desarrollo en los niños del nivel inicial,

En la institución educativa particular Magister del distrito de San Juan de Lurigancho se observa que a través de los juegos es una estrategia esencial para la formación básica en el desarrollo formativo lúdico del niño, el cual la investigación trata de contribuir en el énfasis del desarrollo formativo de sus primeros años de vida del niño.

1.1 Formulación del Problema

1.1.1 Problema General

¿Que caracteriza al juego como estrategia formativa en el nivel inicial de la I.E.P. Magister - distrito san juan de Lurigancho 2018?

1.1.2 Problemas Específicos

¿Qué importancia tiene el juego como estrategia formativa en el nivel inicial de la I.E.P. Magister - distrito san juan de Lurigancho 2018?

¿Cómo incluir el juego como estrategia formativa en el nivel inicial de la I.E.P. Magister - distrito san juan de Lurigancho 2018?

¿Cómo incluir el juego como estrategia formativa en el nivel inicial en las prácticas educativas de los docentes de la I.E.P. Magister - distrito San juan de Lurigancho 2018?

1.2 Objetivo de la Investigación

1.3.1 Objetivo General

Caracterizar al juego como estrategia formativa en el nivel inicial de la I.E.P. Magister - distrito San Juan de Lurigancho 2018.

1.3.2 Objetivos Específicos

Promover el juego como estrategia formativa en el nivel inicial de la I.E.P. Magister - distrito San Juan de Lurigancho 2018.

Implementar el juego como estrategia formativa en el nivel inicial de la I.E.P. Magister - distrito San Juan de Lurigancho 2018.

Valorar al juego como estrategia formativa en el nivel inicial de la I.E.P. Magister - distrito San Juan de Lurigancho 2018.

1.4. Justificación

La investigación a realizar presenta las siguientes justificaciones:

Justificación teórica, la investigación brindará información sobre los niveles de juegos de los niños de la I.E.P. Magister - distrito San Juan de Lurigancho 2018; así mismo permitirá conocer los niveles de cada una de sus dimensiones; para ello se aplicará el Cuestionario y entrevista a los docentes y padres de familias de la mencionada investigación.

Justificación práctica, la investigación proporcionará información objetiva y válida, ello permitirá que la comunidad educativa de la Institución la I.E.P. Magister - distrito San Juan de Lurigancho; el cual permitirá conocer los resultados del juego como estrategias formativas en los niños generándoles actividades pedagógicas y desarrollando psicomotricidad.

Justificación metodológica, la presente investigación aportará un marco teórico, procedimientos e instrumentos de recolección de datos válidos y confiables que servirá de referentes para otras investigaciones que se decidan emprender en el futuro.

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

INTERNACIONALES

Hamodi (2014), La evaluación formativa y compartida en educación superior. Universidad de Valladolid, España. Ante la necesidad de analizar el uso de los sistemas de evaluación en el nivel educativo superior para conocer la valoración de los estudiantes y docentes sobre el sistema de evaluación formativa y compartida, se realizó la mencionada investigación, donde participaron en este estudio de casos 46 estudiantes y 14 docentes, siendo los principales resultados la utilización mayoritaria de la evaluación tradicional frente a la evaluación formativa que se usa algunas veces y la compartida muy poco, esto denota que, 15 para mejorar el sistema educativo urge la pronta necesidad de adaptar el modelo de evaluación formativa y compartida en la labor pedagógica del docente.

De acuerdo al autor se le evalúa a los alumnos y docentes para conocer la valoración y así poder aplicar el sistema educativo.

Sánchez (2012) en Ecuador cuyo título es “Evaluación formativa en el desempeño profesional docente y directivo del colegio “Paulo Freire”, cantón Gualaceo, provincia del Azuay, durante el periodo 2011- 2012”. Se empleó el método descriptivo-observacional y toma al 100% la población de los directivos, docentes y alumnos que son 9, 16 y 89, respectivamente consolidando un total de 115 personas como población muestral. La investigación se basó en criterios técnicos, aplicando procedimientos estandarizados de interrogación con el objetivo de conseguir resultados cuantitativos que representen a la población. Se aplicó una encuesta para recoger datos de forma rigurosa que operacionalizan las variables que son motivo de observación e investigación.

En este proyecto de investigación consistió en evaluar a los docentes y ver en que nivel se encuentran ellos, también se evaluó a los alumnos.

Hamodi (2014), La evaluación formativa y compartida en educación superior. Universidad de Valladolid, España. Ante la necesidad de analizar el uso de los sistemas de evaluación en el nivel educativo superior para conocer la valoración de los estudiantes y docentes sobre el sistema de evaluación formativa y compartida, se realizó la mencionada investigación, donde participaron en este estudio de casos 46 estudiantes y 14 docentes, siendo los principales resultados la utilización mayoritaria de la evaluación tradicional frente a la evaluación formativa que se usa algunas veces y la compartida muy poco, esto denota que, 15 para mejorar el sistema educativo urge la pronta necesidad de adaptar el modelo de evaluación formativa y compartida en la labor pedagógica del docente.

De acuerdo al proyecto planteado por el autor se evalúan a los maestros y estudiantes para ver el nivel de educación que tienen los alumnos y maestros.

Park (2014) propone variados tipos de juegos de acuerdo a la realidad de los estudiantes llamados a la actividad lúdica y al desafío de su formación holística que demanda el buen vivir: juegos sociales, juego de construcción, juego de agrupamiento o representación del entorno, juegos cooperativos, juegos libres o espontáneos, juegos de reglas o estructurados, juegos de estrategias, juegos de simulación, juegos populares, juegos tradicionales y de espiritualidad (Ver tabla 1). De este modo, se exponen juegos que puedan ofrecer espacios para la implementación de pedagogías necesarias como es la prenatal o la muerte, el trabajo por la interculturalidad y el diálogo, la formación de conciencia, la autocrítica, la madurez, la creatividad, la humildad, el diálogo o el fomentar el respeto a las normas existentes mediante la enculturación entre otras notas características

Según el autor el inplemento de juegos en los alumnos es un factor importante ya que les ayuda a tener una distracción sana y a la vez aprenden a cooperar con sus compañeros.

Martins y Giroto (2015) señalan que el docente inclusivo se identifica por la búsqueda de estrategias de intervención y medidas de apoyo necesarias para detectar y atender las necesidades y características personales del alumnado; además, se forman continuamente, actualizando métodos, técnicas y herramientas para dar respuesta a

los educandos. En este sentido, se pronuncia la Agencia Europea para el Desarrollo de la Educación del Alumnado con Necesidades Educativas Especiales (2011) por cuanto parte de la premisa que el docente inclusivo es aquel que valora de manera positiva la diversidad, contempla a la plenitud del alumnado sin exclusiones, trabaja en colaboración con la familia y comunidad educativa, y es consciente de la necesidad de su formación continua como homo ignorans.

En el proyecto planteado por los autores señalan que los docentes deben estar preparados y saber llegar a los alumnos mediante métodos o estrategias diferentes.

Farfán et al. (2015) han identificado que los estudiantes están usando las TIC de forma continua, pero su uso está orientado principalmente al ocio y a la búsqueda de información en Internet. En esta realidad el profesor puede marcar la diferencia, orientando el aprendizaje de los estudiantes con y en las TIC, si tiene la formación para el uso didáctico y pedagógico de dichas tecnologías.

Según el autor el maestro tiene que guiar a los estudiantes en la búsqueda de información y tengan un mejor uso de la red.

Rivera & Sarria (2014) evidencia las problemáticas encontradas por los formándose como Licenciados en educación preescolar, en las instituciones espacio de observación e investigación, considerando que su aporte resulta de gran valor para iniciar procesos de estudio, teorización y transformación de las practicas pedagógicas en el nivel de la educación infantil. Con ello, se sostiene que: Consideramos importante investigar acerca del juego ya que es la herramienta más importante para integrar al niño preescolar en los procesos de su formación tanto académica como en relación con el 23 mundo que lo rodea. Mediante el juego el niño aprende a interactuar, a expresar sus emociones, sus habilidades y comprender distintas situaciones por medio de su participación grupal.

En conclusión el juego es muy importante para el desarrollo del estudiante ya que el aprende a cooperar y socializar con otros estudiantes .

Méndez (2010) realizó la tesis titulada: La importancia de la planificación de estrategias basadas en las actividades lúdicas en el rendimiento de matemáticas en séptimo grado de la unidad educativa nacional Simón Bolívar en la Universidad Nacional de Carabobo – Venezuela. La investigación tuvo como objetivo principal el determinar la importancia de la planificación de estrategias basadas en las actividades lúdicas en el rendimiento de matemáticas en séptimo grado de la unidad educativa nacional Simón Bolívar. Siendo su hipótesis de investigación que, la planificación de estrategias basadas en las actividades lúdicas es efectiva en el rendimiento de matemáticas en séptimo grado de la unidad educativa nacional Simón Bolívar. El tipo de trabajo de investigación era descriptivo - correlacional. La muestra estuvo conformada por 170 estudiantes en el séptimo grado de la unidad educativa nacional Simón Bolívar.

En mi opinión la utilización de estrategias basadas en el aprendizaje significativo es de gran utilidad porque permiten lograr que el alumno construya su propio saber, tomando en cuenta las experiencias previas y sus necesidades.

2.1.2 NACIONALES

Ortega (2015) cuyo título es “El conocimiento sobre evaluación formativa aplicada por los docentes del área de ciencia, tecnología y ambiente en el distrito de Hunter – Arequipa”. Se halla en la Universidad Cayetano Heredia. El diseño de la presente investigación es no experimental de corte transversal por que no se manipuló la variable, solamente se observó el fenómeno en el contexto del tiempo y espacio determinado para analizar las características que lo describen. Consideró como población a 95 docentes del nivel secundaria del área de CTA en el distrito de Hunter pertenecientes a la Unidad de Gestión Educativa Local, Arequipa Sur y estos fueron tomados al 100% como muestra de la investigación.

En conclusión existe predominancia de docentes del área de Ciencia, Tecnología y Ambiente en el distrito de Hunter Arequipa sobre el conocimiento de la evaluación formativa en su labor didáctica.

En la revisión de diferentes trabajos investigativos con temas similares en la Universidad Nacional de Piura, (Zósimo, 2011) con el tema “Las estrategias didácticas y su relación con el aprendizaje de las Ciencias Sociales en los alumnos de primer año de secundaria de la I. E. Miguel Cortes De Castilla” se planteó como problema “Conocer si las estrategias didácticas que se utiliza en el aprendizaje de las ciencias sociales reúne las características adecuadas para el aprendizaje significativo de los alumnos” en la culminación de la investigación llegó a la siguiente conclusión: Los docentes utilizan estrategias didácticas configuradas por métodos, técnicas procedimientos y materiales didácticas en el área curricular de las ciencias sociales específicamente en el componente historia y geografía.

De acuerdo al autor estas estrategias corresponden a una metodología operativa participativa con lo cual promueven el saber y enseñar a aprender; hacen del educando un sujeto disciplinado, creativo y original, aunque con ciertas limitaciones de orden económico para su elaboración y uso, los docentes están capacitados para su aplicación.

Ferreyra (2012), Creencias y concepciones docentes sobre la evaluación de los aprendizajes en el contexto universitario. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima. Presenta un estudio de casos en el cual identifica las percepciones de los docentes acerca de la evaluación educativa. Participaron 6 docentes universitarios entre 35 a 40 años de edad, resultando que dichas creencias y concepciones traen como consecuencia una evaluación carente de rigurosidad de acuerdo a los objetivos planteados, pues afecta la validez, confiabilidad del proceso, por tanto, privilegian el resultado del aprendizaje antes que el proceso o ejecución de una competencia, tendiendo a una evaluación tradicional sumativa representado por el 67% frente a un 33% de propósito formativo.

El autor menciona que el aprendizaje para los docentes es fundamental y que generen competencia por que así tendrán una mejor forma de enseñar.

Ramírez (2013) en su tesis “La evaluación formativa en el desempeño docente” donde se toma una muestra que consta de 35 docentes de educación secundaria de menores de la UGEL N° 6 de Lima, concluye que la evaluación formativa en el docente es un mecanismo que logra contribuir en la mejora del proceso educativo por parte de los maestros. Además, señala que para efectos de la investigación, se ha empleado cuatro cuestionarios y una guía de observación. Las dimensiones tuvieron su operacionalización en capacidades pedagógicas, emocionales, escala valorativa de la responsabilidad, relaciones interpersonales con sus alumnos y análisis de los resultados de su quehacer pedagógico. En calidad de la enseñanza se considera la dimensión de rendimiento académico que fue logrado por los estudiantes, la capacidad evaluativa, el perfil ideal o esperado del docente y el desempeño laboral que alcanzó. Concluye también que más del 50% de los docentes califican su trabajo como excelente y muy bueno similar al hecho de que más del 50% de los alumnos estiman que el docente tiene entre un desempeño bueno y muy bueno, lo que es diferente a los obtenido a través de la guía de observación de clase, pues arroja un desempeño en clases entre regular y bueno.

El autor menciona que se debe evaluar cada cierto tiempo a los docentes para ver su nivel de enseñanza que ellos aplican en el alumnado y así mejorarlos .

Quispe (2011) realizó la tesis titulada: El juego y el desarrollo del aprendizaje educación secundaria de la Institución Educativa Virgen del Carmen del distrito de Comas. Desarrollada en la Universidad Nacional Federico Villareal. La investigación tuvo como objetivo el determinar si el juego se relaciona con el desarrollo del aprendizaje. Se planteó como hipótesis de trabajo que el juego se relaciona con el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes del quinto año de educación secundaria de la Institución Educativa Virgen del Carmen del distrito de Comas. La investigación fue teórica básica de nivel descriptiva correlacional, teniendo una muestra de estudio conformada por 60 estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Virgen del Carmen del distrito de Comas. El trabajo realizado llegó a la conclusión que el juego se da libertad a los movimientos

psico-somáticos del niño que es el elemento principal de nuestro trabajo el juego desarrolla la iniciativa del niño al caminar, correr saltar, etc. De acuerdo al ambiente que le rodea se manifestará en él positiva o negativamente ya sea aceptando o rechazándolo.

En conclusión el ambiente familiar, es el círculo más importante que rodea al niño por lo tanto determinará el espíritu del niño si la familia lo atiende con amor, comprensión, participación este tendrá un desarrollo óptimo como futuro escolar, joven y más adelante adulto.

Jaramillo (2012) realizó un estudio sobre “El juego en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una institución educativa del Callao.” Utilizando un diseño cuasi experimental. Se aplicó un cuestionario compuesto por una escala de actitudes. Las muestras estuvieron constituidas por 24 niños para el grupo de control y 24 niños para el grupo 11 experimental. Se concluye que la aplicación del programa jugando en los sectores ha sido eficaz para mejorar el logro de capacidades matemáticas en los niños de 4 años de una institución donde existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo.

Según el autor el programa de juegos para los alumnos es bueno ya que han tenido mejor resultado y tienen mejor relación estudiantil.

Alvarado (2010) en su tesis El Juego Lúdico como recurso didáctico para el aprendizaje de las matemáticas en la Institución Educativa PNP “Túpac Amarú, Distrito de Cercado de Lima sustentada para obtener el grado de magíster en la Universidad de Educación Enrique Guzmán y Valle, llegó a los siguientes objetivos: Contribuir significativamente en el aprendizaje, en el logro de competencias, capacidades y actitudes, ya que permite transmitir en los alumnos el interés y el entusiasmo que las matemáticas pueden generar, y así comenzar a familiarizarlos con los procesos comunes de la actividad matemática. Los juegos son parte fundamental en la vida de todo niño, ya que colabora en su crecimiento y en el aprendizaje de nuevos conocimientos. Su acercamiento lúdico consiste en su potencia para transmitir en el estudiante la forma correcta de colocarse en su enfrentamiento con problemas matemáticos.

Resumiendo que debido a la baja calidad de enseñanza en el área de matemática hemos visto conveniente utilizar la técnica del juego para mejorar el rendimiento académico de esta área, ya que mediante las actividades lúdicas se ha logrado atraer al estudiante y presentarle los conocimientos de manera amigable, despertando en ellos la aplicación de sus conocimientos previos y el desarrollo de su habilidad lógica reflexiva.

2.2. Bases Teóricas Científicas

VARIABLE JUEGO

2.2.1. Juego

González (2014) afirma. “El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimientos y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo”

Sánchez (como se citó en Barros, Rodríguez y Barros, 2015) plantea al juego como “Una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”

“El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (Moreno, 2002, p. 11).

Según (Bañeres et al. 2008,) “el juego popular y el tradicional, son aquellos juegos que hace muchos años que se juega, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado. Se transmiten de generación en generación. Cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores y jugadoras, normalmente con objetos de la naturaleza o materiales comunes – pueden ser reciclados-. No tienen unas reglas fijas, interviene el consenso entre las personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego”

Gutiérrez (2004), las actividades lúdicas están comprendidas dentro de la educación y formación personal del niño, ya que el juego abarca aquellas cosas que se aprenden no por necesidad o por trabajo, sino por ellas mismas, entrando este concepto en el terreno de las formas artísticas que son una mezcla de formación, cultura y pasión

VARIABLE ESTRATEGIA FORMATIVA

2.2.2. Estrategia

Para (Gonzales, 2007)“Las estrategias metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje.”

(Martinez C. T., 2012) “El proceso enseñanza-aprendizaje, es una serie de procedimientos que el docente debe diseñar para avanzar de manera sistemática

en el contenido de la clase, mediante la construcción de un ambiente de aprendizaje.”

Vargas (2014) afirma: Las estrategias son un conjunto de acciones, ordenadas y secuenciadas conscientemente por el docente, con un propósito o intencionalidad pedagógica determinado, responden a decisiones pertinentes basadas en una reflexión sobre la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje; y sus elementos dependen de la subjetividad, los recursos existentes y del contexto donde se desarrollan. Dentro del conjunto de estas acciones planificadas, no se descarta el uso de métodos, técnicas y procedimientos que contribuyan a la optimización del proceso de enseñanza y aprendizaje.

En términos generales al hablar de estrategias didácticas podemos decir que son el conjunto de acciones que lleva a cabo el docente con clara y explícita intencionalidad pedagógica en la elección apropiada de las diversas técnicas y actividades para la enseñanza de todas las áreas de estudio, a fin de alcanzar de manera significativa y fructífera todos los objetivos educativos. 9 Ferreiro (como se citó en Orozco, 2016) considera. “Las estrategias didácticas guían y orientan la actividad psíquica del alumno para que éste aprenda significativamente”

Gonzáles (2014) afirma. “El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar,

compartir y conceptualizar conocimientos y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo”

2.2.4 El papel del juego en lo niños de inicial

Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

2.2.5 Juegos infantiles

Juego funcional o de ejercicio

Entre los 0-2 años. Son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son:

- Desarrollo sensorial
- Coordinación de los movimientos y los desplazamientos.
- Desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- Comprensión del mundo que rodea al bebe.
- Auto superación.
- Interacción social con el adulto de referencia.
- Coordinación óculo-manual.

Una modalidad de juego de ejercicio es el juego turbulento. Es un juego motor que consiste en carreras, saltos, persecuciones, luchas, etc.

2.2.6 Clasificación de juegos

Juego simbólico

Entre los 2-7 años. Estadio pre operacional. Consiste en simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego. Los beneficios del juego simbólico son:

- Comprensión y asimilación el entorno.
- Aprendizaje de roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollo del lenguaje.
- Desarrollo de la imaginación y la creatividad.

Juego de reglas

Tiene un carácter necesariamente social. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y seguimiento de las reglas definen el juego. Los beneficios del juego de reglas son:

- Se aprende a ganar y perder, a respetar turnos y normas y opiniones o acciones de los compañeros de juego.
- Aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.
- Favorecimiento del desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

Juego de construcción

Aparece alrededor del primer año. Se realiza en paralelo a los demás tipos de juego. Evoluciona con los años. Los beneficios del juego de construcción son:

- Potenciación de la creatividad.
- Desarrollo de la generosidad y el juego compartido.
- Desarrollo de la coordinación óculo-manual.
- Aumento del control corporal durante las acciones.
- Incremento de la motricidad fina.
- Aumento de la capacidad de atención y concentración.
- Estimulación de la memoria visual.
- Mejora de la comprensión y el razonamiento espacial.
- Desarrollo de las capacidades de análisis y síntesis.

2.2.7 El juego y su valor didáctico

Muchos han sido los autores que han realizado definiciones sobre el juego, sobre sus características, sus distintos tipos. Hay acuerdo en que es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo. Hasta en el juego

más competitivo se comparte un tiempo determinado y un lugar concreto y simbólico. El juego es encuentro con otro y con uno mismo.

El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizaje individuales y grupales.

2.3 Definiciones de términos básicos

2.3.1 Juegos. – Huizinga (1938): «El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de —ser de otro modo— que en la vida corriente.

Es toda actividad que realizan uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas. Existen juegos competitivos, donde los jugadores tienen que lograr un objetivo, y juegos no competitivos, donde los jugadores buscan simplemente disfrutar de la actividad. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización. Sin embargo, en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. Asimismo, el juego se utiliza como herramienta educativa en los niños del nivel inicial, pues en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas y psicológicas.

En conclusión, estos y otros autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc., incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.

Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.

Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.

Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.

El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.³

2.3.2 Estrategias. - Las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Al respecto Brandt (1998) las define como, "Las estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje andrológico y recursos varían de acuerdo con los objetivos

y contenidos del estudio y aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada quien".

Es relevante mencionarle que las estrategias de aprendizaje son conjuntamente con los contenidos, objetivos y la evaluación de los aprendizajes, componentes fundamentales del proceso de aprendizaje.

Siguiendo con esta analogía, podríamos explicar qué es y qué supone la utilización de estrategias de aprendizaje, a partir de la distinción entre técnicas y estrategias:

TÉCNICAS: actividades específicas que llevan a cabo los alumnos cuando aprenden.: repetición, subrayar, esquemas, realizar preguntas, deducir, inducir, etc.

Pueden ser utilizadas de forma mecánica.

ESTRATEGIA: se considera una guía de las acciones que hay seguir. Por tanto, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje.

Lúdica y aprendizaje. El proceso de aprendizaje incluye adquisición, conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia.

Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta.

La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares.

2.2.3 Aprendizaje significativo. - El aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación, es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción por esta razón debe ser significativo.

2.4 Hipótesis General

El juego como estrategia formativa facilita los procesos de aprendizaje en el nivel inicial de la I.E.P. Magister - distrito San Juan de Lurigancho 2018.

1.3.2 Objetivos Específicos

El juego como estrategia formativa es importante en el desarrollo integral del nivel inicial de la I.E.P. Magister - distrito San Juan de Lurigancho 2018.

El juego como estrategia formativa genera aprendizajes en el nivel inicial de la I.E.P. Magister - distrito San Juan de Lurigancho 2018.

El juego como estrategia formativa desarrollan aprendizaje de psicomotricidad en el nivel inicial de la I.E.P. Magister - distrito San Juan de Lurigancho 2018.

2.5 Operacionalización de Variables e indicadores

VARIABLE	CONCEPTO	DIMENSION	INDICADOR
EL JUEGO	El juego se puede definir desde muchos puntos de vista; en esta ocasión será abordado como una valiosa estrategia pedagógica y didáctica, para iniciar al niño y a la niña de edad preescolar en el proceso de construcción de conocimiento.	Aprendizaje	Cognitivo Significativo
		Sociabilización	Formación de carácter Creatividad Trabajo en grupo
ESTRATEGIA FORMATIVA	Procedimientos y actividades de enseñanza aprendizaje	Estrategia de Enseñanza	Estrategia Métodos Técnicas
		Estrategia de Aprendizaje	Estrategias Métodos Técnicas Procedimientos

CAPITULO III

METODOLGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño Metodológico

3.1.1 Tipo de Investigación

La investigación es básica, cuantitativa, en tal sentido, Landeau Rebeca refiere que este tipo de investigación tiene por objetivo recabar conocimientos y abordar nuevos campos de investigación sin un fin práctico. Tiene como propósito la obtención de conocimientos teóricos sin manipular a la variable, ni aplicar estrategias y/o programas a la muestra. (2007, P. 55)

3.1.1.1. Diseño de investigación

La presente investigación es de diseño no experimental, debido a que no se manipuló la variable de estudio. Las inferencias sobre la variable se realizaron sin intervención o influencia directa de los investigadores, se observaron tal y como se han dado en su contexto natural. Es transversal porque se recolectaron datos en un solo momento. Su propósito fue describir la variable, y analizar su incidencia en un momento dado. (Hernández, E, 2010).)

Es descriptivo simple, porque busca describir las propiedades y características de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Su objetivo es medir y obtener información sobre la variable de estudio. (Hernández, Fernández & Baptista et al; 2010).

3.2 Población y Muestra

La población, objeto de estudio, está constituida por 145 niños del nivel inicial de la I.E.P. Magister - distrito San Juan de Lurigancho 2018.

3.3.2. Muestra y Muestreo

La muestra está conformada por 42 niños del nivel inicial de la I.E.P. Magister - distrito San Juan de Lurigancho 2018.

Tabla 01: Población y Muestra

NIVELES	CANTIDAD DE ALUMNOS	PORCENTAJE
Población: niños del nivel inicial de la I.E.P. Magister - distrito San Juan de Lurigancho 2018.	1- A = 21 2- B = 21 3- C = 17 4- D = 17 5- E = 17 6- G = 17 7- H = 17 8- I = 18 TOTAL : 145 estudiantes	100%
Muestra: niños del nivel inicial de la I.E.P. Magister - distrito San Juan de Lurigancho 2018.	Aula amarilla A = 21 Aula azul B = 21 TOTAL 42 Estudiantes	50%

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La presente investigación empleó la siguiente técnica e instrumento:

3.4.1 Técnica a emplear.

Según Naresh K. Malhotra (1989), las encuestas son entrevistas con un gran número de personas utilizando un cuestionario prediseñado. Según el mencionado autor, el método de encuestas incluye un cuestionario estructurado que se da a los encuestados y que está diseñado para obtener información específica (p.259)

3.4.2 Descripción de los Instrumentos

Sabino (2000), refiere que los instrumentos son los recursos de que puede valerse el investigador para acercarse a los problemas y fenómenos, y extraer de ellos la información: formularios de papel, aparatos mecánicos y electrónicos que se utilizan para recoger datos o información, sobre un problema o fenómeno determinado. Cuestionario, termómetro, escalas, etc.

3.4.3 Validez

La escala de Inteligencia Emocional Trait Meta-Mood Scale o TMMS-24 cuyos autores son Peter Salovey y John Mayer; ha sido traducido y validado al español por Pablo Fernández, Natalio Extremera y Natalia Ramos en 2004. Además, este instrumento ha sido validado por Carrasco Tacuri, Jennifer (2017) en su investigación relación entre inteligencia emocional, autoeficacia general y variables sociodemográficas en pacientes ambulatorios del servicio de psicología de una clínica de Lima Metropolitana, quien realizó el análisis Ítem-test obteniendo un

resultado de 0.60, indicando que el instrumento a emplear mide la variable a trabajar. En cuanto a la confiabilidad de la prueba, ésta fue realizada mediante el estadístico Alfa de Cronbach, obteniendo un resultado de 0.836 demostrando su consistencia a lo largo del tiempo.

3.5. Técnicas para el procesamiento de la información

3.5.1. Procesamiento Manual

Para Describir el juego y estrategia formativa de los niños del nivel inicial de la I.E.P. Magister - distrito San Juan de Lurigancho 2018 , el cual permitirá medir las dimensiones a investigar: Dicho instrumento será aplicado a los estudiantes que conforman la muestra durante un periodo de 20 minutos. El instrumento en mención se encuentra en los anexos del presente proyecto de investigación.

3.5.2. Procesamiento Electrónico

Después de la aplicación del cuestionario, se procederá a ingresar la información al software Microsoft Excel, el cual nos permitirá realizar un análisis estadístico de los resultados obtenidos, los cuales se plasmarán en cuadros y/o figuras estadísticas con su respectivo porcentaje y frecuencia.

TÍTULO SEGUNDO:
ASPECTOS PRACTICOS DE LA INVESTIGACION

CAPÍTULO V:
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. ANALISIS DESCRIPTIVO POR VARIABLES JUEGO Y ESTRATEGIA

4.1.1. Resultados obtenidos en base a las variables líneas mencionada que a continuación se detallan:

La presente investigación responde al objetivo general de la variable juego como estrategia formativa en el nivel inicial de la I.E.P. Magister – distrito Sanjuán de Lurigancho 2018.

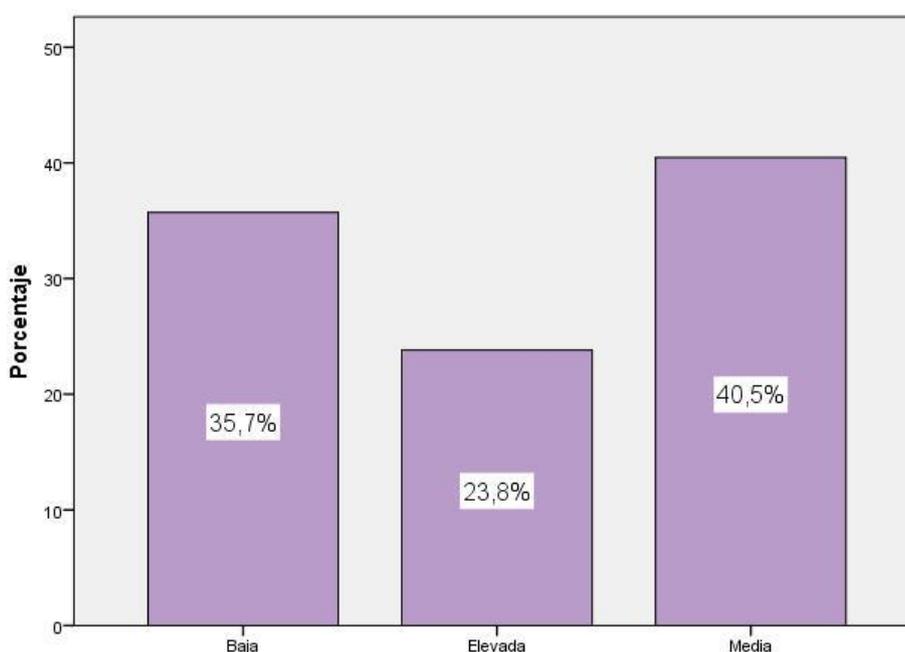
TABLA 1

Participa en grupo de juegos coordinando los movimientos corporales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Baja	15	35,7	35,7	35,7
	Elevada	10	23,8	23,8	59,5
	Media	17	40,5	40,5	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 1



De la fig. 1, un 40,5% de los niños I.E.P. Magister – distrito Sanjuán de Lurigancho 2018, alcanzaron una participación de grupos de juegos coordinando movimiento corporal un nivel medio, un 35,7% lograron un nivel baja y un 23,8% nivel elevada.

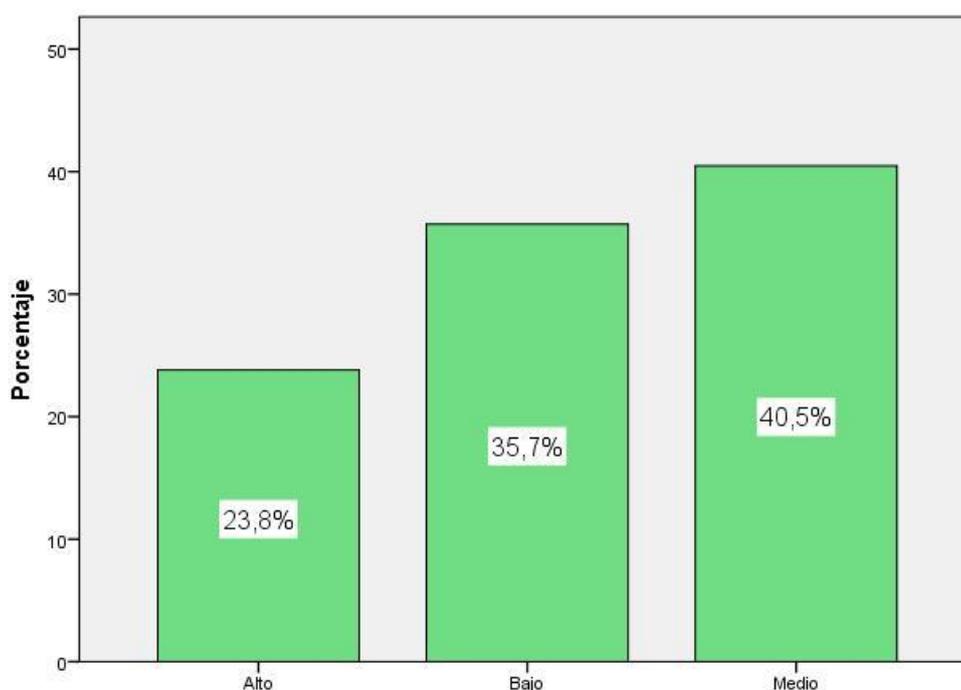
TABLA 2

Participa en sus juegos de roles de lanzamiento de balón

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Alto	10	23,8	23,8	23,8
Bajo	15	35,7	35,7	59,5
Medio	17	40,5	40,5	100,0
Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Fuente: Elaboración propia.

Figura 2



De la fig. 2, un 40,5% de los niños I.E.P. Magister – distrito Sanjuán de Lurigancho 2018; alcanzaron un nivel medio en las participaciones de juegos de roles y coordinación de movimiento corporales, un 35,7% consiguieron un nivel bajo y un 23,8% obtuvieron un nivel alto.

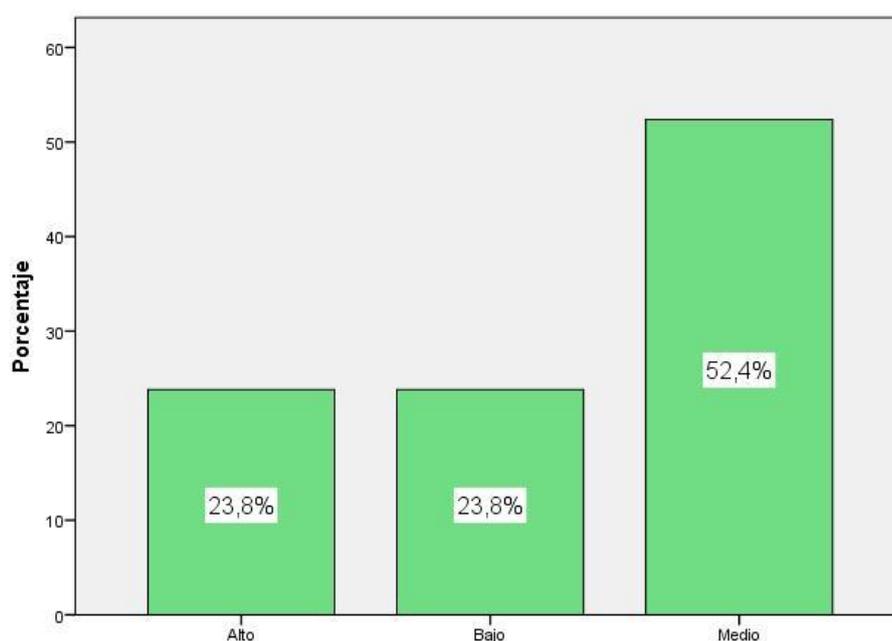
TABLA 3

Construye torres con diversos materiales con sus compañeros

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	10	23,8	23,8	23,8
	Bajo	10	23,8	23,8	47,6
	Medio	22	52,4	52,4	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 3



De la fig. 3, un 52,4% de los niños I.E.P. Magister – distrito Sanjuán de Lurigancho 2018, alcanzaron un nivel medio en Construye torres con diversos materiales con sus compañeros, un 23,8% consiguieron un nivel bajo y otro 23,8% obtuvieron un nivel alto.

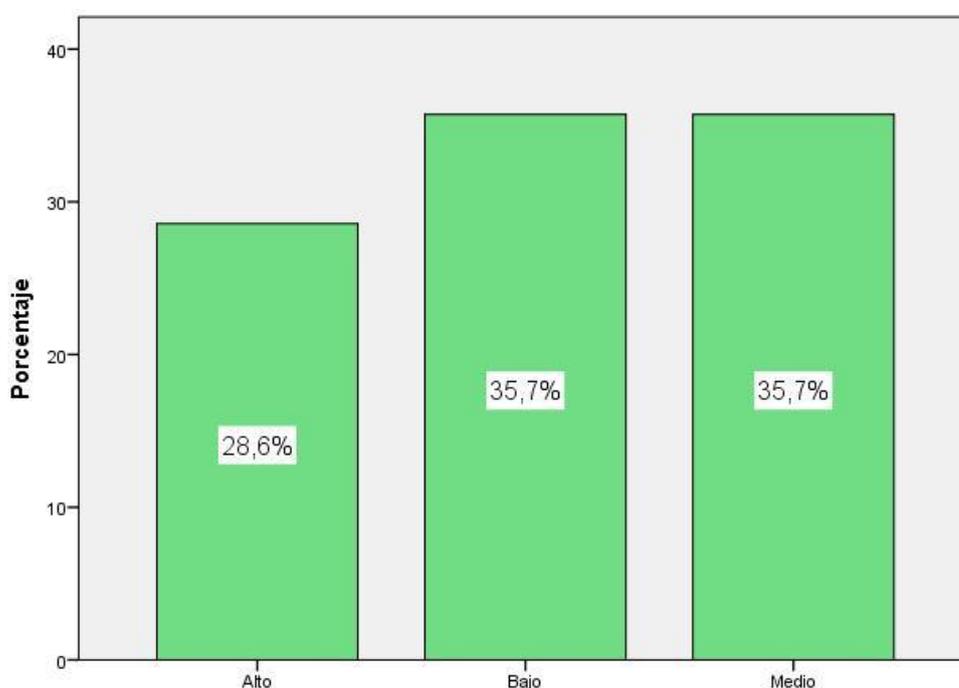
TABLA 4

Arma figuras con bloques lógicos en trabajos grupales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	12	28,6	28,6	28,6
	Bajo	15	35,7	35,7	64,3
	Medio	15	35,7	35,7	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 4



De la fig. 4, un 35,7% de los niños I.E.P. Magister – distrito Sanjuán de Lurigancho 2018, alcanzaron un nivel medio en la Arma figuras con bloques lógicos en trabajos grupales, otro 35,7% consiguieron un nivel bajo y un 28,6% obtuvieron un nivel alto.

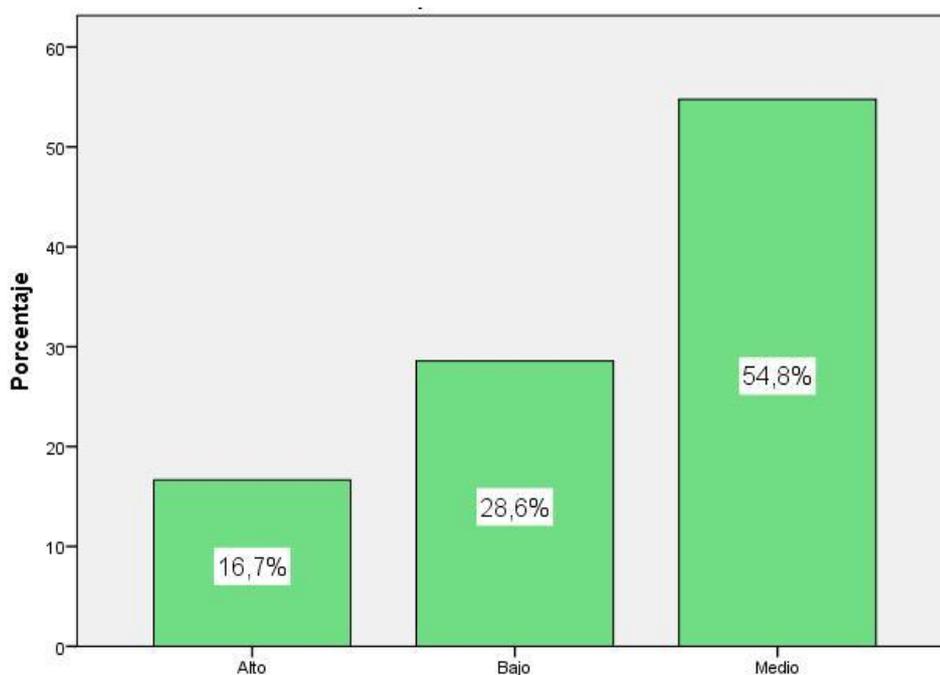
TABLA 5

Comparte los instrumentos musicales con sus compañeros

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	7	16,7	16,7	16,7
	Bajo	12	28,6	28,6	45,2
	Medio	23	54,8	54,8	100,0
	Total	42	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

Figura 5



De la fig. 5, un 54,8% de los niños I.E.P. Magister – distrito Sanjuán de Lurigancho 2018 , alcanzaron un nivel medio en comparte los instrumentos musicales con sus compañeros, un 28,6% consiguieron un nivel bajo y un 16,7% obtuvieron un nivel alto.

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

De las pruebas realizadas podemos concluir:

PRIMERA: Existe relación significativa entre el juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños; la presente investigación responde al objetivo general de la variable juego como estrategia formativa en el nivel inicial de la I.E.P. Magister – distrito Sanjuán de Lurigancho 2018. De la fig. 1, un 40,5% de los niños I.E.P. Magister – distrito Sanjuán de Lurigancho 2018, alcanzaron una participación de grupos de juegos coordinando movimiento corporal un nivel medio, un 35,7% lograron un nivel baja y un 23,8% nivel elevada.

SEGUNDA: De la fig. 2, un 40,5% de los niños I.E.P. Magister – distrito Sanjuán de Lurigancho 2018; alcanzaron un nivel medio en las participaciones de juegos de roles y coordinación de movimiento corporales, un 35,7% consiguieron un nivel bajo y un 23,8% obtuvieron un nivel alto. De la fig. 3, un 52,4% de los niños I.E.P. Magister – distrito Sanjuán de Lurigancho 2018, alcanzaron un nivel medio en Construye torres con diversos materiales con sus compañeros, un 23,8% consiguieron un nivel bajo y otro 23,8% obtuvieron un nivel alto.

TERCERA: De la fig. 4, un 35,7% de los niños I.E.P. Magister – distrito Sanjuán de Lurigancho 2018, alcanzaron un nivel medio en la Arma figuras con bloques lógicos en trabajos grupales, otro 35,7% consiguieron un nivel bajo y un 28,6% obtuvieron un nivel alto. De la fig. 5, un 54,8% de los niños I.E.P. Magister – distrito Sanjuán de Lurigancho 2018, alcanzaron un nivel medio en comparte los instrumentos musicales con sus compañeros, un 28,6% consiguieron un nivel bajo y un 16,7% obtuvieron un nivel alto.

5.3. Recomendaciones

De acuerdo a los resultados obtenidos de la investigación se recomienda halos docentes de la I.E.P. Magister – distrito Sanjuán de Lurigancho 2018:

- Considerar en el desarrollo de las cesiones temas relacionadas a las dos variables el juego y estrategia de aprendizaje, que sean empleando dinámicas de interacción social y valoración de los niños.
- Realizar las coordinaciones respectivas para que con ayuda de especialistas se pueda orientar a los padres sobre estrategia o técnicas para el fortalecimiento en la construcción del aprendizaje de los niños puesto que así aprenden mejor.
- Motivar a los padres a desarrollar un mayor nivel de participación con sus hijos puesto que ayuda bastante en la coordinación motora fina y gruesa como en las estrategias.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Fuentes Bibliográficas

Según (Calero, 2003, p.24). En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo” (Calero, 2003, p.25).

Según Moreno (2002) “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (p.25).

Patricia Sarlé (2006), Esta investigación tuvo como base fundamental el texto: “enseñar el juego y jugar la enseñanza”.

Martínez (2009) realizó la siguiente investigación: Estrategias y actividades de lectura para el desarrollo de la comprensión lectora en los alumnos del segundo grado en la Escuela Primaria Benito Juárez. Universidad de Tangamanga. México.

(Bañeres et al. 2008, p.13). La propuesta diseñada es una respuesta contextualizada a las carencias y dificultades diagnosticadas durante el estudio que propicia la realización por los alumnos de acciones cognoscitivas prácticas y valoradas en el aprendizaje de la comprensión lectora.

(Moyles, 1990, p.31).“el juego adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje”.

Pugmire-Stoy (1996) “el juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano” (p.19).

(Alzate, 2003, p.14). “Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivos, sicomotriz, socio-afectivo, y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas”

Jiménez (2009) establece que: “La dimensión lúdica a partir de las propias experiencias creativas, la cual posibilita el crecimiento de las demás dimensiones, interviene en ella factores cognoscitivos, comunicativos, éticos y estéticos interrelacionadas de acuerdo con el ambiente educativo de la institución” (p.43).

En el año 2006 en Facultad de Ciencias Sociales Santiago de Chile se realizó un estudio, este se basa en “El juego como estrategia pedagógica”. Se llevó a cabo con niños y niñas de 6 a 7 años de segundo grado en la educación básica de la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón ubicada en la comuna de Santiago Chile.

Zapata (1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa.

ANEXOS

--	--	--	--	--	--

ANEXO 02

ENCUESTA SOBRE CONVIVENCIA FAMILIAR

Estimado(a) alumno(a):

Lee con atención cada uno de los ítems y responda con la verdad marcando una de las siguientes respuestas:

N°	DIMENSIÓN	FRECUENCIA		
	Formulación de preguntas a los docentes y padres de familias	ALTO (3)	BAJO (2)	MEDIO (1)
1	Los hace participar en juegos			
2	Cumples con las cesiones de clases			
3	Promueve reuniones con los padres de familias			
4	Participan los niños en los juegos.			
5	Respetas los horarios que establecen con los niños			
N°	Encuesta a los padres de familias	NUNCA (3)	A VECES (2)	SIEMPRE (1)
6	Sientes contento con la enseñanza de juegos de la maestra			
7	Juega en su casa con sus niños.			
8	Enseña a sus niños sus tareas en casa			
9	Sientes que su niño coordine sus motricidades .			

